

ISSN 0329-5028
770329 502004 00042
FEB 2007 - ARGENTINA \$6,90

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

LAFER

#42

TV REA



**EL GENERO DE LAS
MAGICAL GIRLS**
ANALISIS DE LAS SERIES
CLASICAS Y LAS MODERNAS



EL AUTO FANTASTICO
MEGA NOTA DE LA SERIE
MAS TUERCA DE LOS 80's



**HISTORIA, GLORIA Y
CAIDA DE MAGIC-KIDS**
ESCRIBE MARIELA CARRIL



**ENTREVISTAMOS
A MAITENA**



EL SUCESOR DE DRAGON BALL LLEGA A ARGENTINA

NARUTO

LA CENSURA, EL MANGA, EL AUTOR Y YADAYADA

La esencia y la decoración

Leandro Oberto
Editor



Una vez hablando sobre diarios, alguien me dijo una frase muy interesante que se me quedó en la cabeza: "la diferencia entre el que lee Crónica y el que lee La Nación, es nula comparada con la que hay entre el que lee Crónica y el que no lee nada".

Esta verdad bien se puede extrapolar a todos los órdenes de la vida. La diferencia entre tener un Fitto y un Audi es nula si las comparamos con tener un Fitto o no tener auto y moverse a pata. La diferencia entre tener un depto de un ambiente y una mansión es nula si la comparamos con tener un depto de un ambiente o no tener casa y vivir con los viejos. La diferencia entre irse a Mar del Tuyú y al Caribe es nula si la comparamos con irse a Mar del Tuyú o no irse de vacaciones y quedarse laburando capaduzos de calor. Y así podría seguir enumerando ejemplos todo el día...

Lo que me lleva a afirmar que la vida es básicamente una cuestión de esencia y decoración, la decoración costándonos conseguir treinta veces más que la esencia. Encima, lo básico -la esencia- se suele conseguir, pongámselo, con un esfuerzo de 10 y nos causa el 90% de la satisfacción. Mientras que la decoración necesaria -siguiendo esa escala- un esfuerzo de 300 para conseguir sólo un 10% extra de satisfacción.

Es muy gracioso cómo nos matamos toda la vida por ese 10% adicional. La sociedad nos hace parecer que hay miles de caminos en la vida pero la realidad es que en verdad son pocas ligeros variantes sobre uno único y predefinido. Seguimos siendo mamíferos que hacen, crecen, se reproducen y mueren. Si saltamos, la gravedad siempre nos devolverá al piso. Si queremos caminar, siempre deberemos poner una pierna por delante de la otra.

Es así de simple. Je, pero no les quepa duda que cuando termine de tipear esto me levantaré y seguire dando más 300 de energía para conseguir ese 10% de satisfacción adicional. Así somos los humanos... Pero... quién puede culparnos de querer conseguir el máximo en esta única vida que tenemos?



En el delta del Tigre, un calido día de invierno con una familia disfuncional 100%. Agosto de 2006

LAZAR

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 Gutiérrez
Victor Czesli
Mónica Lorente

Redactores - Producción
Eduardo Di Costa
Brenda Figuerola
Mariana González Da Re
Adrián Guarcacino
Lucía Fooks
Mariela Carril
Alejo García Valdearena
Leandro Iraizoz
Cynthia Hajimjak

TYPEREA

LAZAR # 42

Una publicación mensual
de Editorial Iruya S.A.
Borges 1, Borges 2472, C.C.05
CP 1423 - Buenos Aires, Argentina

Presidente - Dirección editorial:
Leandro Oberto
Vicepresidente - Editor Responsable:
Marina Fornaguera
Dpto. de finanzas y producción:
Graciela Escobar
Susana Esqueru
Evangalina Jaimes

ISSN 0329-0028
Registro de propiedad intelectual N° 98880
All the trademarks and logos and artwork
are trademarks or registered trademarks of
their owners. Todas las imágenes y marcas
reproducidas en esta revista son copyright
de sus respectivos autores o compañías y
aparecen aquí por motivos periodísticos.
Notas © 2007 Editorial Iruya S.A.

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

Planta Impresora: Quebec World Print

5 de Febrero de 2007
Printed in Argentina

NEWS



BLUE DRAGON: EL JUEGO/MANGA/ANIME A CARGO DE LOS CREADORES DE DRAGONBALL, DEATH NOTE Y FINAL FANTASY!

Así como .hack o Matrix, cada tanto aparece uno de esos proyectos multimedia que da que hablar. El caso más rimbombante actualmente es Blue Dragon, cuya primera encarnación para la XBOX 360 se postula a ser el juego más vendido para esa consola. Y si así no fuera, los japoneses estarían dementes, ya que para crearlo se juntaron verdaderos pesos pesados como el creador del Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, y al maestro Akira Toriyama para realizar los diseños de personajes. El juego es un RPG épico en el que los personajes se enfrentan utilizando a los monstruos que habitan en sus sombras (en el caso del protagonista, Shu, un dragón azul). Relacionados al juego, empezaron a serializarse dos mangas en sendos magazines de Shueisha. El más trascendente actualmente es el que encaró artísticamente el creador de Death Note y Hikaru No Go: Takeshi Obata (el guión es de Tsuneo Takano). Su título es Blue Dragon Rai Dragón y está serializándose desde comienzos de este año en el Shonen Jump semanal. La historia de este comic habla de Rai, un chico que estuvo encerrado durante 15 años en una especie de prisión, ya que en su sombra habita el dragón Grado. Pero realmente Grado no quiere atacar a los humanos como vienen haciendo otras sombras, sino que busca derrocar a la reina Oscuria que corrompió a otras sombras para entrar al mundo de la luz (el nuestro) y causar pánico entre los humanos. Para ello se vale del cuerpo de Rai para iniciar la guerra. Por supuesto, Rai no va a estar solo ya que hay otras sombras que buscan que el lugar que habitaban sea como antes. Lo que sí, Rai es MUY pajero, porque su principal motivo no es ayudar a Grado sino manosear las tetas de cuantas chicas se le crucen. El otro manga, a cargo de Ami Shibata (Bucky), se está serializando en el Shonen Jump mensual (no confundir con el semanal) y es más próximo al videogame, ya que está basado en el diseño de personajes del propio Toriyama. Por último, ya está en marcha la producción de la versión anime, de la cual sólo se sabe que estará a cargo de Studio Pierrot (Bleach, Naruto) y contará con la dirección de Yukihiro Matsushita (Hunter X Hunter Greed Island).



VIZ MEDIA APUESTA POR LATINOAMÉRICA: LLEGAN EL ANIME DE ICHIGO 100% Y LA NUEVA SERIE DE MEGAMAN: STARFORCE.

La distribuidora de Naruto y Zatch Bell sigue aumentando su catálogo de distribución para esta región. Ya estamos en condiciones de anunciar estos dos títulos que llegarán a los canales locales doblados al castellano hacia fines de 2007 si algún canal se interesa en adquirirlos.

Ichigo 100% La adaptación animada del popular manga de Mizuki Kawashita (que está siendo editado en nuestros país) en donde un chico llamado Junpei Manaka sueña con ser cineasta y de repente se queda maravillado cuando accidentalmente ve la bombachita con frutillas de una chica de la que no sabe ni su nombre, por lo que se dedica a buscarla con esa única pista. Viz traerá la serie de TV de 13 episodios, no los OVAs.

Megaman Starforce No terminaron de traer las cuatro series de Megaman NT Warrior (de hecho, en Argentina sólo se pasó hasta el episodio 40 de los 56 que tiene la primera) pero Viz ya quiere darle manija a la nueva saga que se inició en Japón desde el 07-10-2006. Doscientos años después de los sucesos de NT Warrior, un chico llamado Subaru Hoshikawa toma contacto con un extraterrestre conocido como War-Rock con quien logra fusionarse para formar al nuevo Megaman. Esta vez el peligro radica en el planeta del que proviene War-Rock: FM, que planea destruir la Tierra. Megaman Starforce (originalmente llamada Ryusei no Rockman) está basada en un RPG para la consola Nintendo DS y también cuenta con una versión manga a cargo de Masaya Itagaki, que se serializa en Coro Coro Magazine, de la editorial Shogakukan.



ICHIGO 100%



MEGAMAN

SE NOS ESTAN YENDO LOS CAPOS...

Es un hecho que tarde o temprano todos abandonaremos este mundo. Pero no por ello podemos dejar de lamentar la pérdida tanto de seres queridos como de aquellos que si bien uno no tuvo la oportunidad -o el privilegio- de conocerlos en persona, supieron con su obra marcar una huella en la historia mundial. En lo que nos compete a nosotros, desde acá queremos rendir homenaje a estas tres personas que nos han abandonado en estos meses. Ellos son Joseph Barbera (fallecido el pasado 18 de Diciembre), inseparable compañero de William Hanna (también fallecido en Marzo de 2001) y Iwao Takamoto, el creador de Scooby Doo y varios personajes de Los Picapiedras y Los Autos Locos (falleció el pasado 9 de Enero).



HANNA Y BARBERA

TREMBLEN POWER RANGERS! RYUKENDO EN ARGENTINA

Se trata de la primera incursión de la juguetera Takara en series del género sentai (actualmente dominado por Bandai, cuyas series nutren a la franquicia yankee Power Rangers), habiendo invertido una fortuna en su realización. Madan Senki Ryukendo (Crónica de las balas mágicas Ryukendo) trata básicamente de unos policías que como no pueden controlar a la delincuencia, se transforman en Ryukendo, Ryugunou, Ryujinou, etc. De no mediar inconvenientes, Ryukendo sería la primera serie sentai en llegar fielmente doblada de su versión original japonesa, hacia principios de 2008.



CARTOON ESTRENARA SEIYA HADES EL 1º DE MARZO (TAMBIEN VUELVEN VIEJAS SERIES)

Lo bueno vuelve, rezaba el slogan de Boomerang. Pero parece que ahora es CN quien lo está aplicando. Desde el jueves 8 de este mes vuelve Yu Yu Hakusho en reemplazo de Samurai Champloo (lunes a jueves 1:10 hs.) y a fin de mes se vuelve a pasar la película Invasores del Infierno, más precisamente el jueves 22 a las 24 hs. El jueves 5 de Marzo es el turno de Captain Tsubasa Road to 2002, que reemplaza a Viewtiful Joe (lunes a jueves 23:30 hs.). En tanto el jueves 29 de Marzo se vuelve a emitir la película Memories a las 24 hs. También continúa el ciclo de películas y especiales de DragonBall Z Intercaladas con la trama. Siempre a las 24 hs., el miércoles 21 de Febrero llega "La Batalla Decisiva de la Tierra", el lunes 5 de Marzo "Goku es un Saiya-Jin" y el jueves 8 el primer TV Special: "El Padre de Goku". De yapa, el sábado 3 de Marzo se estrena nueva temporada de Pokémon a las 14:30 hs. Y ahora sí, la justificación de este news: Cartoon Network dispuso que el jueves 1º de Marzo vuelen Rurouni Kenshin para empezar a emitir de lunes a jueves a las 0:50 hs. La Saga de Hades de Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco). Esto no va a obstaculizar a la emisión del Seiya original en el horario de las 2 de la madrugada, que continuará su marcha hasta que el martes 13 de Marzo también se emplease a pasar Hades. Y como primicia, desde CN nos confirmaron que en Abril finalmente estrenan Gungrave!



YU YU HAKUSHO



TSUBASA



SAINT SEIYA: HADES

EL ANIME DE LAS CHICAS SUPERPODEROSAS SERA EMITIDO POR CARTOON NETWORK ESTE AÑO!



Va está confirmado por la gente del canal que en la segunda mitad de este año se estrenará Demashitai! (Y ahí van!) Powerpuff Girls Z (el nombre oficial que tendrá aún no está definido), una serie enteramente realizada en Japón, animada por Toei Animation con producción de Cartoon Network y Aniplex. La misma tendrá 52 episodios, aunque actualmente recién va por la mitad ya que se estrenó recién el 01-07-2006. Eso sí, de acuerdo al éxito que obtenga esta versión, cabe la posibilidad de que se realicen continuaciones. Para no hacerlo igual a la yankee (que de momento se congeló en 78 episodios), los japos le dieron una gran vuelta de tuerca a la trama. Mientras que en la original las chicas superpoderosas eran tres hermanas de edad preescolar creadas por el profesor Utonio, en este anime son tres chicas de trece años sin parentesco. También cambia la forma en que adquieren sus poderes. En esta versión, Ken Kitazawa, intentando frenar el repentino cambio climático del planeta, modifica la sustancia X que pertenecía a su padre para crear la sustancia Z. Sin embargo, es tal el poder de este nuevo químico que causa la aparición de gran cantidad de luces blancas y negras en el cielo de Tokyo. Justo pasaban por ahí Momoko, Miyako y Kaoru, las luces blancas las envuelven y ¡chan! Ahora son las nuevas defensoras de Tokyo (respectivamente Hyper Blossom, Rolling Bubbles y Powered Buttercup) que tendrán que batallar contra quienes fueron envueltos por las luces negras (Mojo Jojo y compañía). La serie es una típica Magical Girls pero condimentada con mucho toque de parodia a sí misma. También está saliendo en paralelo a través de las páginas de la Ribon de Kodansha una versión manga a cargo de Shio Komiya.

■ KATEKYO HITMAN REBORN!

Emitiéndose en Japón desde 07-10-2006
Sin cantidad de episodios definida

De la mano de Akira Amano, surgió este cómico manga que semana a semana avanza a través del Shonen Jump de Shueisha (ya va por los 13 tomos) y ahora gracias a Artland (Bokura Ga Ita, Macross) llegó a la adaptación animada. Hitman Reborn es acerca de un pobre y perdedor pendejo llamado Tsuna Sawada, quien a falta de otros miembros de la familia (todos palmaron) es elegido para volverse un jefe de la mafia. Para ello su tatará-tátara-tátara abuelo le designa a Reborn como tutor... Sí, Reborn, es ese bebito de la imagen. Verdad que no parece el despiadado asesino que en realidad es? La dirección corre a cargo de Kenichi Imaizumi (Super Cardita) y cuenta con diseño de personajes de Masayoshi Tanaka (quien fuera director de Galaxy Angel y Mai HIME).



■ ASATTE NO HOUKOU

Emitida del 05-10-2006 al 21-12-2006
12 episodios

Karada (no empiecen con los chistes fáciles...) es una chica que odia ser tratada como nena y sueña con crecer mucho. Shoko es una mujer frustrada que opina justamente lo contrario. Ambas se conocen, burladun un rato, desean intercambiar edades... Oh, deseo concedido! Y ahora?. Cáguense, chicas. No saben la que les espera. Esta serie está basada en un manga de J-ta Yamada que en Japón es publicado por Mag Garden en su magazine Comic Blade Masamune y compila uno o dos tomos por año (van tres). El anime está realizado por J.C. Staff y emitido por TBS. Está dirigido por Katsushi Sakurabi (Tsukihime) y diseño de personajes de Ikuko Ito (Sailor Moon, Mahou Tsukai Tai).



■ GHOST HUNT

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

El pasatiempo favorito de Mai Taniyama es contar historias de fantasmas, o lo era... Hasta que conoce a Kazuya, el presidente de un centro de investigación, para indagar en una escuela supuestamente embrujada a la que Mai fue jodiendo a buscar fantasmas. De golpe y porrazo (porque la boluda hace mierda parte del equipamiento de Kazuya), Mai se vuelve su asistente. Y si encima se llevan para el culo... Ghost Hunt es inicialmente un manga de Shijo Inada basado en una novela de Fuyumi Ono, que se serializa en las páginas de Nakayoshi, de Kodansha (el mismo magazine de donde proviene Sailor Moon), donde ya lleva nueve tomos recopilatorios. La animación es de J.C. Staff y la está pasando TV Tokyo.



■ HISTORY'S STRONGEST DISCIPLINE KENICHI (Shijou Saikyou no Deshi Kenichi)
Emitiéndose desde el 07-10-2006 - Sin cantidad de episodios definida



Kenichi Shirahama es un pendejo que se ganó el apodo de "piernas débiles" por su débil performance cuando pelea. Pero un día conoce a una tetsora llamada Miu Furiñji quien lo ayuda (no preguntemos cómo) a tomar el coraje necesario para empezar a entrenar en un misterioso dojo donde ella vive. Ahí, Kenichi enfrentará intensos entrenamientos con maestros de las más diversas artes marciales al tiempo que intentará hacerse mucho más fuerte. Esta serie de interminable nombre, creada por Shun Matsueña, ya lleva un buen tiempo serializándose en el Shonen Sunday de Shogakukan (va 23 tomos). El anime lo produce TMS, cuenta con diseño de personajes de Masatomo Sudou (Detective Conan, Hamtaro), dirección de Hajime Kamegaki (Fushigi Yuugi) y lo pasa TV Tokyo en Japón.

■ RED GARDEN

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

El poder de innovación del estudio Gonzo no tiene límites. Bajo la dirección de Kou Matsuo (Rozen Maiden), empezó a emitirse por TV Asahi esta historia sobre cuatro chicas (Rose, Claire, Kate y Rachel) envueltas en una serie de sospechosos asesinatos ocurridos en Nueva York. La realización de Red Garden tiene la particularidad de que la animación se realiza posteriormente a la grabación de las voces. Esta técnica es comúnmente utilizada en occidente, pero es casi inédito para un anime, y se traduce en una absoluta sincronización de las imágenes para con los diálogos grabados. Más aún, se aprovecha en las constantes escenas en donde los personajes cantan (sí, esta serie combina misterio, terror, drama y musical).



■ TENPOU IBUN AYAKASHI AYASHI

Emitiéndose en Japón desde el 07-10-2006 - Sin cantidad de episodios definida



La gente de Bones (Fullmetal Alchemist) vuelve a la carga con una nueva e impactante serie de corte fantástico-histórico. En el año 1844 (año 14 de la era Tenpou), Edo está bajo ataque por bestias infernales. Así surgen los miembros del Bansha Aratemesho. Así "Ayashi". Liderados por Ryuudou Yukiatsu estarán dispuestos a luchar contra ellas. Ayakashi Ayashi cuenta con diseño de personajes de Toshihiro Kawamoto (Cowboy Bebop) y dirección de Hiroshi Nishikiori (Angel Layer) y lo están pasando MBS, TBS y el Animax japonés. Cabe destacar que así al mismo tiempo se empezó a serializar una adaptación en forma de manga a cargo de Yaeo Ninagawa dentro de las páginas del magazine Young Gan Gan de Square-Enix.

NARUTO EL CAMINO DEL NINJA

EN TV

Por Juan Ignacio Quiroga

La pegará? Será un fracaso? Conjeturas de todos los fans hoy día, más un generalizado: "¿Qué tan bien le irá a Naruto en TV?" Y, a decir verdad, la situación actual es única. Muy distinta a la de años atrás. Aclarando un poco esto: es la primera vez en que los fanáticos se anticipan a un mega-éxito animado, de esos que son capaces de vender miles de muñecos, figuritas e historietas si son aprovechadas sus capacidades comerciales. Desde que surgió su versión animada allá por 2002, los comentarios de boca en boca y la resonancia proveniente del país del naciente-Internet mediante-lo decían todo. Antes no se pudo, porque los que sabían que Sailor Moon, Saint Seiya y compañía cumplían con esa premisa, eran un puñado compuesto por fans acérrimos y empresarios comerciales despiertos. Ahora todo cambió, pero si bien los fans pueden prever algo que será exitoso, no pueden establecer con certeza las dimensiones de éste.

Naruto llegó a la TV local justo el primer día del primer mes de este año reciente 2007, fecha determinada como para ser histórica. Lo será? Y será factible el éxito de una serie que se está pasando solamente a las 22:30 por más que sea Cartoon

Network quien la emite? Habrá que ser optimistas y esperar unos meses para comprobarlo. Naruto dio inicio en Japón como manga, primero como piloto en las páginas del Akamaru Jump de 1997 (un magazine de Shueisha que se usa para publicar one shots a modo de test) para luego entrar al del afamado semanario Shonen Jump de la misma editorial durante Noviembre de 1999. Actualmente sigue en curso como la segunda serie más popular del semanario, pisándole los talones a One Piece. Lleva hasta el momento 36 tomos recopilatorios, apareciendo uno nuevo cada dos o tres meses gracias a la rapidez con la que su autor la va desarrollando. A propósito, éste es Masashi Kishimoto, quien obtuvo gracias a Naruto su primer gran éxito (ver cuadro aparte). De todas formas éste suceso fue progresivo: tuvieron que pasar largos tres años de serialización para que despegara mundialmente, instalándose como una de las series anime emblemática del nuevo siglo en Japón. Esta dio inicio el 03-10-2002 y está por concluir para la fecha de salida de esta edición de Lazer, en su episodio 220.



Pero esto no significa el acabose de Naruto, sino que es tan sólo el punto de partida para una nueva etapa que se llamará Naruto Shippuden (Hurricane Chronicles), aprovechando un salto temporal en la trama del manga (una onda DragonBall / DragonBall Z). A ello nos abocaremos más adelante. Volviendo a la serie animada, ésta fue realizada íntegramente por Studio Pierrot (con la asistencia de otros estudios de animación, como Gainax o los coreanos de Dr. Movie), bajo estricta supervisión de Shueisha y TV Tokyo, canal que la emite en Japón. El diseño de personajes corre por cuenta de Tetsuya Nishio (Jin-Roh, Ghost in the Shell TV) y el diseño mecánico es realizado por Hirofumi Suzuki (Medabots). La adecuadísima ambientación musical es de Toshio Masuda (Di Gi Charot Nyo, Excel Saga) y la dirección corresponde a Hayao Date (Saiyuki, Tokyo Underground).

Vale mencionar que, a la par de su emisión, también fueron editados tres OVAs y fueron proyectadas tres películas en cines (habiendo actualmente una cuarta en desarrollo), las cuales cuentan historias paralelas a la trama principal, inventadas por el staff de la versión animada. También existe una más que amplía gama de videojuegos para las más diversas consolas y el correspondiente merchandising que va desde anime books, muñecos y guías oficiales hasta un completísimo juego de cartas intercambiables. Debido a que la serie en una lógicestrategia de comercialización estará llegando en bloques de 52 episodios a razón de uno cada siete u ocho meses (con suerte), en esta primera nota nos abocaremos a cubrir todo lo referente a esta etapa, que abarca hasta los combates preliminares de cara a la tercera prueba de los genins para convertirse en chuunins (quienes no entiendan un carajo de qué mierda es eso, sigan leyendo!).



Portadas de los tomos #2 y #17 del manga

1ER OPENING INÉDITO: "ROCKS"



1ER ENDING INÉDITO: "WIND"



NINJAS MODERNOS

(Nota: Acá se emplea la terminología japonesa con sus correspondientes traducciones dado que Viz Media en el afán de no alterar el trasfondo de esta serie, no trajo varios términos. Este texto puede resultar medio embole, pero es vital para no perderse en la terminología de la serie ya que los yankees no pusieron ni una sola púa adaptación). Naruto obtuvo un gran reconocimiento e incluso premios por haber mostrado una visión moderna de algo tan clásico de Japón como son los ninjas. En este mundo ficticio, paralelo al nuestro, los países están regidos por monarquías encabezadas por un señor feudal. Sus nombres se componen por un genérico "la tierra de" seguido de una cosa u objeto (osos, nieve, etc.). Varios de estos países poseen sus respectivas aldeas secretas de ninjas, pero cinco de ellas destacan por su poderío, especialmente la aldea oculta de la hoja (la famosa Konoha, del país del fuego) que es donde se sitúa el inicio de la historia y gran parte de su desarrollo. En lo que corresponde al uniforme ninja, la aldea de proveniencia se identifica por el símbolo que se ubica en el centro de una banda que deben portar (por lo general en la frente pero también se permite usar en otras partes del cuerpo) y no está exigido que las vestimentas sean exactamente iguales unos a otros, salvo para los hombres de grados superiores que deben identificarse con cierto uniforme. A su vez, cada aldea cuenta con su propia autoridad, al nivel del señor feudal del país correspondiente. El de la aldea de la hoja es el Hokage ("kage" significa sombra y lo que lo antecede es por el país de donde proviene, en este caso "ho" por fuego). Ampliando un poco el tema de los ninjas (que en el doblaje se mencionan como shinobis y kunochis, hombres y mujeres ninjas respectivamente) hay que señalar que en Naruto se utiliza un sistema de clasificac



"Veo una muerte violenta en tu futuro"

cación por rangos de acuerdo a las aptitudes y exámenes que los ninjas van superando. Los chicos desde muy pequeños deben concurrir a una escuela en donde a la vez que reciben formación cultural son educados para convertirse en ninjas capaces de defender la aldea. Tras recibirse como tal, el ninja es primariamente un genin (ninja de nivel bajo), deja de concurrir a clases tipo escolares y debe agruparse junto con otros dos genins para ser entrenados por un jounin. Este primero decidirá, pruebas mediante, si éstos están aptos tanto para seguir entrenando como para empezar a ejecutar misiones. Caso contrario, de vuelta a la academia. Tal como se ve en la serie, dos veces por año se realiza un examen en la aldea oculta de la hoja para que los genins pasen a ser chuunins (ninja de nivel medio), siendo que éste rango los habilita a liderar grupos (también otros cargos específicos como dar enseñanza a aspirantes a ninjas o colaborar en la asignación de misiones). A éstos los siguen los ya mencionados jounin (ninja de nivel alto), ya muy experimentados y con grandes habilidades individuales que los capacitan para ejecutar misiones altamente peligrosas como así también entrenar a ninjas de rangos menores. Por último, el kage, pero es tan jodido llegar a serlo que no en vano de la aldea de la hoja sólo hay cuatro al inicio de la serie (siendo el tercero el único con vida). Normalmente la actividad de los ninjas se basa en cumplir misiones, clasificadas mediante letras por su grado de complejidad. Desde las clase D como rescatar al gato de una persona hasta una complicada misión A como asesinar a alguien por encargo.

Esta clasificación se corresponde con los grados del ninja (D los genins, C los genins y chuunins, B los chuunins y A solamente los jounins). En tanto, al igual que los ninjas japos posta, sus técnicas se reúnen en tres grandes tipos: Taijutsu (combate cuerpo a cuerpo), Genjutsu (técnicas ilusorias) y Ninjutsu (técnicas de ataque ninja).



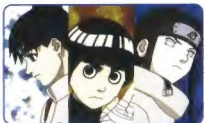
"¿Trajiste el Viagra?"

LA HISTORIA

Tiempo atrás, un kyubi (zorro/demonio de nueve colas) azotó la aldea secreta de la hoja, provocando la muerte de buena parte de su población y también cuantiosos daños. Para detenerlo, el cuarto Hokage pudo sellarlo en el cuerpo de un bebé recién nacido: Naruto. Pero como resultado, el Hokage tuvo que morir. El quería que todos vieran a Naruto como un héroe, pero doce años después, la gente grande sólo lo despreciaba. El pobre chico no entendía un carajo el porqué (y para colmo el pobre jamás tuvo padres ni familiares), así que para llamar la atención se la pasaba jodiendo a la gente, burlandose y haciendo bromas pesadas. Sucede que el tercer Hokage (quien volvió a liderar la aldea tras la muerte del cuarto) dispuso la prohibición de hablar de tal incidente, castigando severamente a quien se atreva a incumplir su pedido. No obstante, la gente contagiaba a sus hijos el resentimiento hacia Naruto, por lo que él solamente era atendido por el Hokage y por Iruka, su maestro en la academia ninja. Tras un par de dificultades para graduarse, aprendizaje del jutsu (técnica) de multitudines de sombras, Naruto empieza a ver que hay gente que lo reconoce y aprecia, además de Iruka; sus nuevos compañeros de equipo. Éstos son Sakura (experta en teoría ninja y experta en controlar su chakra, quien en realidad primero aborrece a Naruto, pero luego empieza a tomarle cariño de a poco) y Sasuke (descendiente del clan Uchiha, busca desesperadamente a su hermano para asesinarlo por haber aniquilado a todo su clan). Al frente del equipo, Kakashi, misterioso tipo que jamás revela su rostro, usa un sharingan (ojo copia) en su ojo izquierdo, cosa extraña ya que es algo que caracteriza a los del clan Uchiha. Como en casi todas las series del género, Naruto está estructurada en varios arcos argumentales. El primero de ellos, comúnmente conocido como arco de la tierra de las olas, abarca la primera -e inesperada- misión peligrosa para el grupo de Kakashi. Consiste en proteger a Tazuna, un constructor de puentes en su regreso al país de la ola. El problema está en que el tipo éste no informó que estaba siendo perseguido por un corrupto empresario llamado Gatou, quien para eliminarlo envió a Zabuza Momochi, un jounin exiliado de la aldea oculta de la niebla, acompañado de su leal ayudante Haku. Cagados hasta las patas, Naruto, Sakura y Sasuke se enfrentan su primer



El demonio zorro "Kyubi"



Tenten, Rock Lee y Neji



Shino, Hinata y Kiba



Chouji, Shikamaru e Ino



El grupo de jounins y el Hokage



Temari, Gaara y Kankurou



Los Samnín: Orochimisu, Tsunade y Jiraya

reto jodido en comparación a lo que venían haciendo (tras graduarse les daban una misión más boluda que la otra). Esta saga abarca hasta el episodio 19 del anime, y se podría decir después de esto la trama da un vuelco enorme y empieza la verdadera serie, el verdadero Naruto: el segundo arco argumental abarca desde el episodio 20 hasta el 67, excediendo el bloque de episodios que está emitiendo Cartoon Network actualmente, pero por suerte el corte no es brusco. Volviendo en este arco, los chicos están de regreso en la aldea oculta de la hoja para participar del examen de selección de chuunins (el grado que sigue al genin). Es acá donde ingresa el 80% de personajes secundarios que nutren a la serie, pero cada cual más interesante que el otro. De todos los genins graduados en la última tanda, sólo nueve siguieron adelante y además fueron recomendados por sus maestros: Naruto, Sakura y Sasuke, del equipo de Kakashi. Ino, Shikamaru y Chouji del equipo de Asuma, Y Kiba, Shino y Hinata del equipo de Kurenai. Otro grupo que representa a Konoha es el de Guy Might, compuesto por Rock Lee, Tenten y Neji. Como se explicó antes, en este examen también intervienen equipos de otras aldeas secre-

tas de ninjas, destacando los tres de la isla de la arena: Temari, Kankurou y el misterioso Gaara. En lo sucesivo, los genins son sometidos a diversas etapas de examen que ponen a prueba sus habilidades. En el transcurso de las mismas, aparecen algunos personajes importantísimos y decisivos para lo que sigue en la trama: Orochimaru, uno de los tres legendarios sannin (discípulos del tercer Hokage), quien abandonó la aldea de la hoja hace mil y ahora vuelve en busca de su destrucción, pero además se interesa mucho en Sasuke. También Kabuto, un ninja que simula ser de la aldea de la hoja pero en realidad es un ayudante de Orochimaru. Cartoon Network está emitiendo hasta el fin de los combates preliminares a la tercera etapa del examen de chuunin, justo con la aparición de otro de los sannins: Jiraiya. Lo que seguirá en la trama (cuando CN traiga más capítulos) es el entrenamiento de Naruto y cia, para encarar la última etapa del examen de Chuunin, más un inesperado giro en los acontecimientos en lo que parece ser una conspiración político-económica contra la aldea de la hoja. Otros personajes que aparecerán son el hermano de Sasuke, Itachi, y la sannin que falta: Tsunade.

LOS VIDEOJUEGOS

Como es fácil imaginar, hay MUCHOS juegos de Naruto para casi todas las consolas de esta generación. La particularidad está en que, salvo un par de excepciones, los destinados a las consolas de Nintendo están hechos por la gente de Tomy, y los de las máquinas de Sony, por Bandai. Sin embargo, todo inicia en Marzo de 2003 con Naruto: Konoha Ninpouchou para la ya difunta consola portátil japonesa de Bandai -y obviamente realizado por ellos mismos- WonderSwam. Consistió en un RPG que cubría los sucesos de los primeros 19 episodios de la serie de TV (es decir, hasta el final del enfrentamiento con Zabuza y Haku). Al mes siguiente, Naruto daba un prematuro salto al 3D con la saga Gekitou Ninja Taisen, exclusiva de Gamecube, consistente en juegos de peleas en celshading (técnica que asemeja los gráficos a la animación de TV). A la fecha van cuatro títulos, dos de ellos ya editados en USA. En Mayo de 2003 (se nota que el bolsillo de los japos da para comprar un juego nuevo de Naruto por mes?) era el turno de la saga Saikyuu Ninja Daikeshu, de la que apareceron dos juegos para Game Boy Advance y dos para Nintendo DS. Esta saga, conocida como Ninja Council en USA, se compone de juegos de acción de lado, en donde con uno de los protagonistas de la serie se avanza derrotando enemigos hasta llegar al jefe de nivel. A esta



Fichines para Nintendo DS

altura, Sony ya pedía a gritos juegos para sus consolas. El primero en llegar sería Naruto: Shinobi no Sato no Jintori en Junio de 2003 para la PSOne (todavía existía), un juego de tablero por turnos que también seguía los acontecimientos de la primera veintena de capítulos del anime. Pero la repercusión más grande llegaría con los Narutimate Hero, la saga de juegos de pelea para PS2 que a diferencia de los de Gamecube, usan un sistema de batalla bastante peculiar, mezcla de Super Smash Bros (pelea de a varios a la vez) y DragonBall Z Budokai (se puede usar un movimiento que despliega una coreografía y obliga al adversario a presionar una combinación de botones determinada para salir arosos). En USA se los conoce como Ultimate Hero y van por el tercero hasta el momento. En 2004, daría inicio otra saga que hasta el momento va por el tercer juego (uno para GBA y otro para DS): Naruto RPG. El nombre lo dice todo: Otros juegos sueltos que fueron saliendo fueron el Naruto Konoha Senki (RPG, GBA), Naruto: Shinobi Retsuden (Pelea 3D, DS) y Naruto Uzumaki Ninden (Acción 3D, PS2).

Los Gekitou Ninja Taisen para Gamecube



Los Narutimate Hero para PS2



Uzumaki Ninden y Konoha Spirits para PS2



•EL AUTOR

Masashi Kishimoto nació en Okayama en 1974 como el mayor de dos hermanos gemelos (y vaya casualidad, el menor se trata de Seishi Kishimoto, autor del famoso shonen 666 Satan). El tipo, aparte de ser fanático del béisbol, dibujó toda su vida, en principio imitando a sus series favoritas: Doraemon, Gundam, Dr. Slump, Kinnikuman, DragonBall, Akira. También tuvo su época de fanatismo freak a partir de que conoció al Dragon Quest (juego RPG cuyos personajes estaban diseñados por Akira Toriyama). Sin embargo, no le fue fácil escalar hasta llegar al Shonen Jump. Primero tuvo que pasar por una etapa de superación personal hasta llegar a desarrollar un estilo propio que le permita encarar de lleno su factible carrera de mangaka (máxime considerando que el pobre era un fracasado total tanto en eso como en su pobre rendimiento escolar). Pero el tipo, sin embargo, lo logró. Tras haber dibujado un par de historias cortas, consiguió la posibilidad de ser convocado por Shueisha para mostrarle a Japón (y posteriormente al mundo) que el tipo estaba preparado para crear uno de los próximos hits que arrastrarían millones de fanáticos alrededor del planeta.



EL DOBLAJE

Los primeros 52 episodios de Naruto se doblaron al castellano neutro en México, más precisamente en el estudio Artsound (que también dobló Zatch Bell y Trigun, entre muchos otros) en base a la versión que VIZ Media adaptó para Norteamérica. En lo que respecta a las voces, sin exigir demasiado (la versión original de Naruto es realmente sublime en cuanto a actuaciones) todos los personajes están muy bien interpretados y realzan las características de cada personaje. Más aún teniendo en cuenta que se realizó tomando como



referencia el doblaje yankee, que por lo general son sosos e inexpressivos. Esto de todas formas repercutió en la actuación de Isabel Martiñho (Creele) en Saber Marionette J, Chiharu en Card Captor Sakura) como Naruto, que no le llega ni a los talones al histórico e hiperkinético Naruto japonés de Junko Takauchi. El resto de personajes se reparte en Christine Byrd (Opacho en Shaman King) como Sakura, Víctor Ugarte (Shinji en Evangelion, Dilandau en Escafowne) como Sasuke -variando por una puta vez su tono de voz!-, Alfonso Obregón (Koni en Koni-chan) como Kakashi y Eduardo Garza (Sugishita en Blue Seed, Parco Folgore en Zatch Bell) como Gaara, entre muchos otros.

Con respecto a la fidelidad para con la versión original japonesa, lamentablemente suprimieron los openings y endings originales. El primer opening japonés (Rocks, que originalmente llega al episodio 25) fue sustituido por un invento de 30 segundos (Rice) con imágenes que combinan los primeros dos openings de Naruto. Ocupa los primeros 52 episodios con dos variantes para cada mitad de esa tanda. El ending no es más que una repetición del opening con todos los créditos de la versión original, edición norteamericana, doblaje latino y doblaje brazuca pasando a 100 km por hora. La sorpresa vendrá a partir del episodio 53. Apparentemente a raíz de las críticas de los fans, Viz decidió meter una versión completa minuto y medio del tema Haruka Kanata, interpretado por Asian Kung Fu Generation (que también interpretan Rewrite, el cuarto opening de Fullmetal Alchemist) que en la versión japonesa va



*Escenas "provocativas" eliminadas (con esta en particular del episodio #3, lo que hicieron fue congelar la escena anterior donde un grupo de chicas miraban atónitas la situación, e insertar un exageradísimo efecto de sonido de un beso)



*Naruto quejándose de su diarrea? No way!



*Estos son ejemplos de escenas muy cruentes (que por cierto sólo abundan en los primeros 20 episodios). Acá Naruto juraba no volver a tener miedo ni depender de nadie. Solo que los yankees prefirieron que no sea algo tan morboso como clavarle un kunai (el cuchillo ese que usan siempre) sino más bien algo más simbólico (?) como que un pomito de témpera se le haya reventado en la mano...



*En ciertos casos trataron de "bajar un cambio" en el dramatismo cambiando fondos rojos por azules. Acá parecería que hacen boleta a Kakashi cuando en realidad están reventando a un clon de agua.



*Estos detalles son edits típicos de 4Kids, pero parece que Viz no podía ser menos... La cruz que ya no es cruz:



*El cigarrillo que se apagó (qué raro que no se lo cambiaron por un chupetín)



*Y en algunos casos, hay que señalar algo que puede ser muy controversial pero no deja de ser positivo: corrigieron acertadamente errores FEOS de diseño de los japos!! Es muy común que los mismos creadores le pifien con errores de continuidad o diseños feamente alterados, cosa que luego no se vuelve a modificar jamás. Este es el inédito caso de una empresa que se toma la molestia de redibujar escenas completas solo para corregir los fallos. Dato a tener en cuenta: Shueisha es co-propietaria de Viz. El tema es así: en el afán de cumplir con la periodicidad establecida para la emisión de una serie, la producción japonesa se ve obligada a recurrir a decenas de otros estudios de animación. Siendo así es casi imposible lograr que todos sigan una misma pauta de diseño a rajatabla, y pasan cosas como en ésta escena, la primera en donde aparece Kurenai. El mamarracho de jeta que le pusieron fue corregido a una más similar a la que se usaría posteriormente, **y además le agregaron y le subieron las tetaaaas SEXO SEXO OBA OBA !!**



Extreme Make Over

Acá rajaron al impostor que se hizo pasar por Kakashi y trajeron al original:



•Disimulando un poco más el copy-paste:



•Horror! Qué le hicieron los japos a Naruto!?



•Efectos más vistosos:



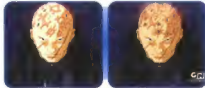
•Gaara pasó por la peluquera en la versión yankee:



•OH POR DIOS!! APRENDAN A DIBUJAR! MAMARRACHOS!



•Y acá exagerando algo que ya de por sí daba medio asquito. Quién entiende a estos yankees...?



Y si la chica que te gusta
tuviera **tres personalidades**
que cobran vida simultáneamente
cada vez que se pone nerviosa?



Y si estuvieran las tres
igual de **buenas** e
igual de **locas**?



CHANGE! 23



- SOLO EN COMIQUERIAS
- IKU SAKAGUCHI / SHIURU IWASAWA

VIREA

**ZATCH BELL!
CHUCKY
EMPASTILLADO**

EN TV

Por Juan Ignacio Quiroga

Desde que en 2000 se empezó a pasar Card Captor Sakura, Cartoon Network, cual aspiradora de primera marca, nunca paró de absorber todo mega éxito anime que encuentre, casi sin dar oportunidad a otras señales. A punto tal de que las distribuidoras en general ya actualmente buscan primero ofertar a CN, y si éste rechaza, recién ahí ofrecen sus títulos a otras señales del rubro. Zatch Bell! es uno de esos megahits, y uno de los últimos animés que llegaron al canal propiedad de Ted Turner. La serie, comercializada en la región por Viz Media, empezó a emitirse acá en Agosto de 2001 hasta alcanzar la totalidad del primer bloque de 52 episodios que CN adquirió, tras lo cual salió del aire. Actualmente, al término de Naruto (también distribuida por Viz) se está procediendo a repetir la misma tanda, y se especula con que lleguen más episodios para finales de este año, más una tercera y última tanda que complete los 150 episodios exactos que posee el anime.

A propósito, éstos se pasaron en Japón entre el 06-04-2003 y el 25-03-2006 por Fuji TV. Zatch Bell! es el nombre con el que en occidente se conoce a Konjiki no Gash Bell!! (El dorado Gash Bell!). Y como todos habrán de suponerse, no sólo el nombre de la serie es lo que está alterado. Tiremos un par de ejemplos: Como Gash suena medio chocante para los yankees (gash significa incisión tipo quirúrgica... guarda que te recorran el caño!!), agarraron y pusieron algo que se escuche parecido (Zatch). Después, simplificaron algunos nombres (Kiyomaro pasó a ser Kiyo,



Suzume ahora es Suzy) y en otros casos alguna alteración boluda como que, por ejemplo, uno de los mamonos se llamaba Tio, y se lo cambiaron a Tia, porque es una chica (a menos que en la original sea un trabajo y nunca jamás se haya explicado). Por cierto, "mamono" es otra cosa que se alteró de la versión original japonesa. Esa palabra significa demonio, pero noo, cómo los chicos van a ver una serie con demonios personificados como humanos!! Mejor lo cambiamos a Mamodo y listo, nadie se entera de eso y somos re-ponjast. En fin, mundo bizarro...

Konjiki no Gash Bell!! vio la luz a partir de Mayo de 2001 en las páginas del semanario Shonen Sunday, de Shogakukan, en donde actualmente continúa serializándose junto a otros pesos pesados como InuYasha y Detective Conan. A la fecha van 27 tomos y, por supuesto, sigue a toda marcha. El autor es Makoto Raiku, que vio con esta serie su primer gran éxito, más allá de haber sido con anterioridad colaborador de Kazuhiro Fujita en el manga Ushio & Tora (que acá no lo conoce ni el loro, pero en Japón es una obra que pegó fuerte). En el medio realizó varias historias cortas, pero ni por asomo algo con la trascendencia que logró Zatch Bell. Esto inmediatamente llamó la atención de las productoras japonesas, siendo Toei

Animation la que finalmente logró encargarse de la adaptación animada. Además, logró un slot horario muy importante, ya que cubrió nada menos que la ubicación en la que hasta ese entonces se pasaban las series de Digimon. Este éxito le permitió trascender fronteras, habiéndose emitido a la actualidad en gran parte de Europa, Asia y América.

Kiyo Takamine es un pendejo de 14 años (de esos que los japos los dibujan como de 20... pero tiene 14!), muy inteligente pero desgastado de la vida que lleva, sin ganas de ir a un colegio en donde le enseñan todo lo que ya sabe y donde no tiene amistad con nadie. De golpe, le cae en su habitación un libro rojo y un pendejito en bolas (!?) que responde al nombre de Zatch. Este chiquito fue enviado por el padre de Kiyo, con el fin de que éste socialice, haga amigos. En síntesis: que tenga vida. A regañadientes, Kiyo va al colegio con Zatch, pero he aquí una sorpresa: usando ese libro rojo, Zatch puede ejecutar ataques eléctricos (pues el rubio de su cabello no era la única coincidencia con Pikachu!) mediante una orden de Kiyo.

Todo esto tiene una razón: Cuenta la leyenda (?) que cada mil años, cien mamodos viajan a la Tierra para desarrollar la batalla por el reino mamodo. Cada uno de ellos lleva consigo un libro de conjuros, pero éstos sólo pueden ser interpretados por un ser humano, por lo que primero emprenden la búsqueda de uno de ellos (que además tiene que ser capaz de hacer buena pareja con el mamodo) y luego salir a batallar a sus adversarios. El vencedor resulta quien logra quemar el libro del otro mamodo para que éste retorne a su mundo, y una vez que quede uno solo, ése será el nuevo rey.

Zatch es uno de esos mamodos, pero no está desesperado por ser rey. De hecho, sólo le importa jugar y hacer amigos. Es como un nene cualquiera, pero tan especial que cambia la vida de Kiyo por completo, dándole amigos como Suzie (una mina que está loca -en todo sentido- por Kiyo) o mismo otros mamodos y sus compañeros. Extrañamente, Zatch no recuerda nada de su pasado en el reino mamodo, pero eso no será de importancia sino hasta bien avanzada la trama. Lo que resulta un punto de quiebre para Zatch es cuando se enfrenta a la mamodo Koiulu (una nenita tiernísima), debiéndola vencer casi sin quererlo, tras lo cual Zatch promete que se convertirá en rey, pero en el más bondadoso de todos, eliminando esa -según él- absurda batalla por el mundo mamodo. Bien Zatch, seguí así que no sabés la que te espera :P

Volviendo a los mamodos y sus compañeros, hay realmente de todo... Desde los más villanos y pelones hasta los que son verdaderamente un cago de risa. Los que resaltan, al punto de convertirse en los favoritos tanto en Japón como en



Kiyo (Kiyomaro) y Zatch (Gash)



Sherry Belmont y Brago



Megumi Oumi y Tia (Tio)



Ponygon / Schneider (Umagon)

nos pases, son Parco Folgore (un cantante italiano obsesionado por las TETAS, siendo esto muy neutralizado en la versión yankee) y su mamodo más que transformarse en cosas inútiles) Otra pareja que pulula constantemente por la serie es la de Meacum (una cantante de J-Pop) y Tia (que al principio se re calienta con Zatch porque no la recuerda). También está Ponygon, un mamodo con forma de caballito que sólo repite "Meru meru me", un sonido onomatopéyico que se asemeja al balar de las ovejas. Ponygon detesta a Kiyo (de hecho ese nombre se lo puso él, y como Ponygon no puede hablar, jamás puede decirles a todos que su nombre real es Schneider), pero no le queda otro remedio que quedarse a vivir en su casa. El resto del cast se comparte entre el resto de mamodos que hacen aparición a lo largo de la serie, personajes graciosos como la esposa del profesor de la clase de Kiyo, que se le pasa todo el tiempo atrás de su marido (descolgadísima la vieja!), y temibles como el mamodo Brago (el más siniestro de todos) o Zeno, el misterioso mamodo que es idéntico a Zatch. La serie pone mucho énfasis en la auto-superación Zatch Bell no es solamente batalla tras batalla (por más que la trama principal y los consecuentes rellenos -que los de Toei aplicaban para no alcanzar al manga en curso- apunten a eso), sino más bien un ejemplo constante de compañerismo y nunca rendirse, sea tanto entre Kiyo y Zatch como entre la mayoría de los mamodos y sus compañeros.

Zatch Bell tenía todas las fichas como para ser una de tantas longevias series que siguen emitiéndose hoy día cosa Naruto o Bleach, pero una serie de factores (entre ellos, un accidente que paralizó a Makoto Raiku por más de tres meses) obligaron a darle un final a la serie. Por suerte fue

bien anificado, adelantando lo que hoy en día aún no ocurrió en el manga. La pelea final por el reino mamodo También existen dos largometrajes animados Konjiki no Gash Bell: 101 Banme no Mamono (si le buscáramos una traducción a lo yankee, sería: Zatch Bell, El Mamodo nunca listado #101) estrenada en cines japoneses el 07 08 2004 y Konjiki no Gashbell!! Mechavalcan no Raishuu (Zatch Bell, El Ataque de Mechavalcan) que pasó por los cines japos el 06-08-2005. También dos guas oficiales del manga y muuuuhos videojuegos (cinco para GameBoy Advance y cuatro para Gamecube y Playstation 2).

Lamentablemente la serie nos va a estar llegando a través de bloques anuales de 50/52 episodios promedio, por lo que aún estamos bastante lejos de ver el final. Si bien esto es justo teniendo en cuenta que en Japón se emitió de esa forma, no es algo a lo que los argentinos estemos acostumbrados, más cuando una serie del doble de episodios como DragonBall Z se pasó en menos de tres años. Es así que Zatch Bell se estrenó a través de Cartoon Network el primero de Agosto del año pasado a las 23.30 hs. de lunes a jueves. El horario no es malo, pero es totalmente opuesto al target al que apunta la serie chicos. La política actual de Cartoon Network parece englobar a todo el producto animado japonés en un único segmento horario, sin importar a qué edad están dirigidos. No está mal, porque es lo que los fans vinieron pidiendo por años, pero es realmente extraño que no tenga otra emisión en horario vespertino (o incluso matutino). Uno no querrá imaginarse las caras de los empresarios que intentan comercializar merchandising de estas series cuando se encuentra con que el canal más exitoso tiene estas políticas de horarios. En fin.



El manga de Zatch Bell



Genmable (una obra anterior de Raiku)

En lo que respecta a la emisión por Cartoon Network, Zatch Bell está doblada al castellano en México a partir de la versión que Viz Media retoco para el mercado norteamericano. A los cambios y alteraciones de nombre que se mencionaron al inicio de esta nota, faltan sumar varios cortes de escenas y edición digital de imágenes, tanto para reducir las muestras de violencia (Zatch Bell es una serie MUY violenta, pese a lo que uno pueda prejujgar) como así también para "cubrir" a Zatch cuando sale en bolas en algunos capítulos mediante la aplicación de un boxer digital. Realmente rompe las bolas que hagan estas cosas. Otro cosa particular es el de Parco Folgore, el cantante italiano. Su tema principal (sólo basta con ver la portada de su CD, también alterada por Viz) habla todo el tiempo de tetas! O sea, es un cago de risa pero los yankees le quitaron toda la gracia. La canción es puro "moge moge moge, chi-chi-chi-chi oppai! boin! boin!" que son palabras con que los japos describen tetas. En castellano quedó algo tipo "Hey, vamos todos a bailar! Boin boin!" (197?)

Indescr.ptible. Al menos quedó el fondo musical del tema original. No obstante, toooodo el resto de la música fue reemplazada. Esto es consecuencia de lo que se mencionó de los cortes de imágenes, ya que sino al dejar normalmente los fondos musicales, quedarían baches o saltos muy feos (aunque no les hubiera costado nada monitorear los OSTs japoneses y volver a musicalizar con eso las escenas, siendo que la música yankee no es tan berreta pero la japo es mucho mejor). Por otra parte, openings y endings originales fueron eliminados, dejando un opening inventado (que en sí es el primer opening japonés muy resumido) con un tema musical inventado. El ending es una repetición de ese opening aplastado hacia la izquierda, y en el espacio sobrante todos los créditos tanto de la edición yankee (blergh) como de la versión original japonesa, y además los créditos del doblaje tanto latino como brazuca! (obviamente todo lo que no es yankee pasa a los pedos y es casi imposible leer dos líneas antes de que cambie de pantalla). Hasta el momento, CN pasó los primeros 52 episodios, previendo que en la segunda mitad de 2007 lleque el siguiente paquete. Volviendo al doblaje mexicano, se realizó en Artsound con un cast de doblaje muy profesional y adecuado a los personajes de la serie.

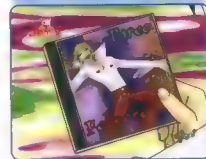
LA CENSURA

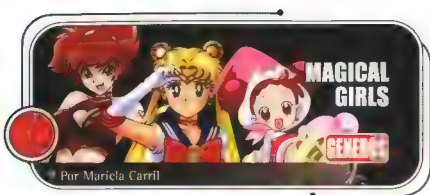


Versión Japonesa



Versión Yankee





Por Mariela Carril

Promediaba la década del '80, gloriosa infancia de muchos lectores, cuando en la televisión argentina aparecían series que llamaron la atención por tener las mismas ilustraciones de las cartucheras rosadas de plástico duro doble tapa con imanes. Eran los famosos dibujos "chinos" que las chicas empezaron a adorar y pronto el melodrama lacrimógeno y las aventuras novelescas llenaron las mañanas y las tardes de los canales. Esas cartucheras y algunas carpetas también, tenían dibujadas heroínas de enormes ojos brillantes, bucles dorados, narices pequeñas y cuerpos largos. Reflejaban los sueños de convertirse en alguien único y vivir muchas aventuras mientras se conocía al amor de la vida (lo mismo de siempre).

Eran chicas activas, decididas, a quienes la vida les daba el mejor vuelco (no revolcón, de eso ni hablar por ese entonces). Parecía que bastaba con encontrarse un broche, un anillo, un pendiente o cualquier elemento mágico para dejar de ser común y corriente. Eso no sólo le pasó a Usagi Tsukino en los años '90. Le había pasado por lo menos más de una década antes a Ángel, una adolescente rubia y espigada que con un broche mágico no sólo cambiaba de ropa sino que adquiría habilidades que le permitían hacer ala delta, navegar un barco, convertirse en foto gráfca, colarse a un museo o mil cosas más en su larga búsqueda de la bendita flor de siete colores. El género al que pertenecen este tipo de

historias, combinación exacta de drama y aventuras, es el conocido como "Magical Girls" ("chicas mágicas", también conocido en Japón como Maho Shoyo), particular vertiente del más amplio "Shoyo".

El shoyo está compuesto por historias que apuntan al público femenino y desde su origen ha ido adquiriendo características particulares tanto a nivel argumental como de estilo de dibujo. Desde los autores masculinos, primeros en crearlos, hasta la actualidad donde la mujer es la principal autora de shoyo, mucha agua ha corrido bajo el puente y los cambios que ha experimentado este género son increíbles.

Lo cierto es que, mientras el shonen tiene énfasis en la acción y la bravura, el shoyo pone el acento en el mundo íntimo de las relaciones humanas y para eso se sirve de un complejo vocabulario visual que pasa a identificarlo indiscutidamente. Colores pasteles en las portadas y el foco puesto en una joven naive de implorantes ojos enormes que invita a abrir el manga y

zambullirse en la historia. Con su correlato animado pasa exactamente lo mismo. En un principio, los mangas estaban muy segmentados en relación al público que los leía (hombre-mujer). Pero a medida que la sociedad japonesa fue dejando atrás las costumbres culturales propiamente niponas y fue adoptando aspectos más modernos y occidentales, el mercado cambió de ambos lados tanto el ámbito creador, el de los autores, como el

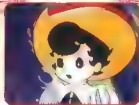


Flower Power + Gái Power

MAGICAL GIRL



"Capucucita que built tan grande bienesi!"



"Te juro que es una media!"



"Tengo que encontrarme un novio..."

de los lectores. Antes, la sociedad japonesa era más machista que ahora. Muchos mangakas hombres comenzaron sus carreras dibujando obras para el reducido mercado femenino como forma de entrar al mundo profesional. Recién después de la Segunda Guerra Mundial el universo femenino del manga fue tomando la forma que tiene hoy en día, también gracias al aporte de artistas hombres que supieron dejar su impronta y que muchas veces lo abandonaron luego. Todo empieza con Osamu Tezuka (¿con quién más??) y su Ribon no Kishi (La Princesa Caballero), un manga que le inyecta la vitalidad del kodomo (manga para chicos) al shoyo y le da la primera heroína. Con la pequeña de pelo corto y negro nace la mujer activa, con decisión propia, el germen de la protagonista de Magical Girl. Ya no es un sujeto pasivo a quien la vida, los pesares y los hombres la arrastran de aquí para allá. Es una chica aventurera que no deja de verse arrastrada en circunstancias que no desea, pero una vez allí puede con ellas.

En la década del '50 aparecen artistas mujeres como Hideko Mizuno (una protegida de Tezuka) y otras chicas más que se suman a los hombres para crear mangas shojos, los van desplazando y finalmente se quedan con todo. Son ellas las que logran que los shoyo manga se editen con la misma frecuencia que los shonen, que nuevas revistas antológicas aparezcan y que con el tiempo, el shoyo tenga un hijo devoto y transformado que tiene de la madre, el melodrama y la pasión. La mujer como protagonista parece entonces dejar el rol pasivo de la historia y lanzarse a la aventura del descubrimiento. Se halló entonces que el género femenino, por gustarle el amor y la cosa

bien educadora, no renegaba tampoco de la aventura y las niñas, virginales y pasionales al mismo tiempo, le dieron su impronta característica al género. Dejando la infancia, entrando en la adolescencia o padeciéndola directamente, las protagonistas mágicas permiten una identificación automática con quien lee el manga o mira el anime. Esa famosa identificación que parece ser otra marca registrada de la animación japonesa, donde el protagonista sufre y evoluciona como cualquier ser humano corriente pero en circunstancias excepcionales, rescata la heroína que toda mujer lleva adentro. Sí, chicas! ¡Aceptémosla la gorda quiere ser flaca, la mal vestida quiere tener onda, la de vida aburrida quiere movimiento (de todo tipo y variedad!) y todas desean en definitiva que la monotonía se quiebre en media hora o un tomito. Haciendo historia, las primeras series de chicas mágicas tuvieron como heroínas jovencitas virginales, castas y puras. Las más buenas del mundo, poco picaras, entregadas, miembros honorables de UNICEF.

A lo sumo había un beso con el protagonista masculino que tardaba con seguridad más de cuarenta capítulos en llegar. El Bien y el Mal estaban muy bien representados, pues de un lado estaba ella y del otro uno o varios malos estereotipados.

Pero lo cierto es que con los años han ido incorporando cambios en esta forma de plantear el argumento de las historias de magical girls. Cambios que han ido apareciendo de la mano de transformaciones en las pautas culturales del comportamiento femenino en la sociedad japonesa. El gran paso fue sin dudas la mujer heroína pero con el



"Sexy Sailor Moon"

correr de la década del '80 y '90 todo el contexto de este personaje iría transformándose en un universo rico y complejo que incluía nuevos entrecruzamientos de generos.

Paulatinamente las vírgenes dieron paso a chicas más cool. No porque una virgen no pueda ser cool (**), pero hay indicios de que podrían dejar de serlo si el héroe aprueba. El amor sigue presente pero hay más besos y situaciones comprometidas donde las chicas pueden mostrarse más osadas. Las "chicas de secundaria" comienzan a ser fieles exponentes de una coquedad más avanzada donde lo "sexy" va permitiéndose y obteniendo un lugar. Si el "samurai" es el ideal del chico japonés porque reúne cualidades que van desde la amistad a la valentía, la heroína de las chicas no tiene un parangón histórico semejante. Pero sí se han ido construyendo uno mucho más moderno con las historias de sus "chicas mágicas". Cuáles son los lugares comunes del género? Unas palabras y un dispositivo que invocan una transformación. La ropa común vuela, el más pintoresco vestido aparece de la nada (últimamente, desnudo mediante) y surgen también unas habilidades insospechadas. El conjunto se toma tal vez con una tiara, aros, gargantilla o anillos ultra poderosos que la mayoría de las veces logran someter al enemigo. Un enemigo que posee nombres bastante obvios. Es decir, nadie va a confundirse pensando que Dark Fall, el Rey Oscuro o Malina son personajes buenos. Este esquema conocidísimo se repite desde Cutey Money, pasando por Pretty Cure, Wedding Peach, Tokyo Mew Mew, Magical Doremi, Card Captor Sakura, Fancy Lala, Guerreras Mágicas hasta Sailor Moon, por nombrar algunas. Sailor Moon? Vale recordar que la serie protagonizada por Usagi Tsukino (Serena Tsukino del doblaje), la reina de las chicas

todopoderosas, significó además de un boom de ventas, un giro nuevo en este tipo de historias. Naoko Takeuchi, su creadora, supo combinar una típica historia mágica girl con algo un poco más masculino como es el concepto de "grupo de héroes" (famosos elementos sentai).

En general las protagonistas vivían sus aventuras casi en solitario, o lo sumo eran par, pero con la llegada de SM, las chicas mágicas llegaron en patota para gritar a voz en cuello sus transformaciones y sus ataques mortales. Además, el cambio no sólo fue incorporar todo un equipo de super heroínas. Lo particular que tiene la serie es que la protagonista no quiere y tarda en aceptar su nueva misión en la vida. Usagi no estudia, llega tarde al colegio, le gusta no hacer nada y no está ni ahí preparada para afrontar semejante cambio de planes. Sin embargo, con el correr de la historia no sólo llega a aceptar esto sino que abraza la causa aun si eso implica el auto sacrificio. Sailor Moon revivió la llama de las magical girls, por un lado logrando una identificación superior con su plantel de chicas (todas humanas confundidas, pero valientes) y por otro, sumando a los chicos que nunca estuvieron demasiado cerca del Shojjo pero a quienes las aventuras, las minifaldas y los asiduos combates terminaron atrayendo.

Si en los años '80 las chicas mágicas casi habían extinguido debido al furor de las series de mechas (de Mobile Suit Gundam para adelante todo refería a mechas, idol singers y alienígenas), para los '90 largos volvían a aparecer gracias a la pluma de una mujer que hoy se pasea en Ferrari y cuenta millones de yens. Naoko Takeuchi sí supo devolvernos la magia que tienen todas las chicas y dejó bien en claro que aquellas que luchan por el Amor y la Justicia no tienen que masculinizarse para ser... muy poderosas.



Fancy Lala, Wedding Peach y Tokyo Mew Mew

MAKE UP!! - Las famosas que nunca llegaron

• AKAZUKIN CHACHA (1994/1995)

ANIME: 74 EPISODIOS Y 3 OVAS / MANGA: 13 TOMOS

Caperucita Roja, ¿cagaste de envidia! Chacha es una pequeña maga que sólo buscaba divertirse mientras continuaba perfeccionando sus habilidades. En eso, entra el maligno Daimaou (pariente lejano de Piccolo :P) que intenta sembrar el caos, pero Chacha usa el medallón que le dio su maestro Seravi para transformarse en Magical Princess y así patearle el traste. Iría todo bien de no ser por que Daimaou tiene varios lacayos que pondrán en problemas a Chacha y sus amigos. Akazukin Chacha fue un manga creado por Min Ayahana que durante toda la década del '90 se serializó en el Ribon Magazine de Shueisha.



• CUTEY HONEY (1973/2004)

ANIMES, MUCHOS / MANGAS, DEMASIADOS

Una de las franquicias más extensas de Go Nagai y su fiel com pañero Ken Ishikawa que desde 1973 rindió ocho series de manga, dos de TV, dos de OVAs y tres películas, una de las cuales es un Live Action. Si bien la trama detallaba la simple historia de la chica robot creada para ser una "hija" (:), que luego venga la muerte de su "padre" (:), asesinado por una malvada organización mafiosa. A lo largo de su historia, Cutey Honey conquistó desde los otaku pajeros (hay desnudos en casi todas las partes, pero New Cutey Honey casi casi es un hentai) hasta los fans de las Sailors, ya que Cutey Honey Flash en Japón ocupó el horario de Sailor Moon cuando ésta llegó a su fin.



• KAMIKAZE KAITO JEANNE (1994/2000)

ANIME: 44 EPISODIOS / MANGA: 7 TOMOS

Piece of Loovee . Así rezaba el pegadizo opening de esta serie creada por Arina Tanemura que también pasó por el Ribon de Shueisha. Acá, Jeanne es la chorra que toma poderes de Juana de Arco para derrotar a perversos demonios que se esconden tras las más famosas obras de arte. Obviamente la mira tiene a su misterioso contraparte masculina cuya identidad desconoce pero que siempre la salva cuando está a punto de cagar fuego. Una copia de Sailor Moon, bah. Ni hablar de que la mina es un calco de Usagi Tsukino. Sin embargo, la trama se las ingenio para captar a un gran número de fans no obstante la poca duración de la serie en comparación a otras.



• OJAMAJO DOREMI

ANIME: CUATRO SERIES DE TV DE 201 EPISODIOS EN TOTAL, DOS PELÍCULAS Y UNA SERIE DE OVAS DE 13 CAPÍTULOS / MANGA: 5 TOMOS

En este caso la típica pelotuda incompetente se llama Doremi. Casualmente, camino a casa se encuentra con una vieja bruja. Pero qué pasa, no era obvio que la vieja era bruja, pero Doremi al llamarla así igual activó una maldición que indica que si un humano descubre la identidad de una bruja, pierde sus poderes y su forma humana. Entonces la vieja se transforma en un horrible gusano. Para arreglarlo, Doremi se tiene que convertir en bruja y pasar diez exámenes. Para que no le sea tan aburrido (?), se unirán a ella dos amigas más, y en las subsiguientes series más y más brujitas. En Latinoamérica se distribuyeron las dos primeras series, pero jamás ningún canal mostró interés en ellas.



MAKE UP! Las que acá la rompieron

• LA BRUJITA SALLY (MAHO TSUKAI SALLY) (1966/1992)

ANIME: DOS SERIES DE TV DE 197 CAPITULOS EN TOTAL Y UNA PELICULA / MANGA: 1 TOMO

La prehistórica serie de 109 episodios realizada por Toei Animation y que data de 1966 jamás nos llegó, pero la remake de 1989 levantó una buena camada de seguidores cuando se dio una vuelta por la TV local. Esta obra de Mitsuru Yokoyama caló tan hondo en Japón que se le atribuye que la palabra "bruja" no tenga mala imagen en el Japón moderno. Acá, Sally es la princesa del mundo de las brujas, Astoria, pero encuentra en la Tierra un lugar más divertido, donde poder hacer amigos. Y al mejor estilo "Hechizada", Sally usa su magia para ayudar a sus amigos en problemas o resolver los suyos, pero sin que nadie se entere de su secreto



"Que me van a quemar viva?"



"Juguemos a invocar al diablo"



"Después te enseño el mal de ojo."

• SAILOR MOON (1992/1997)

ANIME: CINCO SERIES DE TV DE 200 CAPITULOS EN TOTAL, TRES PELICULAS UN PAR DE ESPECIALES / MANGA: 18 TOMOS

La serie de Magical Girls. Una de las responsables del furor de la animación japonesa en éste y muchos otros países. Basándose en la idea de su comic anterior (Sailor V, donde había una única sailor) y hasta ligándola de forma tal que quede como secuela, Naoko Takeuchi dio vida a Sailor Moon, que cuenta acerca de Usagi (Serena en el doblaje) Tsukino, quien junto a sus cuatro amigas usan los poderes que una misteriosa gata proveniente de la Luna les brinda para luchar contra los diversos enemigos que desean apoderarse del planeta. En el transcurso de la serie, se suscitan escenas cómicas, descubrimientos de pasados ocultos, nuevas Sailors, más enemigos y más poderes. Es una de los pocos animes en haber sido transmitidos por hasta cuatro canales simultáneamente en nuestro país.



"Usagi & Friends"



• CARD CAPTOR SAKURA (1998/2000)

ANIME: 70 EPISODIOS Y DOS PELICULAS
MANGA: 12 TOMOS

Si Sailor Moon inició el furor, Sakura lo terminó de rematar. La llegada de las obras de CLAMP a la Argentina había comenzado un par de años atrás con Magic Knight Rayearth, pero fue realmente con Card Captor Sakura que crearon una legión de fans. Esta es la dulce historia de Sakura Kinomoto, que de repente se ve envuelta en la aventura de capturar las cartas que en el pasado pertenecieron al legendario Mago Clow, para evitar que anden sueltas jodiendo a la gente. No obstante, no deja de ser una obra CLAMP, por lo que también está la amiga torta, bisexualidades, relaciones cruzadas, pero siempre con el desarrollo fiel y heterossexualmente esperado.

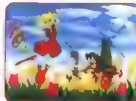
• ÁNGEL Y LA FLOR DE LOS SIETE COLORES (HANA NO KO LUNLUN) (1992/1998)

ANIME: 50 EPISODIOS + PELICULA

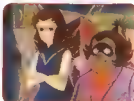
El Rey del planeta de las flores está muriéndose, pero no puede abdicar su trono hasta tanto la legendaria flor de los siete colores sea encontrada. Los animalitos Cateau y Noveau (Katy y Roppe en el doblaje) encuentran a la chica de las flores: Lunlun (Ángel Celeste) en Francia y la convencen zoolifia mediante- de ir a buscar esa flor. No podían faltar lo malos malos, encarnados en la forra de Togenshija (Malina) y su esbirro Boris; y su príncipe encantadotrrrr: Serge Flora, que, oh! guarda un secreto... Emblema de la oleada anime de los 80s, la pasó Canal 13 en Buenos Aires



"Y se cuenta igual que la marihuana?"



"La tala la tala la tala la tala laaaaaa!!"



"Soy su hermano menor de Roppe"

• GUERRERAS MÁGICAS (MAGIC KNIGHT RAYEARTH) (1994/1997)

ANIME: TV 49 EPISODIOS Y OVA DE 3 PARTES / MANGA DE 3 TOMOS

Hikaru, Umi y Fuu (Lucy, Anais y Marina en el doblaje), tres chicas de escuelas separadas son transportadas a Cephiro para rescatar a la princesa Esmeralda de las garras de Zagato, utilizando unos mechas gigantes llamados dioses (genos en el doblaje de TV). Resuelto esto (que no es lo que parecía ser en principio, típico de las autoras del manga, el grupo Clamp), en la segunda mitad de la serie, Cephiro ya no tiene pilar, entonces entra en caos y se abren puertas de otros mundos cuyos líderes buscan reemplazarlo para sus propios intereses. Quienes eran enemigos ahora son amigos y surgen nuevos personajes que complican aun más las cosas. La paso Magic Kids desde 1998 en varias oportunidades. De los OVAs, en Argentina solamente se comercializó el primero doblado por el mismo cast de TV



• CORRECTOR YUI (1999/2000)

ANIME: 52 EPISODIOS / MANGA: 5 TOMOS

Cuando a Kia Asamaya (Silent Möbius) le pintó hacer un manga infantil dedicado a su hija, le salió la siguiente bazarreada. Año 2020, todos tienen computadores como partes esenciales de sus vidas, excepto Yui Kasuga. Y encima es elegida para salvar al mundo de las garras virtuales de Grosser, un programa de inteligencia artificial que fuera designado para manejar la COMNET (una Internet re poderosa) pero parece que lo hicieron correr en Windows ME y ahora planea pasar al mundo humano. Al principio encara el laburo solita y en la segunda mitad de la serie recibe la ayuda de Corrector Ai. La serie se pasó por Cartoon Network desde 2001 varias veces

• **LAS CHICAS SUPERPODEROSAS (1995/2005)**
 80 EPISODIOS (SERIE YANKEE) 52 CAPÍTULOS (SERIE JAPONESA)

No son anime, pero de las decenas de series que idearon los occidentales para querer dinar este género (fuera Winx y demás berretadas!), esta creación de Gendy Tartakovsky para Cartoon Network es un éxito indiscutido que arrasó por todo lugar por el que se emitió. Además, está plagada de situaciones bizarras e incluso parodias, lo que llevó a darle público de todas las edades. Acá fue emitida en su totalidad por Cartoon Network, y tal como reza la sección News de este Lazer, se transformó en un anime que actualmente emite TV Tokyo en Japón y que para mediados de este año llegará a nuestro país



• **PRETTY CURE (2004/2007)**
 ANIME: CINCO SERIES DE TV (144 EPISODIOS Y CUARTA SERIE EN CURSO) / DOS PELÍCULAS

Finalizado Ojamajo Doremi, surgió Pretty Cure como la nueva franquicia de series Magical Girls de Toei Animation. En esta saga, que ya va por su quinta serie de TV y lleva además dos películas producidas, las protagonistas no se la pasan atacándose con magia sino que cuentan con más ataques del tipo cuerpo a cuerpo, aunque mágicamente tras la pelea, sus daños desaparecen. Honoka (la traga del curso) y Nagisa (la deportista) de repente se encuentran con Meppie y Mipple, dos criaturas misteriosas que cayeron del cielo una noche escapando de Dotsuku zone, una fuerza malvada que atacó su lugar de origen. Ahora busca atacar a la Tierra y bueh, alguien tiene que hacer el laburito.



• **MAI HIME / MAI OTOME (2004/2005)**
 ANIME: DOS SERIES DE TV (52 EPISODIOS EN TOTAL) Y SERIE DE OVAs (4 CAPÍTULOS) / MANGA: 2 SERIES DE 5 TOMOS C/U

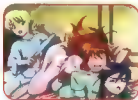
Uno de los últimos hits del estudio Sunrise, radica en la historia de ciertas chicas que son becadas para estudiar en la prestigiosa academia Fuuka. Todas son HIMEs, y gracias a ello tienen la habilidad de materializar un determinado objeto (al que llaman Children) para pelear contra unos monstruos (denominados Orphans). Cuando aceptan su destino, deben a la vez atenerse a que, si pierden ese poder, también perderán lo que más aman en el mundo. A la primera serie de 26 episodios, la siguió Mai Otome HIME, que en otros 26 episodios cuenta una historia similar con los mismos personajes pero en roles intercambiados. De ambas series existe su correspondiente adaptación a manga, y también está saliendo una serie de OVAs



"Usagi no exist!"



"Libéreteeeee!!"



"Por colecciona noooo!"



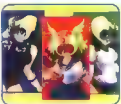
Ahora en TV Argentina



SHOOTING STARS! ITS MUSUME!

13 episodios Viernes 21 30, 3 00 Sábados 0 00, 2 30 y 5 00

El último anime que estrenó Animax -en Noviembre del año pasado, vale decir es una parodia a todo el universo de series tanto sentai como magical girls. Ryusei Sentai Musumeta a simple vista puede parecer MUY boluta, pero está buena para pasar el rato. De hecho, está bueno buscar de qué serie proviene cada cliché de los cientos que aparecen en cada episodio. Y es que esta serie posee todas las características típicas de los géneros a los que parodia. El ejemplo más claro está en sus protagonistas: tres chicas, cada una muy diferente una de la otra pero que viven en la misma casa bajo el cuidado de un profesor y un chico más inteligente que el profesor mismo. Ellas, invocando al poder que cada una posee (tierra, aire, agua) se transforman gracias al casco Musumet. La historia viene así: Un día caen siete estrellas fugaces (cada una de cada color del arco iris) de una lejana galaxia en la Tierra. Dos científicos logran capturar a tres de ellas, y tras una exhaustiva investigación controlan el poder de las estrellas mediante el mencionado casco Musumet. Así es que rean a la organización secreta MET para que Musumet sea usado para lograr la paz mundial, y proteger a la Tierra cuando el poder de las otras estrellas aparece para causar el mal. Lamentablemente uno de los científicos muere, pero sus hijas Aoi, Midori y Kurenai van a usar el casquito y mostrar la bombachita (cosa que en realidad nadie les pidió que hagan, pero todo sea por levantar el rating de la serie). Musumet está realzada por TNK (Honey & Clover) y se emitió originalmente en Japón por Chiba TV entre el 03-10-2004 y el 26-12-2004



MR. STAIN ON JUNK ALLEY

14 episodios Sábados 2 45 y 4 45 hs

Ah, cómo? No era que Adult Swim no pasaba anime? Bueno, se ve que no se dieron cuenta pero compraron Garakuta doru no Stain, o dicho en criollo (!?) Mr Stain on Junk Alley, una serie de cortos que Adult Swim pasa desde Mayo en el segmento "Shorts" que llena el espacio de los días sábados. Este anime, realizado en 3D, creado y producido por Ryuji Masuda, transcurre en un callejón lleno de basura en el que habitan el ermitaño Mr Stain y muchas otras extrañas criaturas. En cada episodio (trece de siete minutos, más un especial de media hora que aún no pasó CN) Mr. Stain toma un pedazo de basura y desde allí se desarrolla una historia fantástica, explorando temas como el amor, la amistad o la supervivencia, envolviendo al Sr. Stain y su gato Palvan. Garakuta es tan grosso que ganó el premio a la excelencia en el Japan Media Arts Festival de 2003. Originalmente se pasó por el canal japonés Kids Station entre el 06-01-2003 y el 25-03-2003



MAITENA: UNA MUJER SUPERADA

Por Lucía "Loo" Foos



con un bajón tremendo, y claro, después de semejante día!.. Acá te tomás el cuerpo de otra manera Camino 10km por día, no me importan los pelos; le conozco el culo a todo el mundo .. (risas)

Estuviste de año sabático durante 2006. Paseaste por la playa todo el día o hiciste otro tipo de laburos?
Este año fue sábado en cuanto a publica ciones diarias o semanales, pero estuve laburando mucho. No es que me la paso en la playa viendo las puestas de sol. A las 13hs llevo a Antonia [la hija menor] a la escuela, subo al taller y me pongo a laburar; incluso así laburo mucho mejor que teniendo que tomarme el subte para llegar a la oficina. En 2006 salieron dos libros, una edición de Mujeres Alteradas recopilatoria, con tapa dura, y un libro para Clarín de selecciones de todas mis series; ambos los edité yo. Escribí además muchos prólogos: para Liniers, para



Maitena en su casa de La Pedrera

Fontanarrosa (una edición española), y mismo para los libros míos. También desde la Secretaría de Cultura de la Nación, creo, no sé, nunca me acuerdo, me propusieron hacer unos diseños para las tapas de unos cuentos que se regalaban en las peluquerías. De repente gente que no había leído en su vida se llevaba un cuento de Blaisten o un poema de Alfonsina Storni de la peluquería. Fue una movida muy copada, se regalaban no sé cuántos cuentos, doscientos, dos mil, era algo con dos (risas)

Es medio obvio que te pregunte esto, pero: Qué opinás del manga y el anime?

Los japoneses son los más modernos y poéticos en la industria hoy. Que una persona pueda ser un río, que se manejen así con las mitologías y los diseños. Antonia y yo somos fanáticas de Miyazaki. El otro día alquilamos "El castillo vagabundo" es divino!.. Es poético Antonia mira mucho anime y yo la acompaño. Ahora me acuerdo de Di Gi Charat, pero también le gustan cosas como Hi Hi Puffy Ami Yumi, incluso Bob Esponja. Para mí Bob Esponja es lo más. Juan Pablo, mi hijo del medio, también mira muchísimo anime. Y bueno, en lo que es dibujantes, soy una



Loo y Maitena

seguidora ferviente de Murata [diseñador de personajes de Last Exile]

Te publican en Japón? Viajaste ahí alguna vez?

No, por ahora no. Donde me empezaron a publicar es en Corea, es loquismo. Las ediciones que tienen aparte son bárbaras, unos colores brillantes, unos amarillos, de lujo. A Japón no fui nunca pero es uno de los pocos viajes que me encantaría hacer. Ya no me gusta viajar si no tengo conocido adonde voy, pero Japón es una de las pocas excepciones.

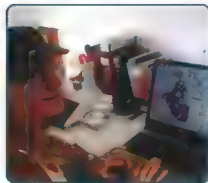
Otra pregunta obvia: Qué se siente ser la abanderada femenina de la industria argentina de historietas?
Hay muchas minas en el mundo del comic. Patricia Breccia, María Akobre, Isol, Petisulo que paso conmigo es que yo hice un crossover, a las mujeres nos encanta hablar sobre nosotras mismas. Entonces a mí me empezó a leer gente que le chupa un huevo el comic. Por eso me hice una autora "popular". Con Liniers paso lo mismo. En Japón, por ejemplo, hay muchísimas dibujantes mujeres, y es que allá es un laburo como cualquier otro, no como acá que sos un bohemio si sos dibujante. Allá los explotan como a cualquiera,

Cómo hacés? Vivís acá pero viajás a Buenos Aires?

A Buenos Aires voy seguido, por laburo, por ese tipo de cosas. Dejo todo lo horrible para allá. La última vez que estuve en un solo día me hice una mamografía, fui al ginecólogo, a la depiladora y a ver a mi vieja. Eran las cinco de la tarde y yo estaba



Las lecturas de Maitena



Maitena, fan de Murata



Maitena, su marido y Leo

tenés a los pobres mangakas encerrados en un sucucho de dos por dos dibujando quince horas por día con cinco monos de ayudantes, y que les pasan la comida por debajo de la puerta onda presos

Qué te llevó a tomarte un año sabático?

Odio las fechas de entrega. Cuando empezas tu carrera está buenísimo laburar en revistas, porque la urgencia de la edición semanal te obliga a estar dibujando todo el tiempo, y en dos años no podés creer cómo dibujabas antes. El comic es punk. Es dinámico. Lees este esta semana y ya tenés que estar pensando en el de la semana que viene. Y yo siempre fui así, siempre cambiando de proyectos, de laburo, de marido

Pero bueno, yo hice eso por 25 años, yo no tengo ganas de que me corran con el tiempo. Siempre digo lo mismo: a mí me encanta mi laburo, pero yo laburo por la guta. Y el día que no necesite más la guta, no laburo más!... (risas) Yo tengo la filosofía de que cuanto mejor me va, menos trabajo. No soy como esas personas que cuanto mejor les va más laburan. Ahora hago sólo lo que me gusta, lo que tanto ganas de hacer. Tengo unos proyectos, un libro, para los próximos años, pero me manejo con mis tiempos y sin apuro

Qué cambió en todo este tiempo de trabajo?

El dibujo va cambiando con la cabeza de uno. Hay dibujantes que dibujan igual de los 20 a los 60 años, y es porque tampoco su cabeza ha cambiado demasiado

Y cuál es la diferencia entre Mujeres Alteradas y Curvas Peligrosas?



Diez años. Es otra etapa. Otra madurez, otros problemas. Curvas Peligrosas es mi laburo favorito, un tipo de humor más acabado. El trazo mismo me gusta más; casi no hice fondos. Quería que el lector se diera cuenta de la situación por el gesto de la mina y lo que tenía en la mano, que estaba charlando con una amiga, por ejemplo. Mujeres Alteradas lo hice durante mucho tiempo; cuando me cansé quise hacer algo diario y empecé con Superadas en el diario La Nación. Lo hice durante un tiempo y luego volví a la página semanal en la revista de La Nación, y de ahí salieron los dos tomos de Curvas Peligrosas. Después de cuatro años me cansé y como soy una mina honesta lo dejé. La verdad es que me cansé del tema, lo agoté. Estoy cansada de escribir sobre los tics de las mujeres. De repente me pasa de estar con un grupo de amigos y sale algo y me dicen "Eh, lo tenés que escribir!" Ya está, ya fue esa etapa. Ya paso

Y en cuanto a técnica?

Hace ya varios años dejé de colorear con acuarelas. Fue un alivio porque nunca me gustó. Cuando empecé a laburar de esto... las revistas se hacían en blanco y negro, y no era un trazo simple, para darle textura al blanco y negro hay que laburar mucho (en historietas como El Negro Blanco se nota, por ejemplo). Pero después empecé el aqite de las revistas a color y había que colorear todo. A mí nunca me gusto la acuarela, me gusta entintar los dibujos y ya. Por eso cuando agarre el Photoshop fui muy feliz, amo ese programa. Me puedo divertir más con los colores y las texturas. En mis dibujos esas cosas son muy importantes. Yo

siempre digo que no es lo mismo una rubia que una castaña teñida de pelirroja, y eso con el Photoshop lo puedo mostrar. Aparte, si te equivocás es "un-do" y listo; con la acuarela cuando te equivocás es hacer toda la página de nuevo

Y qué opinás del comic nacional hoy por hoy?

Para que haya comics tiene que haber revistas. En una época ya no quedaban revistas y yo empecé a laburar para España, y venían mis amigos y me preguntaban "¿Y? Qué estás haciendo?" Hacer historietas y que nadie te las publique es un bajón, pero que nadie las lea no sabés lo que es... Hoy en día hay toda una nueva movida de comic: el año pasado fui jurado de un concurso de revistas en Montevideo. No era de un solo comic sino de una revista que contuviera varios, con lo cual se generaban colectivos muy buenos, y el premio era la financiación para la edición. En Montevideo está saliendo una revista que me encanta, la GUACHO. Es un delirio, pero te imaginás que saldrá unas dos veces por año. Y en Argentina estoy colaborando con la FIERRO, que volvió a salir, con cosas muy copadas, artistas buenísimos. Labura por ejemplo Max Cachimia, y yo admiro muchísimo su laburo

Y vos qué lees de comics?

No me gustan las novelas gráficas. Si en el globo hay mucho texto me embola, me torro. Leo historietas breves o novelas. A mí me gustan las historietas humorísticas, no las historias épicas o el detective que hace seis meses que no recibe un buen caso hasta que aparece la sombra de la mina en el vidrio de la puerta de su

despacho. También sigo dibujantes: Murata es un tipo que me encanta y lo sigo siempre. De repente un comic muy largo lo miro y admiro los dibujos pero no lo leo ni en pedo, lo tengo como artwork. Prefiero un comic con trazo simple pero muy bien pensado a una demostración de virtuosismo en una historia complicada. A mí me gusta mucho el humor, las historietas cómicas. Para leer historietas prefiero el humor, si quiero una historia me leo una novela. Por eso creo que este me va a gustar (señalando la edición de IVREA de Paradise Kiss), tiene pocas palabras en los globos (risas)

PARA LAZER UN BESO!



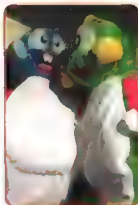
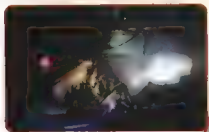
scriitem

1/07 LA PEPERA

SYNERGY 12 COSPLAY IN THE BIG CITY

Por Juan Ignacio Quiroga

Despidiendo el año, como de costumbre, la gente del grupo Kaze realizó una nueva edición: la duodécima- de Synergy, el popular evento nocturno del fandom local. En esta ocasión, el lugar elegido fue el majestuoso boliche "La City" situado en las cercanías de Belgrano, Buenos Aires. Por supuesto, gran parte del Staff de Lazer estuvo ahí para capturar, cámaras mediante, todo lo acontecido en aquella noche de festejos. Aquí las imágenes de esta fiesta bolichosa de música y cosplay del 23 de Diciembre de 2006 entre las 22 y las 6 hrs



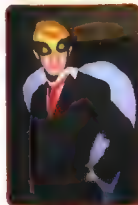
Subbie W...
1º lugar...



MA...
2º lugar...



El Juego
del Miedo



...
3º lugar...



...
MAS SEXY FEMBRINO



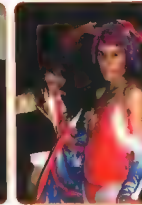
Homero Dona
MAS GRACIOSO



No...
MEJOR NO ADIEME



...
MAS SEXY MASCULINO



...
Vampire Hunter

ALLA LEJOS Y HACE TIEMPO...

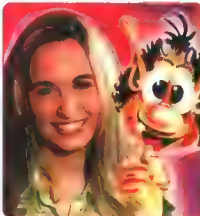
EL CIERRE DE MAGIC

Por Mariela Carri

En Diciembre pasado se cumplió exactamente un año del cierre posta (es decir, de los telegramas enviados a todos los conductores y contratados para programas propios) de la señal de cable Magic Kids. Al respecto, se pueden tener sentimientos encontrados: amor, cierto cariño, odio, resentimiento, bronca, todo mezclado con una buena dosis de nostalgia que remite a épocas lejanas en donde se descubría con placer que el anime tan bien podía disfrutarse en casa con sólo cambiar de canal, sin videocassetteras ni copias grabadas.

Pero la historia empieza en 1995 cuando, con una fiesta inaugural en el Sheraton de Bs. As. (qué lujo!) Magic Kids comenzaba sus diez años de pantalla dejando en el arcón de los recuerdos al Big Channel y Nick (no el de MTV sino uno homónimo que manejaba Pramer, también dueña de Magic). A la cabeza estaba su productor ejecutivo, Jorge Contreras, un hombre con experiencia en la televisión documental y periodística, pero sin horas de vuelo en materia de entretenimiento infantil. Inexperiencia que podría llegar a superarse. A su alrededor fue formándose un grupo de gente joven con ganas de trabajar y de crecer. Por aquel entonces gracias a Power Rangers, X Men y Spider Man, el canal pronto se transformó en la señal infantil que todos velan y la empresa no podía creer la de plata que entraba por el departamento comercial del Magic. La suficiente como para bancar los nuevos emprendimientos de Promofilm, la productora del canal, que en aquellos años hacía Sorpresa y media, Tiempo de Siembra, Causa Común y luego Expedición Robinson entre otros contenidos principalmente para la pantalla de Canal 13. Nacida como empresa de publicidad, había transformado a la televisión en su nuevo blanco.

La idea siempre fue contar con "enlatados" (termino usado en la industria para referirse a series compradas, se basa en que al comienzo las series venían en latas similares a las películas), pero también con una producción nacional de contenidos. Programas para el público infantil que posicionaran al canal de otra forma. Además, el hecho de que fuera una señal local le posibilitaba adaptarse rápidamente a los gustos de sus televidentes, cosa que los canales panregionales (aquellos que con una única señal llegan a varios países a la vez) no logran asimilar aun. Así es como Magic tuvo: "A jugar con Hugo" que arrancó al año posterior al debut y permaneció hasta su cierre. "Nivel X", el programa de videojuegos - que arrancó con el cantante de El Símbolo y



acribilado. Cabe destacar más de sesenta programas de Hugo (Apreta cinco para entrar al psicólogo)



Nivel: Espero que los haya gustado" X

más adelante lo suplantaría Bobby Goma-hizo al año siguiente y el tercero en aparecer, en 1999, fue "El Club del Anime". Le siguieron "Throat & Neck", otro juego interactivo tipo Hugo pero para dos participantes simultáneos, conducido primero por Mariano "Gran Hermano" Peluffo y luego por un ex participante del reality Expedición Robinson (¿alguien se acuerda del salame de Chopper?). Éste duró muy poco pero hizo alarde de ruido. Con Magic panregional habrían de sumarse "Zona Virtual" (reciando a Chopper) y "Kito Pizzas" (de la cual habiaremos más adelante. En definitiva son diez años los hay que recordar a la hora de hacer un análisis de lo que fue el canal, pero más precisamente de lo que significó para aquellos que gustaban y gustan hoy de la animación japonesa. Hay que pensar que a mediados de los noventas en Argentina el anime no se conseguía fácilmente. Mazing y Robotech pertenecían a un pasado glorioso e inalcanzable y, si bien el Big Channel había dado una enorme alegría al pasarlos antes de apagarse ante la sombra de Magic (en el caso de Mazing más bien fue una de sus derivadas. Grendizer), había mucha ansiedad su aparición un anime nuevo en la tele en algún ignoto canal de cable. Hoy resulta tragicómico el trajín desenfrenado de zap ping y llamadas telefónicas dando cuenta



de los hallazgos. Pero en verdad esto sucedía, era la regla y no la excepción. El anime en esa época se sufría, además de disfrutarse. Pero hoy es distinto no hay que buscarlo mucho, es cosa de todos los días y de todos los canales, el anime está allí nomás.



Zona virtual

Por eso más allá de la bronca por lo que sucedería después con las series japonesas en el canal de la estrellita, existe una buena cuota de nostalgia. Magic dio la posibilidad única de disfrutar series como Caballeros del Zodiaco, DragonBall, Sailor Moon o Guerreras Magicas. Enteras, o casi, y todos los días en múltiples horarios que las hacían muy fáciles de seguir. Quienes ya las conocían no pudieron creer su suerte y quienes no entendían lo que era el anime tuvieron con ellas la oportunidad de meterse en el inquietante mundo del comic. Así que después de todo, la generación que promediaba la infancia y la adolescencia a finales de los noventas le debe mucho al ahora extinto canal.

Pero nada dura eternamente y el Magic no fue la excepción. No era un canal con abultado presupuesto en un país rico. Fue un canal pequeño en un país de economía tercermundista a pesar de lo bien que se disimulaba eso en la primavera mementosa.

¿Cuándo fue el principio del fin? La deba de comenzó lentamente cuando otras señales, esta vez sí internacionales, se hicieron presentes en la grilla de programación de los cables argentinos. Nickelodeon, Fox Kids y, especialmente, Cartoon Network desembarcaron con todo. Antes, Magic Kids pasaba una variedad de series de distinto origen, un mix que mermo cons derabemente cuando las grandes productoras norteamericanas decidieron no vender más a terceros y empezar a pasar sus series sólo en sus propios canales. De Esta forma X Men y las series de Marvel junto a los éxitos símos Power Ranger terminaron en manos exclusivas de Fox Kids. Según Jorge Contreras, la situación de encontrarse sin tanto material animado disponible fue un arma de doble filo: por un lado la oferta se redujo sensiblemente, pero por otro un nuevo mundo estaba ahí para ser descubierto: la animación japonesa.

Pero sabía el Magic lo que era el anime? Probablemente no. Habría que imaginarse algo así como Cristóbal Colón el 12 de Octubre, descubriendo algo sin saber qué. Estaban ante un éxito asegurado? Podría ser, aunque no lo sabían con certeza. No se conocían las peculiaridades de la animación japonesa, mucho menos la densidad argumental que podían traer algunas series. Sin lugar a dudas, de saberlo, hoy no existiría esta nota porque el anime le supondría al canal más de un dolor de cabeza.

Las razones son muchas y obvias: los desnudos y la violencia, por nombrar las que más sobresalieron en los medios. Torsos desnudos y supuesto travestismo en Ranma 1/2, sumado a un viejo verde coleccionista de bombachas, otro viejo verde en DragonBall, algún culo por ahí que no debía verse en Zenki, etc.

La respuesta al problema fue la censura: cortes aquí y allá no sólo de tetas y culos sino también partes de la trama volviendo incongruentes capítulos enteros. La palabra "censura" suena fuerte pero fue la palabra usada por los fans durante años. Técnicamente se trató de recortes, sí, pero el canal tuvo sus excusas: el target no permitía mostrar tales escenas y la única forma de poner las series al aire era pasándolas por la tijera. Claro que también la negativa total de segmentar al canal en franjas horarias por edades influyó en esto. La propuesta existió, pero fue rechazada.

Hay una cosa cierta: los nenes argentinos no ven en TV lo mismo que sus pares japoneses. Partiendo de la idea de que la animación no es un terreno exclusivamente infantil en Japón hay un mar de



diferencias entre aquí y allá. Llamando la atención la doble moral: local donde lo que es aceptable que un mismo chico vea en series actuadas argentinas no es aceptable que lo vea en dibujos animados japoneses (ej. chistes verdes y culos). Choque pequeño de culturas que determinó el "recorte funcional" de las series para algunos, la "masacre", según otros. Pero habría que preguntarse: ¿acaso era preferible no ver ninguna serie a verla con cortes? Es que las críticas aún hoy no cesan y se ignora que la televisión como medio es un negocio que debe dar sí o sí un rédito económico por sobre el entretenimiento. En Argentina los que ponen plata en publicidad infantil no quieren verse metidos en debates sobre la violencia, los desnudos, los chistes verdes, lencería infantil, voyeurismo u homosexualidad.

Neurología del Magic

1995 / El nuevo emprendimiento de la d. s. r. Budaora de canales Pramer y Cablevisión (que por entonces eran del mismo dueño, Etnurknet) consistió en un doble proyecto de Magic Kids y Magic Club, pero el segundo fracasó y al poco tiempo fue reemplazado por "The Channel". Cuyo dueño la vendieron a canal a Pramer (que tiempo atrás se los había vendido por mucha más guita), y pasó a ser la "papelera de reciclaje" de Magic, ya que las series que ellos con sideraban chotas (entre ellas algunas joyas como el anime Ninja Robot) iban para el B.

1995-Junio / Se estrenó Caballeros del Zodiaco

1996-Abril / Se estrenó Sailor Moon. En simultáneo tanto por Magic Kids como por Big Channel. Aunque el único canal que la pasó completa de principio a fin fue Magic. Las etapas R y S llegaron en Jun o de 1997, Sailor Moon Super S en Abril de 1998 y Sailor Stars en Julio de '98.

1996 / Mag c pone de relleno a COCOMEL



Para ellos el mundo infantil es puro, niveo y algo peludito si se quiere, pero nunca debatible.

El resto de la historia es conocido: tras haberse nutrido de éxitos del mundo del anime (Escalifoune, Detective Conan, Slayern, DragonBall Z, Caballeros del Zodiaco, Ranma 1/2 y Slam Dunk llegaron a compartir espacio en un mismo mes), se llevó a cabo el proyecto de convertir a Magic en panregional para salir a competir de igual a igual con las otras señales. No obstante para ello tuvieron que relegar toda su programación de entonces ya que no pudieron negociar para emitirse fuera de Argentina. Es así como volvieron varios conocidos como Estas Arrestado, BT X y Voltorn sumándose a novedades como Orphen, Mikami, Dr. Slump y Yamazaki. La



Cocomiel, el icono gay de la niñez argentina

fórmula parecía funcionar pero, oh, sorpresa, Argentina devaluó. La paridad uno a uno entre el peso argentino y el dólar pasó a la historia, triplicando los costos de las cosas importadas (como en este caso, programación). La grilla del Magic se paralizó casi totalmente, y en un año sólo se pudo contar con Koni-chan y Captain Tylor como novedades fuertes. Para paliar un poco esto, se decide la creación de una segunda señal que sólo sea vista en Cablevisión y Multicanal de Capital y Gran Bs. As. Esto posibilitó el regreso de algunas viejas glorias del canal y la llegada de nuevas series, como Ser Doraemon, Bucky, Hunter X Hunter y hasta el Captain Tsusbava viejo! (por primera vez promocionado con su nombre real). Luego esta señal se expandiría a toda Argentina, Uruguay y Paraguay conjuntamente con el estreno de Detective School Q y Webdiver. Justamente los últimos estrenos fuertes del canal, que de ahí en más iniciaría su progresivo acabose devorado por la competencia internacional y la economía anti-empresa de la era Duhalde-Kirchner



No te asustes, sólo con el hip... o se me para!"

1997-Abril / Llegó DragonBall Z. Es la primera serie que Magic tijeó de despaudadamente

1998-Mayo / Se estrenó DragonBall Z, lo que logra posicionar al Mag c entre los canales más vistos de país.

1998-Junio / Aprovechando la Fiebre mundialista, Mag c estrenó "Goladores". Mag c saca de aere pasando solamente 30 de los 39 capítulos que posee la serie (cualesquiera)

1998-Agosto / Tras su paso por Canal 13, llegó Captain Tsusbava J a Magic.

1998-Septiembre / Por obra y gracia de TMS (Tokyo Movie Shinsha), llega a la Argentina ser primera vez una serie de la CLAMP: Guerras Mágicas (Magic Knight Rayearth). Indiscutido éxito.

1998-Diciembre / Se estrenó E. Club de Anime conducido por Leandro Oberio. Tras hablar más de Magic en Jazer #12, es reemplazado por Mar eta Carril. El programa comenzó como un bloque maratónico de

emisión de series para años más tarde pasar a un formato clásico de media hora, que incluía más producción y mejor realización (sin exagerar)

1999-Marzo / Llegó reconstituida Ranma 1/2. Otras series que llegaron en los meses siguientes fueron Zenki (también tijeada), Virtua Fighter (ambas en Abril), Pokémon (Mayo) y BTX (Agosto)

2000 / Camada de estrenos en el Club del Anime: Detective Conan (Junio), Slayern (Septiembre) y Candy Candy! (Noviembre). En Septiembre se estrenó DragonBall GT en rotación diaria

2000-October / Magic no recibió a tiempo los últimos episodios de Slayern para pasárselos (algunos por quemaría de a ocho capítulos semanales), y qué se les ocurrió para tapar el hueco? PONER A HELLO KITTY! La recepción fue totalmente nefasta y e canal decide borrar a Kitty del mapa

2001 / Más anime: Slam Dunk (Febrero) y Estas Arrestado (Abril) en el Club del Anime. También el impactante estreno de Escalifoune en Mayo

2001-Septiembre / Magic Kids se vuelve panregional. Se estrenaron de un saque Dr. Slump, Orphen, Mikami, Yamazaki y Voltorn

2002 / En Marzo se estrenó Koni-chan y en Octubre, Captain Tylor. Para poder renovar un poco con la menor inversión posible, abrieron una señal para Capital y Gran Bs. As. donde estrenaron Bucky (Septiembre)

2003 / Se suman Doraemon (Junio) y Hunter X Hunter (October) para Capital y Gran Bs. As

2004 / Pudieron refollar el Captain Tsusbava clásico para Capital y Gran Bs. As. que como bonus esta vez tiene el opening y el ending original pero doblado

2005-Enero / Los últimos estrenos del canal Webdiver y Detective School Q

2006 / Magic / Con una programación congelada desde hace más de un año, y habiendo dejado de emitir sus programas propios desde año nuevo, Magic Kids exhala su último suspiro catódico.

SIETE AÑOS DE LUCES Y SOMBRAS

La visión subjetiva de Mariela Carril

La verdad es que después de siete largos años en el Magic en mí no hay lugar para el odio o la bronca. Yo empecé siendo estudiante de

Comunicación Social y me echaron ya como licenciada con currículo, así que de la experiencia no puedo quejarme. Trabajé durante siete años en un clima laboral muy bueno, hice amigos, novios, amantes, finalmente encontré esposo (sí), aprendí, gané experiencia, me junté a plata para ir a Japón y cumplí el sueño que tenía de pendejada de partir por un programa que hubiera de mis dibujitos preferidos. Porque, les cuento, todo comenzó así, con un deseo que quedó impreso en un vislumbre fantástico, un ciclo de anime en Fantabeas '99 y una llamada telefónica que a la larga fabricó el presente: esta nota que nos junta a ustedes y a mí.

Escritorécula, yendo atrás en el tiempo y eligiendo un poco los pormenores del canal, me doy cuenta que existe un gran punto de debate. Ante esta realidad que acabamos de comentar acerca del nacimiento y desarrollo del Magic y esos "sentimientos" hacia la animación japonesa, por qué el canal pone a aire en 1999 un programa específicamente dedicado al anime? Si, ya sé, para muchos la pregunta es más bien: por qué pusieron a ESA en lugar de Oberto? Pero bueno, paso a paso, hay partes de la historia que ustedes ya conocen: el alejamiento de Leandro es uno. Hay otros.

Es Enrique Gramajo, productor su género si, quien sugiere la idea de producir un programa dedicado por completo al anime. Dice él que pensó que, siendo DragonBall un éxito y Sailor Moon también en su periferia, nuevas series que iban a romperla. En cada fer a internacional estaban las compañías, apodadas ofreciendo sus productos y "ahora que los yankees ya no nos ofrecen los juegos... ¿por qué no?"

Hay un campo por explorar y un mundo que mostrar. La historia posterior es conocida. Leandro ya lo relató en su oportunidad. Un programa incorrecto que terminó frustrándolo. Releo los comentarios que escribo en la Lazer #12 y asiento con una carcajada. Lo increíble es que en

esa época aún estructural existíamos a la vez siete años! Y me refiero a muchas cosas. Ahí pocos entendíamos lo que era el anime y el resto fue aprendizaje sobre la marcha y con muchos errores, si aprendía. Al principio teníamos ese cromatismo violeta espantoso y la gráfica del programa no tenía nada que ver con el anime, después corregimos algunas cosas hasta que nos ganamos una escenografía con toda la fuerza de nuestros pulmones! Sí, precaria, pobre con una computadora del año del pedo, un atril encendido y dos sillones y una mesa afanada del ex Sorpresa y media. Y no saben lo que era la alfombra y la cantidad de veces que antes de grabar me puse a cot y a barrer para que no se notara la muerte hacia frío en invierno y mucho calor en verano, tanto que alguna vez nos divertimos tomando helado mientras el camarágrafo graba en calzoncillos. Además, los nombres se apones confundían a los editores, lo dicho en el informe no era acompañado por imágenes que lo apoyaran, me decían que iban a pasar una cosa, iba ensayando y opening original y resultaba ser la versión norteamericana con los titulos en inglés. Ese tipo de cosas que, primero me hacían largar una puteada el sábado a la noche desde el sillón del living, y después ya ni siquiera querer ver el programa. Sin contar que cuando pusieron Toka TV y El Garage en Cablevisión ya ni siquiera tenía esa opción y no veía ni uno de los roles!

De todas formas, para ese entonces absolutamente todo haba cambiado en lo que hacamos el programa. Sus ganas ya no eran las mismas y el anime estaba muerto mente Herán. Pero yo sé que se acuerdan de mi chico más grande, uno antológico que me valió el odio de muchos por años. Confundir a las chicas Clam con Chivo Suelto!!! (Niño, gente, Utana NO es de Clam! **) Bueno puedo excusarme diciendo que mis amigos Florencia y a la hora reconocida Pato Leonardo (la autora de Reparaciones Fina) me taladraban el cerebro con estas aristas y yo ya para a los ojos en blanco y seguía tomando cerveza en algún bar del Bajo perdiéndome en a char. A Puedo decirles que a partir de Diciembre siempre grabábamos como cuatro o seis personas por lunas para cubrir todo el verano y que el día que me confundía venía hablando sin parar desde as diez de la mañana y lo más probable es que el error lo siguió prometiendo las cuatro de a tarde sin detenerme a pensar? Puedo que no lo acepten y sinceramente, hagan como se van, para mí ya pasó mucha agua bajo el puente (aun que nunca falta quien me lo haga recordar clavando darme un puñal **) Ni hablar cuando decía que Detective Conan era una diversión me consola.



Así sucedieron muchas otras cosas, errores que seguro ustedes recuerdan más que yo y que son válidos y estuvieran mal, así que aprovechando el espacio, voyam más sincerada disculpas. Sé que les da tela para cortar y verduguérame lindo.

Mas allá de as faltas mis mejores recuerdos están ligados a ese programa, al backstage, a los camarágrafos divertidos que me tocaron, a mi productor Noche, a las convenciones que cubrí mos, a las Noches Japonesas en el shopping de Caballito las tardes en el Jardín Japonés o los invitados que fuimos en todo el ciclo, muchos sino todos, personas buenísimas. Fue sí, y no hay que perderlo de vista, un programa en un canal organizado por y perteneciente a dos megapresas mediáticas. Como se dijo, hay que encajar un cuadrado en una estrella y muchas cosas deben sí o sí quedar fuera.

Si se hace un programa sobre anime entonces el abanico es infinito. No todas las series se reducen a simples aventuras o romances o combates. Hay que hablar de mangas, de autores, de fechas, de revistas de historietas, de riqueza argumental, de temas ya no tan infantís es y simplemente, no se puede. Y he ahí el problema. No fue y es eterno, que se observó siempre en El Club del Aní me. Quiso ser algo y terminó siendo "algo" que no encajó en ningún molde y perdió la forma en la lenta cocción de siete años al aire.

Lo bueno: atrajo gente nueva al "palo". Lo malo: dejó fuera a muchos. El resultado no es positivo. Entendíase una imposible delimitación de áreas de target diferenciado (manías infantiles, tics/adultas) en un canal con target y mentalidad rígida. Era imposible emitir OVAs o películas por los precios exorbitantes de los derechos y por el costo respaldado cuando propuse a idea. Era imposible también en un primer episodio de DragonBall antes de pasar a segunda tanda o bloque de capítulos sin romper el contrato con la compañía japonesa. Había cosas sencillamente imposibles de hacer que eran soñadas a gritos, pero no por los más chicos (sí, publi co al que le habrían sacado el ojo), sino por el grupo más numeroso y variado de espectadores del que es Magic: no quisieron hacerse cargo y que posteriormente se tomaron señales como Locomoto or Cartoon Network. Pero vieran como es e ser humano: un ser de costumbres. Y nos acostumbramos a todos. os



NO y un día el hacer el programa mejor dejó de ser prioritario y nos agarró primero la inercia y después las ganas de crear, de hacer algo distinto, de no perder el laberinto y todas esas cosas que tienen todo que ver con la realidad del país en que vivimos.

Pueden actuar así canal de no modificar su perfil sino en siete años adecuándose a la realidad? Sí, desde mi punto de vista se coartaron todos los intentos por renovar la señal. No había plata para comprar nuevas series pero tampoco hubo apoyo para que el único programa sobre animación japonesa pudiera expresarse a gusto sobre el rico campo que pronto otros saldrían a buscar. Con esto subrayo la falta de apoyo para viajar al exterior a cubrir convenciones, el no profundizar en informes brindando información serena, el desinterés por ir a eventos, hacer entrevistas a artistas nacionales, dar clases de dibujo y animación y organizar concursos, entre muchas otras cuestiones. Tanto educador marca "infantís" terminó con un publico al que en principio yo no se quería desdender y terminó a la larga con la señal.

Pero volviendo a la pregunta inicial, pueden escusarse desde el punto de vista del canal el anime fue un mal necesario en su captación de publico infantil?, él más fiel y consumidor de todos. A eso se reduce la cuestión. Nunca fue un objetivo, una meta, algo digno de ser conocido y mucho menos un placer.

A quien de Magic pregunté que tal vez estuvo equivocados? Que punto era hacerse otros cosas? Otros caminos fueron posibles en este largo tiempo que fue perdiendo brillo y destintándose año tras año hasta su ultimo estertor precisamente en Diciembre. Los meses que e canal siguió al aire fueron fantasmáticos y sombríos. Un error y agónico acidos en el silencio más gelatinoso, un público y un programa. Así murió el Magic. Pero reflexionemos sobre a go que nos va a ayu dar a no esperar aquello que no pueden darnos de la televisión nunca obtendremos TODO, tan sólo partes, momentos, instantes de gozo. Es verdadero descubrimiento del momento en el mundo del manga y el anime lo debemos hacer solos, por afuera, no lo podemos nunca a un medio como la te e latinoamer cana udoestrana culpa y restrict va que contem ple la condición de un fanático. Se dice que no hay gloria en la victor a sin riesgos en la batalla. Sinceramente, no es mejor así?





NO PODES!

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

**RELAJE TRANQUILO SUS ESFINTERES!!
NUEVO CALZONCILLO ANTI-PEDOS!!**

El pobre Buck Weimer de Colorado, estaba casado con una mujer que tenía un problema intestinal que básicamente la convertía en un olorizador a mierda de ambiente. Preocupado por su futuro nasal y por la vergüenza de su esposa, el tipo invento los calzoncillos UnderEase. El invento ya había aparecido en el reality más pelotudo de la TV (cosa que es decir mucho) American Inventor, y cuando el tipo iba por la mitad de la explicación se le cagaron de risa en la cara. La funcionalidad de la prenda es prácticamente un chiste en sí mismo.



El boxer funciona en primera medida como sistema de contención. A diferencia de un boxer o una bombacha común, donde el pedo sale proyectado sin ningún tipo de trava al exterior, el UnderEase lo retiene gracias a su tela extra densa y a los elásticos que tiene en la cintura y piernas. Así que básicamente el calzón se vuelve una suerte de trape globo de gas flatulento que evita que salga pero que hace que la ventosidad recorra toda la zona pívica del usuario. Pero qué evitaría entonces que luego de 30 pedos la persona no comience a elevarse del suelo y el posterior pefiro de explotar cual Hindenburg cloacal? Ahí es donde entra en juego la verdadera genialidad del invento (que hasta acá podría compararse a ponerse una bolsa de supermercado en el culo y pegársela con cinta aisladora. Ubicado en la parte trasera se encuentra una abertura especial donde se coloca un filtro especial de carbón, filtro que obviamente es descartable. Pero el olor, si bien es una parte muy importante del pedo, en especial en el caso de los pedos stealth o pedos ninja; no es la totalidad vergonzosa que es un pedo bien denso y sonoro.



Un pedo sin contener

Para ello el Irea Store presenta bocas de corneta especialmente diseñadas para convertir tus pedos ahora inodoros en verdaderos fart tones. Para los pedoreros normales tenemos inicialmente la cucaracha, el teléfono viejo, y el siempre sutil "tos". Para la gente cuyos pedos ya se miden con relojes solares está disponible el himno nacional, la presentación de los Simpson y el track de audio completo de la trilogía del Señor de los Anillos (versión extendida)



Prohibido sentarse en las rubias



La corneta de la trilogía

YO, ROGELIO EL TOP FAVI'



LOS 5 LIBROS QUE MAS ME LLENARON EN LA VIDA

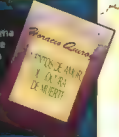
ROMEO Y JULIETA

Un pibe y una piba se quieren dar porque tan más calientes que Lita de Lazari cuando aumenta el kilo de papas. Pero son de familias que están peleadas a muerte. Los Putanesca y los Montecatini. Guarda que viene un SPOILER!!! Ella arma un plan onda los simuladores para fingir que se asesina pero no asesinarse. Lo hace también que el nabo de Romeo se lo creye y se asesina el tan bien. Y la otra que no estaba muerta se lamenta. Re triste loco!!! Loré tanto como cuando me agarré los penchajos con la bragueta (ja, ja, malissimooo).



CUENTOS DE AMOR DE LOCURA Y DE MUERTE

Resulta que la minita de un flaco, que recién se casaron, se enfermó fulero. Y no saben que garcha tiene. Para mí se equivocan porque nunca le hacen un papa nicotina. Igual al pedo porque al final la ta matando un bicho bolita que se escondía en el almohdón y le chupaba la sangre a la noche (yo le hubiera chupado otra cosa, ja ja). Cuando terminó de leerla me quedó ra traumatado, tiré todo lo que tenía plumas en la casa a la mierda. Hasta el canario de la abuela Tota, que le habían pintado una vez rayas azules con tempera para que pareciera de boca.



REBELIÓN EN LA GRANJA

Es una fábula con animalitos piqueteros que toman una granja cansada de que los verduguen mal. Hacen una olla popular pidiendo la copa de leche, ganan y son felices. Pero después vienen los chanchos que se quieren parecer a empresarios como Yabran (es que se juntaban con el canario bostero de la abuela Tota se ve) y garcan al resto de los animalitos. Me sentí re identificado con el caballo porque al final lo terminan haciendo mortadela y en serio, picada jamás puede faltar ese fiambre. Me llegó re mal!!!



EL KAMASUTRA

Quién no lo conoce este libro??? El que no es un sancorrito! Lo tuve que leer con lupa porque me lo prestó Edu un día que vino a visitarme y es la versión que viene en las cajas de forros con vibradores y juguetitos. (jaja, malissimo) arranca ensañándose los tamaños de las cucarolas de las minas y de las bombillas de los bombones, después todos los agujeros que existen y como podés usarlos creativamente. Me mató a pajas mientras lo leía y eso que los dibujitos son medios mamarrachos. Les recomiendo posiciones como "El Tractorcito de la Alegria"; "La ola está de Fiesta"; y "La Vaquita de San Antonio con Patita al Hombro".



Uh... eran cuatro, pero puse "top faví'" como el de cucucé (ajajaja, que capo)



EL AUTO FANTASTICO EL LLANERO MOTORIZADO

Por Agustín Gómez Sanz

El Hombre Biónico, Automan, Buck Rogers en el Siglo 25, The Highwayman, Magnum P.I., Manimal, Night Man, todas series que marcaron la infancia de varias generaciones alrededor del mundo, todas producto de la misma persona: Glen A. Larson. Para finales de los '70 nada menos que George Lucas lo demandaba diciendo que Battle Star Galactica (otra de las series más famosas de Larson) le estaba infringiendo copyrights de su ahora re-masterizadísima trilogía. Aparentemente, Jorgito creía que tenía derechos sobre cualquier cosa que él le dijo "Mrrrrhh, plata de más ya tener, las bolas dejar de romper".

Volviendo a Larson, las cosas habían salido más que bien en su proyecto espacial, por lo que le dieron luz verde para hacer lo que quisiera en su siguiente serie. La idea de crear una especie de Llanero Solitario moderno, que mezclara ciencia ficción y westerns, se materializó en Knight Rider, nombre que traducido literalmente se refería a un jinete que cabalgaba arriba de un caballero (arre, Lancelot!), si uno no entiende que Knight no es el protagonista sino en real dad un auto. Un Auto Fantástico.

El 26 de Septiembre de 1982 comenzaba a emitirse en USA la serie protagonizada por David Hasselhoff como Michael Knight "el hombre que no existe" y el robótico KITT, la cual se convirtió en un éxito instantáneo. La historia contaba sobre el policía Michael Arthur Long (actuado por otro flaco pero con el mismo peinado viru lana) que es fatalmente herido durante una misión



Bonnie, Devon y RC3

Por suerte para Long una placa de metal que tenía en la cabeza evita que el cerebro se le escape como colador pero la cual le queda hecha bosta. En ese momento entraba la organización FLAG (siglas de Foundation for Law and Government, traducido en TV como la Fundación para la Ley y el Orden) que lo declaraba convenientemente muerto y se lo llevaban a su criadero plástico. Al despertar Long (ahora protagonizado por Hasselhoff) se entera que FLAG es una organización anti-crimeal privada, creada por un millonario moribundo llamado Wilton Knight, y que el ahora es Michael Knight, el candidato a justiciero solitario de la organización.

Además de haber zafado del monotributo y la cuenta atrasada de tarjeta de crédito que tenía a nombre de Long, Michael recibe su antiguo auto con varias modificaciones. La principal siendo una inteligencia artificial llamada Knight Industries Two Thousand, o K.I.T.T. para abreviar, capaz de controlar todos los chiches nuevos que tiene incluidos



Michael y KITT

Si bien David Hasselhoff era la cara del show—que demostró ser literalmente de madera flotante—, material que le permitió hacer Baywatch años después; la atracción indiscutida era el auto. No por nada más la mitad de los doblajes se emitieron con nombres como Supercar, El Auto Increíble, Kara Simsek (Rayo Negro), El Coche Fantástico, Hamechonit Hashchora (El Auto Negro), A Super Máquina, etc. Originalmente el auto era un Pontiac Trans Am del tipo T-top, esos que las puertas se le abren hacia arriba, mecanismo que conservaron en el techo para los "asientos eyectables"; modificado por un legendario customizador llamado Michael Scheffe. En la ficción, KITT estaba mucho más pimpeado todavía, gracias a su revolucionaria aleación molecular, un motor de turbina que le permitía acelerar hasta 483 km/h, el famoso Turbo Boost que le permitía saltar cualquier tipo de obstáculos, trampa de aceite, cortina de humo, sirena y luces de policía, gancho y cuerda, paracaídas, lanza llamas, pinchos en las ruedas, sensor de olores (incluido detector de bomba), matrícula rotativa, teléfono incorporado (algo completamente revolucionario para la época) y hasta impresora de guita (sí, no es una joda). Aunque la característica más distintiva del auto no fue ninguno de esos dispositivos, sino una pedorra lucreta colorada rectangular que se movía de izquierda a derecha y que supuestamente funcionaba como el ojo de KITT. Esta luz tan particular ya había sido utilizada por Glen Larson para los ojos de los Cylons en Galactica, por lo que muchos de los fans decían que ambas series pertenecían al mismo "universo" y la inteligencia artificial de KITT tendría que ver en un futuro con el origen de la raza robótica. Años después, Larson definió la discusión con algo entre las líneas de "désejense de joder, me gustó la lucreta y la quise usar de vuelta, nada más".

La serie también incluyó dos gemelos malvados, primero del auto y después del chofer. En el capítulo nueve apareció KARR (Knight Automated Roving Robot) el prototipo original de auto cuya inteligencia artificial estaba programada para la auto-conservación (jeh) en vez de proteger la vida humana. Al comienzo de la segunda temporada se descubría que Wilton había modelado la cara de Michael con la de su hijo, Garthe Knight, un peligroso criminal enjaulado de por vida en África. Garthe escapaba convenientemente de su prisión y aparecía para vengarse con Goliath, un camión invulnerable gracias a la misma aleación molecular de KITT.



Michael, antes y después



KITT VS KARR



Garthe Knight



Goliath

KITT sufrió una profunda transformación en la cuarta y última temporada, cuando pierde su aleación y es destrozado por un vehículo blindado. Entra a un nuevo personaje en escena, un mecánico callejero conocido como RC3 que después se une al cast del jefe Devon y la tuerquita Bonnie en el camión/oficina/taller de la fundación, que pimpeaba más todavía al auto. Sin poder recuperar su aleación, KITT ganaba el modo "Super Pursuit" con turbinas y ailerones extra con el que llegaba a casi 680 km/h, y como regalo extra para Michael, se hacía convertible!!

Desgraciadamente la serie iba en baja y se trataba de darle una suerte de final en un capítulo en el que Michael piensa en dejar la fundación y casarse. La cadena en cambio prefirió meterlo como mitad de temporada para generar más ratings y la serie terminó en un capítulo igual a tantos otros el 8 de Agosto de 1986, sumando un total de 90 episodios (hoy perfectamente editados en 4 DVD Box). Cancelado o no, la influencia de esta serie fue indiscutida, disparando varias otras series y películas sobre tipos en vehículos futuristas como Airwolf, Viper, Automan, Street Hawk, Blue Thunder y Highwayman. General Motors estaba hasta el cuello de pedidos de Trans Am, que para sorpresa de muchos no venían con la lucecita y ni

TEAM KNIGHT RIDER

Tal como comentábamos en el ahora pre-histórico número 7 de Lazer, en 1992 se lanzó una serie en la que básicamente se cagaban en el dicho de "un hombre solo puede hacer la diferencia" tan emblemático de la serie original.

En Team Knight Rider, pasaban a ser cinco agentes, cada uno con un vehículo inteligente, o sea que sólo les faltaba un robot gigante para ser una nueva tanda de Power Rangers.

Dante es una camioneta Ford Expedition con acento inglés, manejado por Kyle, un ex-agente de la CIA y líder del grupo (y por transítiva Dante es el líder de los vehículos). Beast es una pick up Ford F-150 con una AI bruta y desobediente manejada por Duke, un ex-policía y boxeador de Chicago. Después tenemos dos motos: Kat, manejada por Erica, una ladrona y estafadora reformada; y Plato, manejada por Trek, el típico genio nerd que no puede faltar en el grupo (sería el Ranger Azul digamos). Lo re-copenchu es que las motos se fusionan en un "High Pursuit Vehicle"!! (fuuaahh..!!)

El último auto del grupo es Domino, un



Las mejoras de KITT

siguiera tener la misma nariz como para ponérsela uno fumado al detalle que las luces así sólo pueden usarse por vehículos de emergencia por lo que era legal). En nuestro país, la serie llegó en 1985, donde al igual que en el resto del mundo se convirtió en éxito masivo. Galgo, Bugy y cuanto fabricante de plásticos existiera, hicieron sus versiones respectivas de KITT y también llegó, un par de años después, un tour en vivo con una de las réplicas de la serie.

Por suerte para los melancólicos, canal 13, desde los noventa, la repite cada vez que puede, la última vez fue durante el año pasado de lunes a viernes en el comodísimo horario de las seis de la mañana.

Ford Mustang convertible manejado por Jenny, quien resulta ser nada menos que la hija perdida de Michael Knight (que obviamente nunca aparece en la serie). A lo largo de sus 22 capítulos siguió el mismo concepto de la original con el grupo enfrentando a diferentes criminales en cada capítulo, y en cuanto a "gemelos malos" se podría decir que hubo uno. KRO (Knight Reformulation One) era un Ferrari GTS negro y el supuesto reemplazo de KITT (que también aparece como holograma), salvo por el pequeño detalle de que metió a seis a personas en el pasado. Tuvo muchas contradicciones con la película, por lo cual muchos no la consideran una correcta continuación de la historia.



Una versión del 2000, llamada "Knight Rider: The Movie"

LAS PELICULAS

- KNIGHT RIDER 2000

Esta película vendría a ser, en muchos sentidos, la continuación y el final oficial de la serie original. En el Seattle del super futurista año 2000 (la película se hizo en 1991), las armas están prohibidas y Devon, que sigue al mando de FLAG, propone al nuevo Knight 4000 para ayudar a la policía. Michael vuelve después de diez años de retiro viviendo en una montaña sólo para descubrir que KITT fue desarmado y vendido en partes por un socio trucho de Devon. Para salvar a un testigo en peligro (que tiene un chip perdido de KITT en la cabeza) y vengar la muerte de Devon, Michael reconstruye a su compañero digital en el chasis de un Chevy Bel-Air de 1957 y después finalmente logra instalarlo en el nuevo modelo de auto, un Dodge Stealth customizado que más bien parece un tampon usado (pero por lo menos anda sobre el agua).



Finis my KITT



New KITT on the block



Devon y el socio trucho

- KNIGHT RIDER 2010

Algo que uno no notaría al ver el título de la película es que la trama de este film de 1994 no tiene ninguna conexión argumental con la serie. El argumento es una bosta que imita a Mad Max. El protagonista es Jake, un ex-transportador de gente a través de las fronteras, reclutado por el malo para trabajar como contrabandista de órganos. Encima recién recibe un auto a la mitad de la película (un chaposo y destruido Ford Mustang). La AI del auto es la chica de la historia, cuya mente queda atrapada en un cristal al morir y que terminan instalando después en el vehículo (sí, sí, así de mala es...).



El KITT post-apocalíptico



La novia cristalizada

- KNIGHT RIDER: THE MOVIE?

Originalmente habían pensado hacer una onda de comedia como la película de "Starsky y Hutch" y con un KITT mudo, pero cuando Hasselhoff se negó a participar prefirieron devolverle la personalidad al auto y escribir un guión incluso más oscuro que la serie original. David volvió a la fama por tercera vez como juez en America's Got Talent, donde uno de los participantes llevó una réplica de KITT al programa. Hasselhoff se había quedado con uno de los cinco modelos originales pero lo vendió en 1992, y aprovechando el revuelo que hizo el re-encuentro produjo en 2006 un video musical llamado "Jump in My Car" con su antiguo compañero. Si bien no hay un guión cerrado o una fecha definida de filmación, parecería ser el mejor momento para hacer la bendita película. Michael tomaría esta vez el rol de líder de FLAG y el papel protagonista se le habría ofrecido a Orlando Bloom.



"Jump in my car"

WELCOME TO THE N.H.K.
BIENVENIDOS A LA
COMEDIA... O NO?

INEDITO

Por Marcelo Vicente

Se sabe. Los ponjas, mucha tecnología, mucha vanguardia, mucha potencia económica, mucha cultura milenaria, pero, su sociedad, hace rato que está para atrás, y que el país del So Naciente (nunca se lo describo así, je) tenga una de las tasas más altas del mundo en lo que respecta a suicidios, es sólo una pequeña muestra de esta jodida y controvertida realidad. Desde luego que el tema es ultra complejo, tiene cientos de aristas y variables; no es cuestión de simplificar las cosas y achacar al "capitalismo salvaje" como el gran culpable de todos los males que aquejan a las sociedades modernas del primer mundo. Pero, presumiblemente, no da ponernos acá a filosofar sobre estas cuestiones. La cosa es que la sociedad japonesa cuenta con varios "tumores" que la vienen socavando desde sus entrañas desde hace bastante, y a la par de los suicidas puede contarse a los "hikikomoris", una raza de personas que ha decidido darle la espalda a sus conciudadanos encerrán-

dose en sus hogares por el tiempo que consideren necesario. Sí, así de loco y raro como se lee. Por definición, los hikikomoris son jóvenes japoneses, generalmente chicos y primogénitos, de entre 20 y 30 años que, abrumados por las presiones cotidianas de la sociedad, voluntariamente deciden no salir de una de sus habitaciones de la casa donde viven (que es, la mayoría de las veces, la casa de sus viejos).

En este espacio, entonces, rehacen su propio universo. Rodeados de su Play, sus videojuegos y, por supuesto, una conexión a Internet, invierten su modo de vida durmiendo de día y viviendo en su refugio por las noches, lejos de todos. Incluso, y como se puede fácilmente prever, pueden quedarse así durante meses o incluso años y adoptar comportamientos depresivos o agresivos. Dicho de una manera coloquial: están del orto.

Según algunas estimaciones, puede que haya un millón de hikikomoris en Japon (uno de cada diez jóvenes) una locura



Tapas del primer tankabon y el manga



La novela



Escena del tomo #5



Tatsuhiro y Misaki

En fin, este es el puntapié inicial para hablar de Welcome to the N.H.K., uno de los mangas y animes más comentados de los últimos tiempos. Por cierto, esta obra, cuyo título original japo es N.H.K. ni Yokoselo, nació como una novela escrita por Tatsuhiro Takimoto e ilustrada por Yoshitoshi Abe (creador de los diseños de personajes de Serial Experiments Lain y de NieA under 7), y salió al mercado el 28 de Enero de 2002 a instancias de la reconocida editorial Kadokawa. Y ya de movida quedaba planteada la trama. Tatsuhiro Sato es un flaco de 22 pirulos que, por diferentes circunstancias, es justamente uno de estos hikikomoris desde hace cuatro años; vive solo, hace rato que abandonó la facu y, encima, un día se encuentra con que sus viejos -que viven en el interior- ya no le van a pasar más guita y que el vecino de al lado escucha todo el día música de anime. O sea, lo suficiente para suicidarse en defensa propia. "O" Para peor, con el tiempo se volvió un drogón pesado por causa de la cantidad de pastillas que toma por día para tratar de evadir la realidad, y eso lo hace llegar a la conclusión de que todo lo que le pasa a él y a los otros hikikomoris obedece a una conspiración subversiva orquestada por el canal estatal N.H.K. (que vendría a ser como nuestro A.T.C. pero pulenta) Elucbra lo siguiente: N.H.K. es una emisora que ha emitido muchos animes de alta calidad, como el Nadia del estudio Gainax -los creadores de Evangelion-, y eso les hizo despertar el alma de "otaku" a muchas personas, entonces, como consecuencia de interactuar cada vez menos con los demás, terminaron convirtiéndose en "hikikomoris". Dursísimo, teniendo una conversación con todos sus electrodomeísticos (!!) deduce que N.H.K. (Nihon Houshou Kyoukai, o sea Corporación Emisora de Japón) es sólo

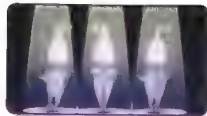
una pantalla, que en realidad significa Nihon Hikikomori Kyoukai, es decir Asociación de Encerrados de Japon. Entonces, decide luchar contra esa conspiración llevada a cabo por el canal. Pero en ese momento aparece en escena una minita "tan rara como una naranja mecánica"; llamada Misaki Nakahara quien, por alguna razón, parece saberlo todo y con lujo de detalles acerca de Tatsuhiro. Y le dice que fue elegido para "su" proyecto, que si se quiere curar del síndrome que posee, que se encuentre con ella.

Y ahí comienzan las desventuras para el protagonista ya que, si bien por una parte, ser un freak loco que se la pasa encerrado en su casa las 24 hs. no está nada bueno, tampoco es muy alentador caer en las manos de una adolescente que dice estar trabajando en un "proyecto" para salvarlo. Con todo, la cosa toma más color aun cuando Tatsuhiro descubre que el vecino que se la pasa escuchando anime es Yamazaki, un antiguo compañero de colegio. Este es un otaku en el peor sentido de la palabra y, por una serie de enredos, ambos terminan embarcados en la tarea de crear un nuevo juego erótico. Y también aparece otra ex-compañera, Hitomi Kashiwa, de quien Tatsuhiro está enamorado.



Con el correr de los meses, la novela de Welcome to the N.H.K. continuó sumando adeptos, y eso llevó a que la propia editorial Kadokawa decidiera hacer un manga con ella, a propósito, esta vez el guion de Tatsuhiro Takimoto iría acompañado de los atractivos dibujos de Kendi Owa, un artista nacido en G.unma en 1978 y conocido, hasta entonces, por haber adaptado al manga una exitosa novela de terror japonesa llamada Goth. De esta manera, el 26 de Junio de 2006, y tras empezar a serializarse desde unos meses antes en la conocida revista Shonen Ace (Evangelion, D.Gray-man, World of Narue) veía la luz el primer tomo recopilatorio de N.H.K. ni Yokoso! Pero esto no sería todo, sino que la popularidad de esta obra seguiría en franco ascenso, y eso es algo que las compañías que se dedican a producir anime no dejan pasar por alto. En este sentido, el afamado estudio Gonzo (Gantz, Saikano, Vandread) se encargó de llevar a cabo la adaptación animada de Welcome to the N.H.K. Finalmente, 24 capítulos serían producidos y emitidos entre el 9 de Julio y el 17 de Diciembre de 2006.

Lamentablemente, Gonzo puso un final inventado ya que el manga sigue publicándose en Japón (lleva seis tomos compilados), obviando el final de la novela original. Un detalle polémico de la versión anime es que por lo controvertido de varios de sus temas (se llegan a tocar cosas realmente nefastas como el lolicon, o sea la adoración por las nenitas chiquitas) hay episodios del manga que fueron extremadamente suavizados o incluso saltados. Sin dudas esta obra ha logrado destacarse de sus pares y eso se debe a que, si bien todo transcurre en un todo de comedia, con situaciones realmente muy graciosas, en el fondo y como ya ha quedado dicho, son desgarradas muchas de las problemáticas niponas de la actualidad. Así desfilan, escena tras escena, no sólo los temas centrales como lo son los hikikomoris, sino también la cuestión de los suicidios grupales, la pedofilia, la dependencia a las pastillas y la recalcitrante subcultura otaku. Todo matizado, claro, en un cómic marco general, con frases como "siento que me vuelvo uno con el viento" cuando alguien anda en moto (guño al fan de Evangelion), y referencias al "Moe", que no alude al líder de los tres chiflados, sino a una palabra del argot japonés que originalmente se refiere a un fetiche por los personajes de videojuegos, animés o mangas. En fin, en Welcome to the N.H.K. aparecen la comedia y la tragedia, o sea, las dos caras de una misma moneda.



"Si nos vas, estás en el horno"



"Soy primo de Bob Esponja"



"Hola, nena, vino con Sailor Saturn!"



"Soy como un flysera pero con techo"



"Biel es mi mejor amiga..."

PURO COMIC

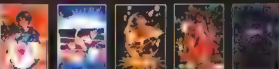
COMIC AMERICANO
COMIC NACIONAL
MANGA
JUEGOS DE CARTAS
REMERAS
POSTERS
GASHAPONES Y ACTION FIGURES

SAN MARTIN 843 - LOC. 6 15.146
GALERIA CALLE DEL SOL - ROSARIO
TEL. 0341 - 4470596
0341 - 4111145
WWW.PUROCOMIC-ROSARIO.COM.AR



PROMOCIÓN TV REA

¡Comprando tres mangas en
MUSIMUNDO!
te llevás un poster de regalo!



¡TE OLVIDAS QUE MUSIMUNDO CUENTA CON UNA EXCELENTE VARIEDAD EN COMICS, MANGAS, DVD, VIDEO REA disponible en locales: CIUDAD DE BUENOS AIRES: Av. Corrientes 1753 - Av. Cabildo 1872 - Lavalle 325 - Alameda Shopping Plaza Alibert - Av. Rivadavia 8081 - Capital (Av. Sta. Fe, 1846) | BOINAS DE ZANORIA: Av. Laprida 146 | OMBIAES: Av. Calles 3009 | OSVALDO: Plaza Oeste Shopping | SAN MIGUEL: Av. J. B. Pardo 1000 | MARTINEZ: Univercenter Shopping | PILAR: Los Palcos del Pilar Shopping | LA PLATA: Calle 47 N° 637 - Calle 12 N° 1176 | CORRIÑA: 8 de Julio 74 - Nuevo Centro Shopping Dcaz 2267 | PARANA: San Martín 821 | MENDOZA: Páez de S. Luna 89 | MENDOZA: San Martín 1333 | SAN RAFAEL: San Martín 2433 | COMODORO RIVADAVIA: San Martín 141 | MARIPOSA: Av. Independencia 200 - Jujuy: J. Sanje 2660 | MARIPOSA: Guayle 210 | SAN CARLOS: Rta. Quevedo Centro - Compañía Mado (Entre Tandem 2000).

BATTLE ROYALE UNA CUCHARADA DE SESOS

Por Agustín Gómez Sanz

Masayuki Taguchi podría considerarse como un mangaka extremo, su estilo artístico y narrativa es la exageración hiper realista en sí misma. Sus caras rompen con todo lo que se espera de un dibujo clásico moderno de manga, desde los ojos circulares y enormes, a diferencia del geométrico paralelogramo o hasta triangular ojo que se ve en el 90% de los cómics actuales, sus caras redondas y cachetonas, que se parecen más a un humano de Ren & Stimpy que a una Rei o a un Goku. Pero las caras no son todo, sumo su conocimiento técnico del cuerpo humano y su capacidad de crear "tomas" con ángulos y efectos visuales revolucionarios para básicamente "volver reversible" a cuanto ser humano se cruce por sus paginas.

La elección de que fuera el dibujante de la adaptación al manga del hito del género violento japonés de esta década era mas que obvia. Si bien ya habia logrado éxito y reconocimiento por su obra anterior (ver sección posterior) la actual fama mundial de Taguchi está intrínsecamente relacionada a lo que hoy es un concepto de culto Battle Royale.

La historia original de BR es en realidad la opera prima del novelista Koushun Takami, novela que por cierto fue una de las finalistas del

"Kadokawa Mystery Novel Prize" y después publicada en 1999. Takami nació en 1969 y se crio en la prefectura de Kaagawa. Era un graduado en literatura y estética en la universidad de Osaka que trabajo durante cinco años en un par de diarios hasta quedar en la calle. Como



no sabia tocar la guitarra se decidió probar suerte con el World de su computador. Así volió su fantasia de un Japon victorioso en la Segunda Guerra Mundial, ahora convertido en una dictadura militar tan dura que haria ver a la Videla como parte de la letra de una cancion de John Lennon. En semejante regimen los adolescentes son vistos como focos de rebeldia por lo que para evitar la sobrepoplacion se sortean todos los años varios cursos para participar de "El Programa". El concepto es simple: se los manda a todos a una isla, previamente deshabitada, se les ponen collares explosivos y se los manda a que se maten entre si o todos mueren explotados. Muchos se resisten al principio pero ni bien los primeros boludos se caen encima y empiezan a disparar cada uno

tiene que proteger su propio culo. Los conceptos de Takami fueron influenciados principalmente por las novelas "The Long Walk" y "The Running Man" de Stephen King y "Lord of the Flies" de William G. Golding

Es muy curioso notar que el colegio en cuestión en la obra de Takami se llama "Shiroiwa" (literalmente "Castillo-Roca"), siendo "Castle Rock" el nombre de un pueblo escenario de varias novelas de Stephen King el cual a su vez lo tomó de "Lord of the Flies" (ladrón que roba a ladrón.)

La verdad es que en la apuesta por el Word le fue bastante bien, ya que la novela de Battle Royale para Abril de 2001 habia vendido ochocientos mil copias y el muchacho ya tenia plata para tomar lecciones de guitarra con Slash si queria. Contrario a lo que muchos creen, Takami se reunió con Taguchi para idear juntos una trama mas desarrollada para la version en manga antes de que hubiera una película. Pero para ser honestos, no fue ni el libro ni el comic los que pusieron a BR en boca del planeta, sino el gigante del cine yakuza Kinji Fukasaku (principal influencia en Kill Bill). Junto a su hijo Kenta, Fukasaku adaptó la novela para llevarla a la pantalla grande en 2000, la cual terminó dando la vuelta al mundo y hasta se pudo ver en las salas de cine argentinas. Prácticamente al mismo tiempo Battle Royale comenzó a serializarse en Japon en la revista quincenal de la editorial Akita Shoten "Young Champion", en la cual continuó apareciendo hasta principios de 2005, completando la coleccion con un total de 15 volúmenes.

Como se notaría inmediatamente, el manga tuvo varios puntos diferentes al film, los que para ser sinceros en realidad eran partes de la novela original que se perdieron en la adaptación a la pantalla grande. El comic resultó ser, según palabras del propio autor Takami, la forma más completa de las tres versiones de la historia, ya que se contaban más en detalle las historias personales de cada uno de los alumnos, haciendo sus motivaciones más realistas.



Lord of the Flies



Battle Royale: el manga



Shuya y Noriko version peli

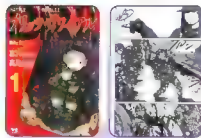
La película causó inmediatos conflictos políticos en su país natal que las llevaron a ser lisa y llanamente prohibida. Al final, tras muchas discusiones (incluso en el senado japonés) el film terminó siendo marcado como no apto para menores de quince años (ni siquiera con padres acompañándolos). Esto fue un golpe muy duro para sus creadores, ya que todos veían al film como un mensaje especialmente dirigido al público adolescente. Fukusaku llegó a incitar públicamente a pibes a que trataran de colarse en los cines, coimear al boletero, o cualquier otro método que les permitiera ver la película.

En la actualidad Battle Royale es un ícono cultural, teniendo ya muñequitos del film, libros sobre el detrás de escena y relaciones con la novela, un juego de cartas coleccionables y toda una serie de copias de elementos de utilería.

El 17 Abril de 2001, se lanzó al mercado una nueva edición de Battle Royale bajo el nombre "Special Version", con escenas agregadas, mejoras de audio, y más sangre agregada por computadora!! Como pasa con todo, aparecieron bocha de escritos amateurs con posibles continuaciones (desgraciadamente casi todos japoneses).

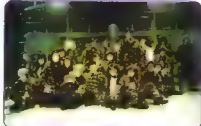
Pero la secuela "oficial" llegó en Septiembre de 2002, cuando Fukusaku anunció en una conferencia de prensa que tenía un cáncer terminal de médula, pero que no estaba dispuesto a dejarse vencer por eso, y que ya había decidido comenzar con la preproducción de Battle Royale II Requiem, el cual comenzó a filmarse en Diciembre de ese mismo año.

Desafortunadamente, el 12 de Enero siguiente Kinji estraba la pata, por lo que la responsabilidad cayó sobre su hijo (el guionista de ambas películas). Así, en Julio de 2003 la historia continuaba con los pocos sobrevivientes de la trama anterior, ahora convertidos en terroristas internacionales y un nuevo curso de alumnos ahora "reclutados" como soldados para asesinar a los rebeldes. Curiosamente en ese mismo año se publicaba también un manga bajo el nombre de BR II. Blitz Royale pero sin Taguchi al mando del lápiz, ya que este todavía seguía adaptando la novela original. La reputación de Taguchi como un artista hiper-realista quedó completamente establecida al haber terminado Battle Royale y las ofertas siguieron lloviendo.



BR II: Blitz Royale

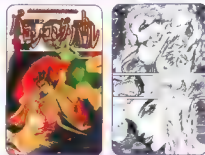
BATTLE ROYALE II: REQUIEM



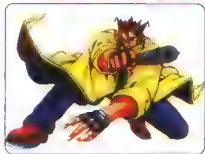
Batalla Real: la edición argentina de DVD y la del manga publicado por Ivrea

BARON GONG BATTLE Y LAS OBRAS POSTERIORES DE TAGUCHI

El concepto inicial de Baron Gong nació en la mente de Taguchi a comienzos de 1996, pero no fue hasta finales de 1997 cuando la editorial Akita Shoten acepto publicarlo en las páginas de su revista semanal Shonen Champion. Esta obra es una especie de destilación de todas las películas de acción de la historia de Hollywood, multiplicada al 800%. Por esta razón la historia no es que pegue de cliché, es una herejía absoluta. Desde diálogos ridículamente grandilocuentes, hasta las minas más tontas en bolas, pasando por los malos menos escrupulosos (clones de aliens hechos por los nazis, obviamente) y las secuencias de acción más imposibles que la física permita (y si no bueh, no importa...), BGB es una locura exagerada a primera vista y un gajo de risa espectacular después de dos capítulos, siempre y cuando uno entre en ese juego. Taguchi finalmente la dio por terminada después de nueve tomos en Septiembre de 1999. Por cierto, Baron Gong Battle se está publicando en estos momentos en Argentina de la mano de Ivrea. Los próximos años los pasó dedicado de lleno a Battle Royale, y fue una pequeña participación que haría en Diciembre de 2005 en una recopilación de obras sobre el manga Black Jack de Osamu Tezuka, llamado Black Jack Alive, la que le valió su próximo proyecto. Taguchi ya había sido comparado varias veces con el Dios del Manga Tezuka, pero esta vez tuvo la oportunidad de continuar uno de sus comics. El 20 de Enero del año pasado presento Black Jack Neo, una serie de dos tomos, en la que retomó el mítico personaje con su estética violenta tan distintiva. Más recientemente Taguchi volvió a sus raíces con LIVES, un manga donde retoma la trama de ciencia-ficción/acción exagerada, pero ahora con mucha más experiencia narrativa.



El manga de Baron Gong Battle

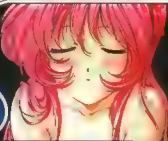


Black Jack Alive



Black Jack Neo





STEEL ANGEL KURUMI TORTILLA DE LATA

EN TV

Por Leandro Iraizoz

La tecnología avanza tanto en el anime. Lo que antes era un televisor, el DVD, y el winco hoy en día es un iPod. Lo mismo le ha pasado a los robots del mundo animero. En los 60 eran fullereros, andaban a gasoil y el tren de arranque se les rompía seguido. Las nuevas versiones tienen formato femenino, vienen con un confortable airbag, te lavan, te planchan, te higienizan el ano, defienden al mundo de las fuerzas del mal y hasta tienen tiempo para hacer algún que otro favorcito de índole sexual.

Steel Angel Kurumi desembarcó en Mayo del año pasado en nuestras pantallas de la mano de Animax cuando la franquicia compuesta por un par de series, otros tantos OVAs e inclusive un live action, daba inicio con su primer episodio. Pero a no anticiparse. El soma de todo esto fue un manga homónimo creado en 1998 por Kaishaku, quienes también usaron su creatividad para dar vida a dos obras poco conocidas por estos pagos pero extremadamente populares en Japón: UFO Princess Valkyrie y Kannazuki no Miko. Por cierto, Ka shaku es un equipo compuesto por Hitoshi Ota y Terumasa Shichinohe. El nombre del tandem es muy bizarro debido a que proviene de la palabra Kashakunin, término referido a la persona que se encarga de asistir a quien haya cometido el tradicional rito japonés del Seppuku que, hablando mal y pronto, es un suicidio con onda, dándole un honor y respeto extra. Señalizado por 6 años interrumpidos en la revista Monthly Ace Next



de la editorial Kadokawa Shoten, el manga de Kurumi fue recopilado en un total de 11 tomos que solamente vieron la luz, fuera de su natal Japón y consecuentes países asiáticos, en USA a través de ADV Manga.

Con el boom de Saber Marionette abriendo un abanico de oportunidades para este subgénero shonen del fanservice robótico, la adaptación animada no se hizo esperar. Así la gente de AIC y Pony Canyon pusieron manos a la obra encargando los diseños de personajes a Yuriko Chiba (Figure 17, I Dream of Mimi), la música a Toshiko Sahashi (Angel Links, Cute Honey Flash) y la dirección a Naohito



Takahashi (Berserk, Ray). La primera serie de televisión sería transmitida por las pantallas de WOWOW dentro de un segmento denominado Anime Complex, el cual se extendió por dos temporadas en esa cadena, reuniendo otros tantos animes como The Adventures of Mini Goddess, que acá emitió Locomotion y Neonranga a lo largo de dos años. Los 24 capítulos que la conforman pudieron verse entre Octubre de 1999 y Abril de 2000 dando el puntaje inicial para la creación en masa de las Steel Angels en venderas producciones (ver sección aparte).

El resultado fue positivo ignorando aun el hecho de que la trama sospechosamente tiene un aire (o un tanque de oxígeno más o menos) al de las chicas marioneta. La gran diferencia reside en que Steel Angel Kurumi sí tiene una base fuerte

orientada en su manga, popular con brillo propio. Algo que, lamentablemente, Saber Marionette no tuvo, si bien se realizó una posterior versión en formato comic (muy exitosa). Hay tantos puntos en común que ambas series se tocan tanto como marinero en altamar. No obstante esta última tiene una trama más compleja, de mejor juicio, mientras que Kurumiquedra a mitad de camino con un nivel técnico, eso sí, más elevado y una alevosia bien marcada por el fan service. Uno muy bizarro si se tiene en cuenta la modalidad que ha ido tomando este tipo de historias en las que un grupo de apetecebiles muchachas metalicas tiene cierta relación de servidumbre con su amo, hasta el punto de hacerles los vestuarios con pelichas de mucamitas. Algo que parece no molestarles, inclusive lo disfrutan. Claro, por un litro de nafta hacen cualquier cosa. Este morbo no es más que un cínico reflejo del machismo que existe en algunos sectores de la sociedad nipona o de la sumisión que esperan algunos hombres de la mujer.



Monthly Ace Next



El manga de Steel Angel Kurumi



La intravenosa de gasoil te tira para abajo...



"Dame dos manos de cera y una de lustre"



"Cadena de cachetas"

LAS SERIES

• STEEL ANGEL KURUMI

24 episodios de 15 minutos - Emitidos originalmente en Japón del 05-10-1999 al 04-04-2000

Todo sucede en el Japón del año '20 durante la era Taisho. Los hechos históricos están alterados y la época difiere a lo que sucedía realmente por esos días previos a la Segunda Guerra Mundial. Nakahto Higura es un pibe que está en las puertas de la adolescencia. Un día es retado por sus compañeros de clase a entrar a una misteriosa casona que se dice que está embrujada. Al ingresar, es sorprendido por una chica que yace inmóvil ante él. En ese momento la armada japonesa irrumpe en la casa, atacándola. El golpe hace que la joven que Nakahto veía asombrado caiga sobre él, por lo que terminan besándose sin querer. Cual bella durmiente se despiereza para presentarse como Kurumi ante su nuevo ama. Hasta acá el pobre Nakahto no entiende nada, pero el dueño de casa, el Dr. Ayano Kagi, tiene la explicación. Resulta que tiempo atrás él creó un ángel metálico que tenía capacidades muy superiores a las de cualquier ser humano. El ejército japonés pretendía usarla como arma mientras que Ayanojoki quería todo lo contrario, que se convirtiese en un adelantado para ayudar a salir a la humanidad adelante. Intereses de por medio, escapa para crear en secreto a Kurumi, un ángel que posee un corazón muy especial (cualquier parecido con el circuito virgen de Saber Marionette es pura casualidad ^.^) y que finalmente el protagonista logró despertar. Ahora en medio de este gran quilombete, deben escapar para poder acomodar un poco las ideas y analizar qué joraca van a hacer cuando tienen a toda una armada tras ellos. Con el correr de los capítulos aparecen nuevas Steel Angel que van despertando y se unen a ellos. Lo más gracioso ocurre con Saki, la segunda, que termina siendo besada por Kurumi y en una relación con dotes muy lésbicos y cachondos se convierten en ama y sirviente por alegría de los fans. La tercera, Karinka, vendría a ser la pendeja histórica que nadie soporta, pero no por ello resulta tan odiosa.



• STEEL ANGEL KURUMI ENCORE

4 OVAs de 15 minutos

Aparecidos en Japón del 07-01-2000 al 01-03-2000

Una pequeña serie de OVAs posteriores a la primera serie de televisión que no aportan nada nuevo a este universo. El clásico choreo de "saquemos en video o DVD un par de capítulos masacrando a los personajes principales con historias absurdas pero, eso sí, pintorescas." Léase como Saki se vuelve una actriz de cine, Kurumi se quiere volver un ama de casa japonesa bien tradicional, Karinka teniendo una cita a ciegas y finalmente un relato en el que todas se pelean por el corazón de Nakahto. Los cuatro episodios fueron lanzados al mercado entre Enero y Marzo de 2000 contando con el mismo equipo de animación como así las mismas voces de la televisión.



• STEEL ANGEL KURUMI 2

12 episodios de 15 minutos - Emitidos originalmente en Japón del 12-04-2001 al 28-06-2001

Koutetsu Tenshi Kurumi 2 Shiki es la segunda serie de la saga que, por más que lleve el mismo nombre y tenga algunas reminiscencias con la etapa anterior, es una historia nueva con un grado bastante importante de autonomía. Pasaron unos 75 años desde que la primera Kurumi despertó y ahora nada de pendiente de turno sino que la protagonista es una chica de nombre Nako Kagura, una estudiante de secundaria que toca el cello (ojo que no se está denunciando ningún caso de pedofilia, hablamos del instrumento de cuerda ^.^)



La vecinita, Uraka Sumeragi, es su mejor amiga y compañera de colegio, además de una niña rica que tiene una enorme casa y la cual conoce desde que son chiquititos. El tema es que a esta última le pintó el lesbianismo y le quiere tirar los perros a su precroz y aún más joven amada, pero, al no saber cómo hacerlo, la vive jodiendo. Haciendo un pequeño paréntesis, el que escribo esto es un gran precursor en temas taboo o, lo más posible, un gran pajero oportunista que sabe cuánto vende el morbo ^.^.. De golpe y porrazo Nako se termina cruzando con una nueva y mejorada robota sirvienta: la Steel Angel Kurumi Mark II, que viene con Windows Vista, dos puertos usb adicionales, memoria flash y el último update del buscaminas P Aun con todos estos chiches nuevos sigue siendo tan cariñosa como la anterior lo que pone de la cabeza a Uraka, empezando una guerra en la que su forrado papi la ayuda con poderosos robots para destruir a Kurumi e inclusive una Saki Mark II que al final se termina pasando de lado ya que guarda algo del viejo amor que tenía por su antigua ama. Con la aparición final de Karinka todo se va a Europa cuando quieren evitar que Nako gane un concurso de cello y se vaya de viaje a Carajo abandonándolas. Los episodios tienen una duración de 15 minutos cada uno y fueron emitidos originalmente entre el 2 de Abril de 2001 y el 28 de Junio de ese mismo año, como se mencionó antes, por Wowow. El único cambio visible en el staff fue el del diseñador de personajes, rol que fue ocupado por el monstruo de Yuji Ikeda (DragonBall, Burn Up! Excess)

• STEEL ANGEL KURUMI ZERO

3 OVAs de 15 minutos

Aparecidos en Japón del 18-04-2001 al 20-06-2001

Esta es otra miniserie de 3 OVAs que, en este caso, cuentan sobre lo que ocurre en un futuro lejano, tiempo después del final de la primera serie, cuando Kurumi, Saki y Karinka se encuentran viviendo solas en un departamento junto a otra minita de nombre Excela. La primera comienza un racconto sobre cierto hombre que conoció llamado Michihito Kagura al que posiblemente jamás volverá a ver. Siguenando la línea de toda la obra la duración de cada entrega, lanzadas entre Abril y Junio de 2001, es de del tipo cuarto de hora. Todo al mismo tiempo que se emitía la segunda serie de TV. Nuevamente el cast fue el mismo. Algo interesante es que en todas las producciones hay un Kagura de por medio que anda armando quilombo. Lo que nunca se termina de definir es qué relación existe entre todos ellos, más allá de que se da por entendido que la protagonista de Kurumi 2 es la nieta de Nakahto.



• STEEL ANGEL KURUMI PURE

24 episodios de 15 minutos

Emitidos en Japón del 02-04-2002 al 24-12-2002

Ese peculiar mal gusto japonés por encarnar personajes del anime en seres de carne y hueso no estuvo ausente en este baile y gracias a eso es que existe Koutetsu Tenshi Kurumi Pure. Por suerte, esta joyita no aporta nada nuevo sino que se trata nomás de una nueva forma de contar los mismos hechos que ocurren en el primer arco argumental. Para su creación, que necesitó de una productora y todo (Pony Canyon, todos los demás socios se borraron), se contó con varios actores que no los conoce ni la madre. Se ve que los buenos no quieren quemarse con estas cosas. Acá laburarían en alguna tira de Cris Morena pero allí tienen que ponerse pelucas de colorinches para arrancar sus carreras... En fin, el precio de la fama. Aya Matsui interpreta a Kurumi mientras que Ayano Tachibana, Hitomi Terakado y Makami Kamijo son Saki, Karinka y Nakahto Kagura respectivamente. Este live-action fue puesto al aire junto al anime Rizelmine en el segmento Anime Complex que se encontraba ya en su segunda temporada en las pantallas de Kids Station. De toda la franquicia es el único producto que Animax Latinoamérica no ha adquirido por razones obvias que exceden a las grotescas actuaciones.



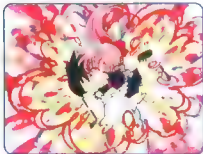
LA EMISION LOCAL

Como parte de la renovación periódica de su prime-time, a mediados del año pasado Animax empezó a pasar todos los martes a las 22 hs. casi todas las series de Steel Angel Kurumi. Lo bueno es que las pasaron cronológicamente de acuerdo a cómo se fueron estrenando en Japón, y semanalmente. Esto, que años atrás era impensable ver en un canal de cable local, permitió no quemar la serie de un saque y hacerla perdurar un buen tiempo. Sin embargo, no todo son flores. La emisión de Animax audiovisualmente es impecable. Aunque se haya realizado en base a la edición en DVD que ADV Films editara en Norteamérica, esto no supuso más que la traducción de los créditos japoneses al inglés y el cambio de logo por uno occidental. La traducción es fiel a la versión original y se emitió, como ya es costumbre en lo que se pasa en Animax, sin cortes ni alteraciones digitales. Como todos los episodios de Kurumi son de 15 minutos, lo que hace Animax es pasar de a dos por vez, con un único opening y un único ending (que, por cierto, varían por cada serie). La primera de las series se estrenó el 04-04-2006 y finalizó el 20-06-2006. Acto seguido no volvieron a repetir la primera serie, sino que siguieron derecho con Encore! (la serie de OVAs). Esto comprendió del 27-06-2006 al 04-07-2006. Luego de esto, si volvieron a repetir todo este paquete. Cabe señalar que en el transcurso de la emisión estreno más precisamente el 02-05-2006 se mandaron el bizarro moco de poner al aire un episodio de Steel Angel Kurumi 2! Totalmente descolgado. Por suerte, para el domingo (día en que se repite la emisión semanal) lo arreglaron. Respecto de Kurumi 2, tuvo su estreno el 17-10-2006 y se emitió hasta el 21-11-2006, tras lo cual se volvió a repetir y actualmente se está pasando todo un



"¡Aguanten!! Todavía no hicimos la censura!"

paquete de lo que es Kurumi, Kurumi Encore y Kurumi 2. Como se mencionó antes, la única parte anime que aun no se pasó es Kurumi Zero, y no está previsto que se emita de momento. Respecto del trabajo de doblaje, como ya es costumbre se realizó en el estudio venezolano M&M. Para la ocasión, se volvieron a recitar las mismas veinte voces que pulularon por casi todas las otras series del canal. Ahora, es llamativo que cuando esta gente labura para series que no se pasan en Animax (Viewtiful Joe, por ejemplo) logran un trabajo tan bueno y acá simplemente se limitan, en algunos casos a actuar como si estuvieran leyendo por primera vez el libreto, y, en otros, a interpretarlos a desgano. Para colmo, la voz de Kurumi es totalmente opuesta a la imagen caricomática que tiene la protagonista. Quien la interpreta (Minerva Hernández, que en otras series sólo hizo papeles secundarios) tiene una voz muy nasal y para colmo se traga las "S" en buena parte de sus diálogos, error que se repite incluso en otros actores. Da la impresión de que lo hubieran hecho todo a las apuradas y que salga con fritas. De todas formas, no estamos ante un Kenshin, así que cuanto menos se puede decir que pese a las falencias ya mencionadas, es correcto y cumple.



100% Lucha



"Culdado con el corcho de la sidra"

Ftp exclusivo para clientes
 Todas las editoriales

Novedades
 Noticias

Puntos de venta
 Merchandising

Animax. 48 horas de programación en español, 24 horas en español y 24 horas en español.

WWW.LADEVISTERIA.COM.AR

buen momento para hacerlo...).

Es probable que sea a Marzo, pero todavía no hay nada definido. El tema es que estando en medio de las vacaciones de un difícil concreto caos... Para la próxima a ser seguro que ya está definido. Y por supuesto, en nuestra web lo informaremos dentro temáticas felices y características.

El otro día me pasó a pensar sobre Death Note, y pensaba que la realidad se pareciera algo más a como es así. Pensando en sí la gente (en su mayoría) realmente apoyaría a alguien que mata criminales o si lo condenarían por eso, y que eso sería (al menos) por evitar esto respecto que la gran mayoría de la sociedad estaría a favor. Así es donde está la diferencia de la serie animada de la justicia por mano propia de un asesino "justiciero" o si en realidad lo realmente es como un sistema penal ejemplo; el de la justicia por mano propia, y como así también a la muerte. Si lo que seguimos estamos entreos "no", no solo ideológicamente sino como también política y culturalmente, ya que eso sería un concepto de la psicología forense (que ya se le pondrá) y va a saber que es lo que la sociedad tiene que hacer para sentirse así, y así como se sienten los mismos jodidos, la inseguridad de este país. Parece un tema menor pero no creo que lo sea, socialmente las ideologías pesan, por eso le haga gente que se notoriamente a favor de ellas, quizás hasta como yo y todos nosotros pero que no pueden ni siquiera pensar libremente. Hay gente que defiende a Hitler, o.o. eso es innadecuado o verdaderamente lo defienden?? Es el mismo tema y la respuesta no la tengo.

Yo creo que la mayoría de la gente está a favor conceptualmente de la justicia por mano propia y de la pena de muerte. Pero eso es conceptualmente por su aplicación práctica. La "línea" no es viable y por tanto tienden a estar en contra a defenderla o votar al respecto. Pero como la justicia como nadie puede estar seguro de que alguien que tomó justicia por mano propia asiente a alguien que realmente se lo merece, no se permite a alguien que muerta lo merece, el riesgo de mandar a alguien que en realidad era inocente más allá que para alguien. El algo irreversible. Por eso me gusta que la justicia está de acuerdo, pero como yo no hay garantías de que se hagan "bien" estas cosas y no sea algo que se lea de la boca de tener que explicar a alguien que desautorizó está netamente en contra. Esta creo que es la razón por la que en charlas callejeras o de amigos se sienta que la gente está a favor pero en votaciones encuestas se ve que está mayoritariamente en contra. Por cierto, esto que acabo de describir es también mi opinión al respecto.

Bueno ahora así basta de la filosofía barata y a las preguntas 1. Por qué es bueno que la gente sepa "muerto" a las series de anime (myguy, Lazer Night) se hacen una vez cada semana?? La puta madre! C3a meses más o menos! Ho lo que yo recuerdo que explicaron es que no ganas de plata haciéndolos? Pienso que una vez al mes al menos la gente se puede ir a ver a la publia, o sea, a las salas de cine castellano? Bueno, pregunté poco. Agente al anime! El mundo, Sukulito (que me saque una foto en la Lazer Night que me sepa como se ve el anime en la sala). Para mí la próxima pongo la cámara en elección automática) Nos vemos, Leandro!! Anda a la próxima Lazer Night!! No me voy, pero si algo sonó más lejano... Un saludo!! M5M dmbriccion@hotmail.com Saludos!! Cristian Sagüeta. PD: eso, sea el Chat Chat (o sea, más tarde, martes) PD2: Obis, Obo anal para el que sacó el ending de Naruto original y puso la cara esa :.)

1- Mira, ni en tanta gente se me gana tanto. Si se viviera un desborde de interés en estas ficciones seguramente se harían más programas respectivamente para 2007. En fin, creo que entre Kaze y nosotros hacemos unos 8 a lo largo del año (una cara más o menos de primer año). Pero me gusta bastante grande con respecto a otros anteriores. Si hay demanda del público seguro que se van haciendo más y más seguidos. 2- Qué, ya se verá. 3- Nuestro culto habla a los peos. 4- El tuyo? Jaja, malísimo. Si, claro que Sukulito Sakayama habla argentino.

1-4-26

Hola, Leandro! Te escribo por una de esas... ¡éramos casualidad, obra del destino, suerte, milagro o diáspora. Porque justo cuando me ocurrió que iba a ir a ver una Lazer y de repente tengo todas (bah, me faltan 3). Son muy buenas! En serio, me gusta mucho lo que debes traerlo que es bastante semejante... obra de arte. Si no lo consideras así, pero para mí son muy buenas. Me gustaron las respuestas que das a los que te escriben... Son consejos hechos con mucha onda. Yo quisiera darle mi opinión y yo pinto de mí corta experiencia a personas que se sienten como yo. Me gusta mucho el mundo de años y vivo en Cuartel 7 ("P" es quiniente, una de las zonas más pobres del conurbano bonaerense. Para que se den una idea habita militar en una casa no muy acordeadora y rodeado de puentes. Me tengo que bajar solo a pagar y hacerarlo soy playetero (\$150) y carpintero de oficio. Antes de que salgan con los producidos les digo: los que cobramos...

trabajar no lo hacemos por cortar cables (eso sólo lo hacen algunos dirigidos truchos con toda la gente que pueden llevar sobornados, empujados o amesados) sino haciendo una contraprestación social, que en mi caso es tener mi grano de arena que poder darle de comer a los chicos de Moreno. La cartería es un emprendimiento para financiar toda una novela cultural de corte popular, por lo cual veo poco \$1. Debido a eso no puedo seguir adelante, a pesar de mis buenas notas en los colegios privados que fui y todos los libros que a esta altura les. Como es un pueblo? Si tenía una hermosa familia, muy muy feliz, de buen pasar económico y todo lo imaginable. A causa de esto se puede decir que era bastante bobalote e ingenuo, tenía 13 años parecía de 17. Hasta esa edad. Después todo comenzó a desmoronarse. Y aunque pasaron 3 años yo viví por lo menos 7 (ahora dicen que parecían de 2011). Misericordia, depresión, violencia, drogas y un par más que me no animo a nombrar) figuraron en mi vida ese breve tiempo. Y uno en qué columna se apoyó cuando todo se cayó? En la familia, la pareja, las amistades. Sólo tenemos eso en porque nos quedamos solos. Mi familia? Tengo por lo menos 3 médicos hermanos que conozco, una hermana con la que no he hablado desde hace más de 2 años y 3 madres no muy buenas (rebucada, no?) a la que le tengo que afanar morfo para comer. Me queda una hermana de trece años y mi papá ya no está. Mi novia? No tengo desde el trauma que me dejó la separación que me dejó vivios. Algunos dirán que solo falta que me meee un perro y yo lo digo que el otro día me vomité unno!! Pero quedan mis amigos. Ellos son el último pilar que sostiene lo que queda del edificio que fue mi felicidad. Gracias a ellos estoy en la lenta e incierta tana de reconstruir. La importancia que tienen no la conocen. Porque si lo supieran no estarían peleados entre ellos. Son 4 pilas de mi misma edad, y a bien los conozco desde que tengo 10 años, ellos ya están desde antes. Y desde hace un par de años se vienen distanciando por buladeces, confusiones que se dieron y cagadas que se mandaron. Pero acaso errar no es humano? No es que nadie es perfecto? Hoy soy el único que es amigo de los 4, y lo soy porque los quiero porque los quiero porque los cagados, porque no me interesan las buladeces y las confusiones que separan, porque yo también me equivoco constantemente, y estas también porque les pegan a mi familia en la cual apoya y yo no. No se dan cuenta de que sus familias las acompañan por el gran esfuerzo que realizan diariamente para no terminar destituidos por los terremotos de los problemas y malos momentos como la mía. Es mismo esfuerzo trato de hacer para no perdidos, o por lo menos soy consciente de las ganas que pongo, a veces errónea e ineficientemente. Y ahí va la moraleja de mi historia (lejos está al final, no? uno por cuestiones de la vida suele tropezar, y muchas veces la caída nos hace sangrar y duele mucho, pero si tenemos a alguien que nos ayuda a levantarnos, y a curar las heridas vamos a poder seguir caminando. Pero si no hay nadie que nos ayude no volveremos a parar. Necesitamos a alguien, la familia o la familia o la familia de agua para ser regados y así no morir machitos. Esa agua es charlar con, tomarse mate, salir de toda, visitar, preocuparse por ellos, etc. Cosas que en realidad no son fáciles, ya que la agua dulce aunque la derrochemos escasea... Además, he agudado al final de la familia de la familia a la... pa' que escribirlo si no le pegaste ni una plegada. Además... tiempo no te debe doler. Nos vemos en la Lazer 4111 PD: ahora que le pagué una leída me parece que le he pagado!!! Así que te perdono si no le publicas, o si le llegas a hacer algún comentario (te doy permiso para que sea la pareja que siempre...obra de arte?) PD: Ahí otra moraleja es que siempre se puede estar peor, así que hoy que "confiarse" es una está peor que todos los demás la esa conclusión obvia ya llegaron hace mucho, no? PD3: A pesar de lo escrito sigo en la zona, y si compré las Lazer es porque siempre necesito de algo para leer y así escapar un poco del rato, a la realidad y lo guido quedo en ensueño, por lo que me creo que me voy a seguir comentando todo acerca de lo que escribí. -1- Pablo González

No hay mucho que pueda decir, salvo que una constante de la vida parece ser que así como se reconstruye de repentinamente, yo sorprende también pasa a la inversa. De la noche a la mañana a veces se solucionan los problemas y un contexto supe negativo se convierte en el más positivo que jamás hayamos vivido. Si es un momento algo de los que pasa de las veces que have crisis tener luego diero piero a las mejores etapas de mi vida. Y sí, encontrar personas con quienes sentirte un poco más importante. Para mí el mundo de Lazer que voy termino con una frase celebre: "Una alegría compartida es una doble alegría, una pena compartida media pena".

Puro Bueno, termina acá este Lazer. No sin antes recordarte que cuando consigas a quien te todos los días un atráso de Lazer en las Compras (tienen un listado de direcciones de dónde puedes conseguir el Lazer). Ahora que estamos saliendo todos los meses mucha gente nos está preguntando cómo conseguir atráso así que queda aclarado.

Genite... Coraje! Que este es un mundo salvaje!

LEANDRO OBERTO

SOLO EN COMPROBACIÓN

BATTLE ROYALE #7 \$21.

VAGABOND #2 \$24.

ULTIMO TOMO

SLAM DUNK #31 \$12.

ANGEL

DANIEL #11 \$18.

FUSHIGI YUJI #33 \$9.58.

MARLENE GUSTAVA

ICHIGO

WORLD GIRL #6 \$12.

WORLD GIRL #1 \$12.

WORLD GIRL #2 \$12.

WORLD GIRL #3 \$12.

WORLD GIRL #4 \$12.

WORLD GIRL #5 \$12.

WORLD GIRL #7 \$12.

WORLD GIRL #8 \$12.

WORLD GIRL #9 \$12.

WORLD GIRL #10 \$12.

WORLD GIRL #11 \$12.

WORLD GIRL #12 \$12.

WORLD GIRL #13 \$12.

WORLD GIRL #14 \$12.

WORLD GIRL #15 \$12.

WORLD GIRL #16 \$12.

WORLD GIRL #17 \$12.

WORLD GIRL #18 \$12.

WORLD GIRL #19 \$12.

WORLD GIRL #20 \$12.

WORLD GIRL #21 \$12.

WORLD GIRL #22 \$12.

WORLD GIRL #23 \$12.

WORLD GIRL #24 \$12.

WORLD GIRL #25 \$12.

WORLD GIRL #26 \$12.

WORLD GIRL #27 \$12.

WORLD GIRL #28 \$12.

WORLD GIRL #29 \$12.

WORLD GIRL #30 \$12.

WORLD GIRL #31 \$12.

WORLD GIRL #32 \$12.

WORLD GIRL #33 \$12.

WORLD GIRL #34 \$12.

WORLD GIRL #35 \$12.

WORLD GIRL #36 \$12.

WORLD GIRL #37 \$12.

WORLD GIRL #38 \$12.

WORLD GIRL #39 \$12.

WORLD GIRL #40 \$12.

WORLD GIRL #41 \$12.

WORLD GIRL #42 \$12.

WORLD GIRL #43 \$12.

WORLD GIRL #44 \$12.

WORLD GIRL #45 \$12.

WORLD GIRL #46 \$12.

WORLD GIRL #47 \$12.

WORLD GIRL #48 \$12.

WORLD GIRL #49 \$12.

WORLD GIRL #50 \$12.

WORLD GIRL #51 \$12.

WORLD GIRL #52 \$12.

WORLD GIRL #53 \$12.

WORLD GIRL #54 \$12.

WORLD GIRL #55 \$12.

WORLD GIRL #56 \$12.

WORLD GIRL #57 \$12.

WORLD GIRL #58 \$12.

WORLD GIRL #59 \$12.

WORLD GIRL #60 \$12.

WORLD GIRL #61 \$12.

WORLD GIRL #62 \$12.

WORLD GIRL #63 \$12.

WORLD GIRL #64 \$12.

WORLD GIRL #65 \$12.

WORLD GIRL #66 \$12.

WORLD GIRL #67 \$12.

WORLD GIRL #68 \$12.

WORLD GIRL #69 \$12.

WORLD GIRL #70 \$12.

WORLD GIRL #71 \$12.

WORLD GIRL #72 \$12.

WORLD GIRL #73 \$12.

WORLD GIRL #74 \$12.

WORLD GIRL #75 \$12.

WORLD GIRL #76 \$12.

WORLD GIRL #77 \$12.

WORLD GIRL #78 \$12.

WORLD GIRL #79 \$12.

WORLD GIRL #80 \$12.

WORLD GIRL #81 \$12.

WORLD GIRL #82 \$12.

WORLD GIRL #83 \$12.

WORLD GIRL #84 \$12.

WORLD GIRL #85 \$12.

WORLD GIRL #86 \$12.

WORLD GIRL #87 \$12.

WORLD GIRL #88 \$12.

WORLD GIRL #89 \$12.

WORLD GIRL #90 \$12.

WORLD GIRL #91 \$12.

WORLD GIRL #92 \$12.

WORLD GIRL #93 \$12.

WORLD GIRL #94 \$12.

WORLD GIRL #95 \$12.

WORLD GIRL #96 \$12.

WORLD GIRL #97 \$12.

WORLD GIRL #98 \$12.

WORLD GIRL #99 \$12.

WORLD GIRL #100 \$12.

COLECCIONES DE MANGAS EN CURSO

SOLO EN COMPROBACIÓN

WORLD GIRL #1 \$12.

WORLD GIRL #2 \$12.

WORLD GIRL #3 \$12.

WORLD GIRL #4 \$12.

WORLD GIRL #5 \$12.

WORLD GIRL #6 \$12.

WORLD GIRL #7 \$12.

WORLD GIRL #8 \$12.

WORLD GIRL #9 \$12.

WORLD GIRL #10 \$12.

WORLD GIRL #11 \$12.

WORLD GIRL #12 \$12.

WORLD GIRL #13 \$12.

WORLD GIRL #14 \$12.

WORLD GIRL #15 \$12.

WORLD GIRL #16 \$12.

WORLD GIRL #17 \$12.

WORLD GIRL #18 \$12.

WORLD GIRL #19 \$12.

WORLD GIRL #20 \$12.

WORLD GIRL #21 \$12.

WORLD GIRL #22 \$12.

WORLD GIRL #23 \$12.

WORLD GIRL #24 \$12.

WORLD GIRL #25 \$12.

WORLD GIRL #26 \$12.

WORLD GIRL #27 \$12.

WORLD GIRL #28 \$12.

WORLD GIRL #29 \$12.

WORLD GIRL #30 \$12.

WORLD GIRL #31 \$12.

WORLD GIRL #32 \$12.

WORLD GIRL #33 \$12.

WORLD GIRL #34 \$12.

WORLD GIRL #35 \$12.

WORLD GIRL #36 \$12.

WORLD GIRL #37 \$12.

WORLD GIRL #38 \$12.

WORLD GIRL #39 \$12.

WORLD GIRL #40 \$12.

WORLD GIRL #41 \$12.

WORLD GIRL #42 \$12.

WORLD GIRL #43 \$12.

WORLD GIRL #44 \$12.

WORLD GIRL #45 \$12.

WORLD GIRL #46 \$12.

WORLD GIRL #47 \$12.

WORLD GIRL #48 \$12.

WORLD GIRL #49 \$12.

WORLD GIRL #50 \$12.

WORLD GIRL #51 \$12.

WORLD GIRL #52 \$12.

WORLD GIRL #53 \$12.

WORLD GIRL #54 \$12.

WORLD GIRL #55 \$12.

WORLD GIRL #56 \$12.

WORLD GIRL #57 \$12.

WORLD GIRL #58 \$12.

WORLD GIRL #59 \$12.

WORLD GIRL #60 \$12.

WORLD GIRL #61 \$12.

WORLD GIRL #62 \$12.

WORLD GIRL #63 \$12.

WORLD GIRL #64 \$12.

WORLD GIRL #65 \$12.

WORLD GIRL #66 \$12.

WORLD GIRL #67 \$12.

WORLD GIRL #68 \$12.

WORLD GIRL #69 \$12.

WORLD GIRL #70 \$12.

WORLD GIRL #71 \$12.

WORLD GIRL #72 \$12.

WORLD GIRL #73 \$12.

WORLD GIRL #74 \$12.

WORLD GIRL #75 \$12.

WORLD GIRL #76 \$12.

WORLD GIRL #77 \$12.

WORLD GIRL #78 \$12.

WORLD GIRL #79 \$12.

WORLD GIRL #80 \$12.

WORLD GIRL #81 \$12.

WORLD GIRL #82 \$12.

WORLD GIRL #83 \$12.

WORLD GIRL #84 \$12.

WORLD GIRL #85 \$12.

WORLD GIRL #86 \$12.

WORLD GIRL #87 \$12.

WORLD GIRL #88 \$12.

WORLD GIRL #89 \$12.

WORLD GIRL #90 \$12.

WORLD GIRL #91 \$12.

WORLD GIRL #92 \$12.

WORLD GIRL #93 \$12.

WORLD GIRL #94 \$12.

WORLD GIRL #95 \$12.

WORLD GIRL #96 \$12.

WORLD GIRL #97 \$12.

WORLD GIRL #98 \$12.

WORLD GIRL #99 \$12.

WORLD GIRL #100 \$12.

COLECCIONES DE MANGA COMPLETAS

CARD CAPTOR SAKURA (12 TOMOS)

SABER MARIONETTE (4 TOMOS)

MACROSS 1 TRASH (16 TOMOS)

EVANGELION IRON MAIDEN (6 TOMOS)

RURUMU KENSHIN (20 TOMOS)

PARADISE KISS (10 TOMOS)

HUNDREY HEART (6 TOMOS)

SLAYERS KNIGHT OF AQUALORD (6 TOMOS)

ANGELIC LAYER (5 TOMOS)

I'S (3 TOMOS)

SLAYERS (2 TOMOS)

EVANGELION (4 TOMOS)

CLIVER (4 TOMOS)

VINER CRISIS (4 TOMOS)

HACK (6 TOMOS)

YU YU KAKUSHU (10 TOMOS)

DAME MAS

SLAYERS RETURN

SLAYERS PREMIUM

BLOOD THE LAST VAMPIRE

MUYUKICHAN IN THE WONDERLAND



PROHIBIDO FUMAR EN LA FERIA DEL TABACO

A partir de Enero de este año Hong Kong pone en vigencia la ley que prohíbe fumar en bares, restaurantes, en todos los lugares públicos, en playas y en centros de exposición. Esto dejó bastante mal parados a los organizadores del Tobacco Asia Expo ya que nadie en su feria va a poder probar ninguno de los productos que hay en exhibición y venta. Los tipos se habían hecho los bananos pensando que el debate iba a durar más y que la ley no iba a salir sino hasta mediados de año. El lugar ya lo tenían reservado desde hace meses así que ahora se la van a tener que aguantar...



UNA CERVEZA QUE HACE CRECER LAS TETAS

Recientemente en Bélgica se acaba de anunciar una variedad de cerveza que promete aumentar el volumen mamario de la mujer que la beba. La poco menos que milagrosa cerveza "Boza" está procesada con harina de trigo y levadura fermentada, y no se sabe bien qué es lo que hace que haga que sean las tetas lo que crezca específicamente. En Editorial Ivrea nos preguntamos preocupados qué hace crecer en los hombres esta marca especial de birra, o si como todas las otras sirve sólo para alejar cada vez más el ombligo del resto del cuerpo...



NO TE ACEPTAN EN LA ESCUELA SI NO SABES COMER CON PALITOS

Los requisitos que tiene cada colegio en Japón para aceptar alumnos son más y más bizarros según se va ascendiendo de prestigio, pero el Hisata Gakuen de la ciudad de Sasebo, fundado en 1902, se llevó el premio a la originalidad. Para entrar a esta secundaria alta de mujeres (entre otros exámenes) tendrás que pasar un par de canchicas, unas semillas y unas habas de un plato a otro usando únicamente los clásicos palitos. La excusa detrás de esto es que así pueden ver cómo es tu estilo de vida y tu nivel de "yankeeización".

En nuestro país habría que ver cuántos quedarían afuera de la universidad si fuera requisito saber usar cuchillo y tenedor...



APROBADA!



RECHAZADA!



APROBADA!



RECHAZADA!

[Battle Club]

MOKICHI QUIERE CONVERTIRSE
EN EL LIDER DE SU NUEVO COLEGIO,

PERO ANTES VA A TENER QUE
APRENDER MUCHOS MOVIMIENTOS...



LO NUEVO DE YUJI SHIOZAKI
EL CREADOR DE IKKITOUSEN

ACCION, COMEDIA Y COSAS PAJERAS
EN SIMULTANEO CON JAPON!

Tomos de 200 páginas.
A la venta en kioscos y comiquerías.

IVREA

WWW.CAMELOT - COMICS.COM.AR

NO SABEMOS SI OROCHIMARU
ALGUN DIA TENDRA LO QUE **DESEA**
PERO TODO LO QUE GUSTA DE **NARUTO**
ESTA EN **CAMELOT**



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



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