



ISSN 0329-5028  
0043  
9 770329 502041  
MAR 2007 - ARGENTINA \$7,90

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

# LAZER

#43

IVREA



**FULLMETAL ALCHEMIST**

DATE DE ESTE NUEVO CLASICO



**GETBACKERS**

SON TROLOS O NO?



**BATTLESTAR GALACTICA**

EL CLASICO VOLVIO CON TODO



**JEM & THE HOLOGRAMS**

LA HEROINA POP DE LOS 80S



FICHAS DE TODAS LAS SERIES DE...

# SUPER-ROBOTS

HISTORIA, RAREZAS Y LO QUE SE VIO EN ARGENTINA

## Más orgasmos, menos guerras

Leandro Oberlo  
Editor



leyendo estadísticas, encuestas y comentarios de gente hay más seguido un tema que me da escalofríos especialmente: Todo parece indicar que hay una enorme parte de la población que no sabe o no puede disfrutar del sexo como quisieran. Una parte importante de la población mundial parece que está sexualmente frustrada.

Caminando por la calle, viendo caras, gestos y actitudes a veces me pregunto cómo sería un mundo donde las cosas fueran distintas y la gran mayoría se sintiera plenamente satisfecha con su vida sexual. Me cuesta imaginarlo con exactitud, pero de algo estoy seguro: sería un mundo más amistoso, sería un mundo más calmado y sereno. Sería un mundo donde seguramente a uno los desconocidos le hubieran hecho menos maldades a lo largo de la vida y donde muchas agarradas a puteadas no hubieran pasado nunca.

Surgimos en nuestra compleja sociedad humana, rodeados de tantos estímulos y preocupaciones olvidamos muy seguido que en el fondo seguimos siendo animales. Y que si bien nuestra inteligencia haya hecho que obtengamos grandes placeres equivalentes a los más primitivos a través de lo mental, estos placeres en ningún modo pueden suplir la carencia de los de origen netamente animal.

En otras palabras: un polvazo de una hora siempre te va a poner de mejor humor que ir a cenar a ese restaurante super refinado y caro que siempre quisiste o que comprarte ese muñeco japonés que no conseguías. Solamente las actividades creativas y de competencia pueden conseguir efectos similares, pero nadie parece poder ser feliz únicamente con esos placeres mientras que todo indica que sí se puede con solo los otros.

En resumen, siento que cuanto más gente acepte su propia humanidad y el peso del sexo, más posibilidades tendrá este mundo de ser mejor. Sería hora de que nos volcáramos masivamente a poner la inteligencia en pos de una sexualidad creativa, variada y capaz de evolucionar y no estancarse. Mi intuición me dice que tendríamos un mundo más agradable.

Ahora, el drama es que el 90% de los presidentes y gente que dirige este planeta me juegan que, ya sea por su vejez o por su stress, no tiene ni remotamente una vida sexual zafaba. Y bueno, así va cagado nuestro mundo después...



En Berlín, momentos antes de que una navada no dejara venir a cinco metros - Enero de 2007

# LAZER

Director General  
Leandro Oberlo

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 Ventingiglia  
Pablo Brogna  
Leonardo Gutiérrez  
Victor Czesli  
Mónica Lorente

Redactores - Producción  
Eduardo Di Costa  
Brenda Figueroa  
Marjiana González Da Ré  
Adrián Guarcinco  
Lucía Foa  
Marilena Carril  
Alejo García Valdearena  
Leandro Iralzo  
Cynthia Hajdijak

## IVREA

### LZER # 43

Una publicación mensual  
Editorial Ivrea S.A.  
Junta L. Rojas 2472 - C.C.05  
Cp 1425 - Buenos Aires, Argentina

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

RON 0276 5108  
Registro de prop intelectual 11-988830  
All the trademarks names and artwork  
are trademarks or registered trademarks of  
their owners. Todas las imágenes y marcas  
reproducidas en esta revista son copyright  
de sus respectivos autores y compañías y  
aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Nota © 2007 - Editorial Ivrea S.A.

Diseñado en Kisscos Argentina por  
Rafael Santoro, Homero 1048. Cap Fed  
(Café y GBA)  
DISA Luis Vaino Perú 1832 Cap Fed.  
(Reto del pelo)  
Distribución: Kapa de Argentina  
Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: Quebecor World PH  
9 de Marzo de 2007  
Printed in Argentina

# NEWS



## ANIMAX SE ASEGURA LAS TRES MEJORES SERIES DE GONZO 2005: TRINITY BLOOD, SPEED GRAPHER Y BASILISK

Animax no da el brazo a torcer en su batalla con Cartoon Network. He aquí detalles de sus nuevas adquisiciones: **-TRINITY BLOOD:** La interminable guerra entre vampiros y humanos, que devastó gran parte del planeta, obliga al Vaticano a designar al agente Abel Nightlord y su ayudante, la monja Esther, para tratar de salvar a la humanidad y poner fin al conflicto. Trinity Blood originalmente es una serie de doce novelas escritas entre 2001 y 2005 por Sunao Yoshida e ilustradas por Thores Shibamoto. Debido a su éxito, fue adaptado a un manga en 2004, dibujado por Kiyo Kujo y serializado en el Asuka Magazine, de Kadokawa Shoten (va ocho tomos recopilatorios y continúa saliendo). La versión anime, arrancó en Abril de 2005 y concluyó en Octubre de ese mismo año, tras 24 episodios.

**-SPEED GRAPHER:** Contextuado en un Japón donde la brecha entre ricos y pobres no deja de ampliarse, Tatsumi Saiga, un cronista de guerra devenido fotógrafo para una revista de cholulaje, se relaciona con la "diosa" de un club fetichista, Kagura Tenuzou, quien despierta en él la habilidad de que las personas a las que él fotografíe, exploten. En consecuencia, luego de escapar con ella, el dueño del club lo quiere hacer boleta. Speed Grapher fue adaptado a un manga de tres tomos por Tomozo. El anime, de 24 episodios, se pasó entre Abril y Octubre de 2005.

**-BASILISK:** En 1614, auge del Japón feudal, se debate la sucesión del shogunato de Ieyasu Tokugawa. Para resolverlo, este rompe un acuerdo de paz entre los danes Tsuba Iga y Kouga Mangi. Justo en ese momento, estaban por casarse los futuros jóvenes líderes de ambos clanes (Genmosuke de Kouga y Oboro de Iga), pero ahora van a tener que salir a pelear, utilizando las técnicas sobrenaturales aprendidas de sus antepasados. Basilisk se basa en un manga de cinco tomos de Masaki Segawa, realizado entre 2003 y 2004. Los 24 episodios de la versión animada fueron emitidos entre Abril y Septiembre de 2005.



Trinity Blood



Speed Grapher



Basilisk

## EDITORIAL IVREA COMO SIEMPRE ESTARA PRESENTE EN LA FERIA DEL LIBRO DE ESTE AÑO!

Del 16 de Abril al 7 de Mayo, se estará desarrollando la 33ª Feria Internacional del Libro de Buenos Aires, que -como en los últimos años- ocupa los más importantes pabellones del predio ferial de La Rural. Como siempre, Editorial Ivrea contará con un espacio stand, el #401, ubicado en el pabellón azul. Allí se podrán encontrar todos los libros y revistas de información publicados hasta la fecha. Además, el hecho de que esté atendido por el mismísimo staff de Ivrea y Lazer les permitirá a los lectores conocerlos en persona y charlar mano a mano con ellos, así como también a los autores de la exitosa línea de comics argentinos que estarán presentes en varias oportunidades. Para más datos, chequear la web y el blog de Ivrea en <http://www.editorialivrea.com/>



33ª FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE BUENOS AIRES

## EL 1 DE ABRIL SE REALIZARÁ LAZER MANIACS: PRIMER EVENTO-CONVENCIÓN DIURNO Y NOCTURNO

Tras el éxito cosechado por la Lazer Night en Diciembre pasado, llega ahora una apuesta más fuerte: Lazer Maniacs. Evento que tendrá lugar en el boliche Club 947 (Chacabuco 947) del portuario barrio de San Telmo, el 1° de Abril. Esta convención-evento será la primera en el mundo en realizarse tanto de día como de noche. A tal fin se dividirá en dos segmentos: El primero es Lazer Day (de 15 a 21 hs): donde habrá bloques musicales, proyecciones de anime, stands de video (incluido de Ivrea, por supuesto) y concursos de cosplay. Este evento, pese a realizarse en un boliche, y como cualquier convención, será apto para todo público. El segundo segmento será Lazer Night "second impact" (de 23 a 6 AM), que tendrá un abanico de actividades similar pero se diferenciará de su contraparte diurna por tener más bloques musicales y por la venta de alcohol en las barras. Esto último, en cumplimiento de la legislación gubernamental, obliga a que esta parte del evento sea para mayores de 18 años. El staff de Lazer estará presente durante ambos segmentos de comienzo a fin. Las entradas se venden anticipadas en la comiquería Camelot (Av Corrientes 1388 - Cap. Fed.). Sujeto a que quede disponibilidad, también se podrán eventualmente adquirir en puerta. Para más datos, consultar la web dedicada: [www.editorialivrea.com/lazermaniacs](http://www.editorialivrea.com/lazermaniacs)



## SE HARÁ UN NUEVO ANIME DE BIRDY THE MIGHTY

Shogakukan anunció que está en desarrollo la producción de Birdy The Movement, una continuación de Birdy The Mighty, cuyos cuatro episodios se pudieran ver infinidad de veces por el extinto canal Locomotion a principios de esta década. El punto físcico de esas OVAs radicaba en que su autor, Masami Yuuki (Patlabor), sólo compiló (muy irregularmente, por cierto) un tomo entre 1986 y 1988. La gente de Madhouse decidió entonces dejarle el mismo final abierto de su contraparte estática, previendo que ocurriría esto: en 2003, Yuuki decide darle un revival a su obra con Birdy The Mighty T1 (que por cierto, concluyó hace poco en su tomo 14 tras serializarse en la Young Sunday de Shogakukan). Este segundo manga ahora será adaptado a una nueva animación. Ya está todo dicho y sólo resta esperar que salgan a la luz más detalles como el posible rediseño de personajes o las empresas que participarán de la realización.



## EL POPULAR MANGA FREESIA ES ADAPTADO A UN LIVE-ACTION

Freesia, del célebre autor Jiro Matsumoto (Mikai No Hoshi) es uno de los mangas para adultos más realistas y sofisticados actualmente en Japón. Su impactante trama (que actualmente alcanzó el octavo tomo recopilatorio) refiere a Hiroshi Kano, un experto asesino contratado por aquellos familiares con sed de venganza, gracias a una ley que permite a las familias "vengar" la muerte de sus difuntos parientes si es que estos han sido masacrados. El hecho es que tanto repercutió esta historia que se acaba de estrenar una versión Live-Action del director Takashi Ujita. La misma se nombró "Freesia - Icy Tears" y si bien no tiene el altísimo nivel de violencia y escenas sexuales del manga original, el buen nivel actoral y desarrollo fílmico le están augurando un notable éxito en tierras niponas.



## CARTOON NETWORK MUEVE FICHAS EN ABRIL

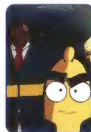
Tras varias repeticiones de la saga de Hades de Caballeros del Zodiaco, el miércoles 18 de abril finalmente se dará estreno a **Gungrave**, serie de 26 episodios basada en un juego homónimo de Sega para PS2 y cuya historia y personajes fueron creados



por Yasuhiro Nightow, el mismísimo creador de Trigun. Se emitirá de lunes a jueves a las 0:50 dentro del segmento Toonami. También hay que mencionar que se estrenarán más películas y especiales de **DragonBall Z**, a saber: "Gohan y Trunks, Un Futuro Diferente" (05/04), "Los Rivalés Más Poderosos" (17/04) y "Estallido! Los Guerreros Con Cien Mil Puntos De Poder" (25/04). Por último, el jueves 26 de Abril retornará el anime **Rave Master** (Groove Adventure Rave) que se pasará de lunes a jueves a las 2:30.

## FORRITO, POLICIA DE SEXO: LA NUEVA SERIE ANIMADA DE MTV

En la línea de sus últimos estrenos animados, llegó a MTV: "Forrito, Policía de Sexo" (cuyo nombre original es Sex Police y data del 2006). Esta delirante serie animada está encabezada por Forrito, el capitán del escuadrón de policía sexual, encargado de mantener sanas las vidas sexuales de la Ciudad de la Tentación, enfrentándose cotidianamente a "problemas" sexuales muy bizarros.



La serie, de 13 episodios, se estrenó el sábado 10 de Febrero y se está pasando todos los sábados a las 14:30 hs.

## UNA ARTISTA AMATEUR REALIZARÁ "MANGAS" DE LOS SIMPSON Y FUTURAMA

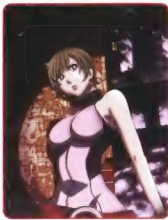
Spacecoyote (nick de una japonesa llamada Nina Matsumoto) es una de tantas soñadoras que publican sus dibujos y diseños en DeviantArt, una comunidad expresamente dedicada a dar lugar a artistas amateurs. Esta chica, haciendo gala de una habilidad notable, realizó unas versiones "manga style" de The Simpsons y Futurama y las subió a su Deviant. Qué iba a imaginarse ella que el mismísimo Matt Groening (autor original de las ya mencionadas obras) iba a detenerse a ver sus trabajos! Es así que convocaron a la japa para realizar un comic one-shot de los Simpson, a publicarse por Bongo Comics (empresa propiedad de Groening) y además colaborará con Fox en el próximo relanzamiento de Futurama.



**■ 009-01**

**2 episodios (más uno extra en la edición en DVD). Emitida originalmente en Japón del 05-10-2006 al 21-12-2006.**

Adaptación animada de un muy antiguo manga de Shotaro Ishinomori (creador de Kamen Rider y Cyborg 009 que, aunque con similitudes con esta obra, no tiene nada que ver) que vio la luz entre 1967 y 1970 compilando seis tomos. Resulta que en un universo alternativo de nuestro planeta, la guerra fría se extendió por 140 años (!?) y provocó la creación de dos facciones: bloque del este y bloque del oeste. Y a medida que la guerra avanzaba, aumentaban las tensiones y el uso de armas nucleares. Es así que en ese contexto, surge Mylenne Hoffman, una androide que trabaja como espía para el bloque del este, junto a otros tres agentes que deben cumplir diversas misiones. Este anime fue producido y emitido en Japón por TBS.



**■ SOUKOU NO STRAIN (El concierto luminoso de Strain)**

**13 episodios - Emitida originalmente en Japón del 01-11-2006 al 14-02-2007**



Esta adaptación espacial de la novela "La Pequeña Princesa" (que ya tuvo una fiel versión anime en los '80, como parte del recordado World Masterpiece Theatre), presenta un futuro en el que tras colonizar el espacio, la humanidad es afectada por una guerra entre dos facciones: Union y Deague. Sara Vierack ingresa como piloto a las fuerzas de Union para, de esta manera, poder hallar a su hermano, quien partiera cinco años atrás en una peligrosa misión. Qué jodido cuando descubra que él está al frente del bando enemigo... Soukou No Strain (Strain son las naves que usan los de Union) está producida por Studio Fantasia (Aika, Stratos 4, Compiler). Está dirigida por Tetsuya Watanabe (ZOE) y el diseño de personajes es de Mariko Fujita (Galaxy Angel).

**■ BAKUMATSU KIKANSETSU IROHANNIHOHETO**

**26 episodios - Emitiéndose originalmente en Japón desde el 06-10-2006**



El título de esta impronunciable serie -una de las revelaciones de la temporada pasada- del estudio Sunrise, se debe en parte a que la trama toma lugar en el antiguo periodo de la restauración Meiji en Japón (tal y como en Rurouni Kenshin). Yojiro Akizuki, en busca de probar sus habilidades, entra a formar parte de una compañía teatral ambulante (tal y como en Nadja...?) que busca venganza tras el asesinato de los padres del líder de la misma. En tanto, el poder ancestral de la Hasha no Kubi (corona del conquistador) es el objetivo de todo el mundo, Yojiro incluido. Esta serie está dirigida por Ryousuke Takahashi (Gasaraki; Blue Gender) y el diseño de personajes es de Yuusuke Kozaki (Speed Grapher). La serie terminando de pasar el canal GyaO en Japón.

**■ NODAME CANTILABE**

**23 episodios - Emitiéndose originalmente en Japón desde el 11-01-2007**



Años atrás, exponentes del Josei (como Ebichu) demostraron que las mujeres adultas podían ser un buen target. No obstante, con Nodame Cantabile se superó esa limitación a series de humor tipo Maitena para traer una historia tanto cómica como romántica, sin amores idealizados de los que en el shojo siempre abundan; sino más bien amores reales, experiencias de vida de gente normal, sin cosas locas ni forzadas. En este tiempo, un manga creado por Tomoko Ninomiya, publicado por Kodansha en Japón y que lleva ya 17 tomos recopilatorios, ha impactado de tal forma que el estreno de su adaptación animada obtuvo el rating más alto jamás obtenido por un anime emitido a medianoche. Y más aún, la adaptación a drama live-action obtuvo un rating aún más alto. Estaremos a las puertas de un nuevo clásico? Nodame Cantabile arranca contando sobre Chiaki Shinichi, el mejor pianista de su universidad y también un excelente violinista, siendo su sueño convertirse en director de orquesta. Qué podría afectarlo? Su novia le cortó, se perdió una chance de viajar al exterior por su fobia a viajar, lo echaron de una competencia de piano... Todo mal para Chiaki, hasta que aparece Megumi Noda, mejor conocida como Nodame. La mina viene a recordarle que la música puede ser divertida, y es así que, pese a que ella es casi totalmente opuesta a él, logra impulsar sus proyectos. La relación de ambos los hará madurar, tanto individualmente como músicos, y como pareja. El anime de Nodame Cantabile está realizado por J.C. Staff y la está pasando Fuji TV, con dirección de Kenichi Kasai (Honey & Clover) y diseño de personajes de Shuichi Shimamura (Saber Marionette J).



**■ TEKKON KINKREET**

**Película - 111 minutos - Estrenada en cines japoneses el 23-12-2006**



La última realización del Studio 4°C (encabezado por el talentoso director Koji Morimoto) caló tan hondo que Sony adquirió rápidamente los derechos para su comercialización mundial. Esto hace suponer que no muy lejanamente podamos ver una edición local de esta película. A propósito, Tekkon Kinkreet (Blanco y Negro) está basado en un manga de Taiyo Matsumoto que se publicó allá por 1994 y quedó compilado en tres tomos. La película está dirigida por Michael Arias, un norteamericano que ya había participado exitosamente en dos de los capítulos de Animatrix. Cuenta la historia de dos chicos totalmente opuestos (por algo son llamados Negro y Blanco) pero que juntos dominan las calles sembrando violencia y terror. Claro, esto es así hasta que vino alguien a tocarles el culo. En este caso, una corporación llamada "Kiddy Kastle" que pretende reconstruir la ciudad para amoldarla a sus propios intereses. Los chicos tienen que salvar el alma de su querida ciudad, en tanto y en cuanto puedan vencer a sus propios demonios internos...

**■ BARTENDER**

**11 episodios - Emitida originalmente del 14-10-2006 al 30-12-2006**

Ryu Sasaki es EL bartender, el genio que hace los más increíbles tragos que alguien jamás haya probado. Quien tenga alguna preocupación en su vida, o alguna historia para compartir, no tiene que hacer más que pasar por el lujoso bar de Eden Hall, y Ryu le dará un trago específico para superar sus preocupaciones. Esta serie, de argumento tan bizarro como llamativo, parte de un manga homónimo de Araki Joh (guion) y Kenji Nagatomo (dibujo), publicado por Shueisha dentro de su magazine Super Jump, habiendo compilado, a la fecha, siete tomos. El anime fue realizado por Palm Studio (Genshiken) y la remake 2004 de Ironman 28), la dirección es de Masaki Watanabe (Tsubasa Chronicles) y diseño de personajes de Hirota Kinoshita (Genshiken).

**■ BALDR FORCE EXE RESOLUTION**

**4 OVAs - Lanzados en Japón del 10-11-2006 al 04-04-2007 (estimado)**



Baldr Force EXE originalmente fue un juego para PC, PS2 y Dreamcast. Acá, el protagonista, Tooru Soma, formaba parte de "Steppen Wolf", un grupo de hackers. Cuando intentan hackear a FLAK (una organización militar de la ONU para prevenir el ciber terrorismo), son descubiertos rápidamente, causando la muerte de Yuuya, el líder de Steppen Wolf y amigo de Tooru. Recaliente, Tooru se infiltra en FLAK para descubrir al culpable de la muerte de su amigo, pero no va a tener tanto tiempo para eso ya que tiene que enfrentarse a Fei Dao, un grupo de extremistas que quiere hacer bolsa el mundo cibernético. El juego fue muy popular en Japón gracias a que mezclaba acción con erotismo, ya que las compañeras de Tooru en FLAK se le paseaban en bolas cada dos por tres, y uno de los objetivos del juego, más que avanzar en las escenas de acción, era llevarse bien con sus amiguitas. Este anime está producido por los mismos responsables del juego y cuenta con animación de Satelight.

**■ YAMATO NADESHIKO SHICHIHENGE (Evolución en la mujer perfecta)**

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

Kyohai, Ranmaru, Takenaga y Yukinojo son hermosos chicos que son congregados con la posibilidad de habitar una lujosa mansión con todos los gastos pagos. Pero para que esto continúe así, deben convivir con Sunako, una mina que, desechada por un hombre, se convirtió en gótica y retraída. Tienen que volverla toda una señorita, o de lo contrario, van a tener que pagar un alquiler triplicado. Parece fácil, pero Sunako es una mina brava! Este show está basado en un popular manga de Tomoko Hayakawa que se sigue publicando en el Bessatsu Friend de Kodansha (van 17 tomos). El anime corre a cargo de Nippon Animation, con dirección del aclamado Shinichi Watanabe (Excel Saga; Eyeshield 21) y diseño de personajes de Yasuko Sakuma (Fantastic Children).

**■ FREEDOM**

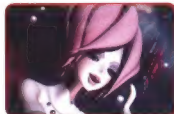
**6 OVAs - El primero salió en Japón el 24-11-2006**

Una nueva producción con animación (cell-shading) de puta madre, que cuenta entre el staff al célebre Katsuhiro Otomo (Akira; Steamboy) realizando el diseño de personajes, mechas y el storyboard. En el año 2041, los humanos crearon Eden, la primera colonia espacial en la Luna. Lamentablemente, un cataclismo hizo mierda a los que quedaron en la Tierra, por lo que Eden se convirtió en el hogar de los sobrevivientes. Sólo que la demencia de sus gobernantes eliminó todo tipo de libertad a los habitantes de Eden. Año 2267, un chico llamado Takeru (aunque bien podría llamarse Tetsuo) se la pasa boludeando en carreras de Hover Craft y sin darse cuenta, estará a punto de descubrir el secreto de Eden. Freedom partió inicialmente de una serie de comerciales para la marca de fideos instantáneos Nissin, celebrando el 36º aniversario de su producto más exitoso (por lo que el anime está repleto de chivos y personajes lastrando fideos a cada rato). Está realizado por Sunrise y dirigido por Shuhei Morita (KakuRenBo, uno de los cortos más aclamados de 2004). Se estima que los siguientes OVAs aparezcan cada tres o cuatro meses promedio.

**■ AMAZING NUTS!**

**Un OVA - Editado en Japón el 05-12-2006**

Amazing Nuts! es una colaboración entre el sello musical Avex y Studio 4°C, encabezado por Koji Morimoto (Noiseman; Animatrix). Se trata de una antología de cuatro videos musicales de populares artistas japoneses (Koda Kumi, M-FLO, Ram Rider y Mink), los cuales, además de ser diferentes musicalmente, son también tratados con diferentes técnicas de animación.

**■ TOKYO TRIBE2**

**13 episodios - Emitida originalmente en Japón del 11-11-2006 al 17-02-2007**

Tokyo es una de las capitales del crimen, en un contexto tan caótico que todos los estratos de defensa del gobierno no son más que elementos dentro del caos. Pero aun así, se podría decir que es como una normalidad para ellos, hasta que un misterioso asesino envuelve a Kei y Mera, antes mejores amigos y ahora enemigos a muerte. Esto desencadena un enfrentamiento entre todas las tribus de Tokyo. Dirigida por Tatsuo Sato (Nadesico; Uchuu no Stellvia), esta producción del estudio Madhouse (emitida por WOWOW) se basa en un manga de Santa Inoue (nada que ver con una fusión del autor de Slam Dunk y Papá Noel!) que desde 1998 se viene serializando en la revista japonesa Boon, de Shodensha, recopilando a la actualidad 12 tomos.



# ROBOTS GIGANTES

GENEROS

Por Agustín Grimes Sanz



que se reduce al formato conocido justamente gracias a estas series como el de "monstruo de la semana". En la otra esquina, tenemos a los Real Robots, es decir series en las que los mechas son simplemente herramientas genéricas, usualmente militares o policiales, similares a un tanque. Esta división se hizo por primera vez en la ahora legendaria saga de videojuegos Super Robot Taisen, donde se podían controlar a todos los robots de las series más grossas y, a su vez, de donde salieron muchas series originales de robots posteriores.

Todo este género se debe a la creación inicial de una persona, el mangaka Mitsuteru Yokoyama, quien en 1958 hizo un manga llamado Tetsujin 28 Go (o Iron Man 28 para nosotros). Este comic fue, además, el primero de su tipo en ser adaptado al anime en 1963, con lo que se ganó el puesto de padre del género en ambos medios. El hombre de hierro vio la luz en una versión más moderna en 1980 (la que vimos en el país), después en 1992 nuevamente con Iron Man 28 FX y otra vez en 2005 con una película live-action y otro anime en estilo retro.

Este es un repaso de los gigantes más destacados de antes de ayer, de ayer y de hoy que siguieron sus pasos:

## \* MAZINGER (1972/1977)

MAZINGER Z Y GRENDDIZER EMITIDAS COMPLETAS EN ARGENTINA

En la religión macrorrobótica, Go Nagai sería dios, y Mazinger su hijo jesuítico milagroso. Mazinger Z fue una revolución, en tanto que el protagonista pilotaba al robot desde adentro y no a control remoto como había pasado en Iron Man 28 o Giant Robo; fue también acá donde se acuñaron por primera vez términos como Mecha o incluso Super Robot.

Empezando el 3 de Diciembre de 1972 y a lo largo de los 92 capítulos que lo formaron, se contaba sobre la lucha entre Koji y el Mazinger (junto al inútil Boss Robot y la tengo-misiles-por-tetas Afroditia A, luego reemplazada por Diana A) contra las fuerzas robóticas del Dr. Hell y su banda de fenómenos hermafroditas, descabezados y animalísticos. En el último capítulo, emitido el 1 de Septiembre de 1974, Mazinger y Hell habían sido destruidos, y reemplazados por un nuevo malo y un nuevo robot: Great Mazinger (al que se le sumaron otra tira-tetas de nombre Venus A y el pedorrisimo Junior Robot). Esta secuela automática continuó la serie a la semana siguiente con el mismo formato pero con Tetsuya Tsurugi, hijo adoptivo del padre ausente de Koji que viene a reemplazarlo mientras que este se va haciendo puchero a Estados Unidos. Kenzo hace lo que su hermano no pudo, acaba con la amenaza del Emperador de las Tinieblas y establece la paz definitivamente. La serie terminó el 28 de Septiembre de 1975 después de 56 capítulos. A la semana siguiente, Koji tuvo su regreso (no triunfal) con un papel secundario en UFO Robot Grendizer, serie que colaba el formato anterior sólo que ahora el enemigo y el héroe, Duke Fleed, eran alienígenas y el robot protagonista salía de un OVNI. Tuvo 74 capítulos, terminando el 27 de Febrero de 1977. Mazinger tuvo varias películas, nuevas versiones y apariciones en otros mangas olvidables (ver la nota de Lazer #28) que permanecieron ocultas al público internacional. Eso fue hasta la salida de los siete OVAs de Mazinkaiser en 1999, donde se recontaba la serie desde una narrativa más similar al manga original de Nagai y con el diseño de un tercer robot sacado nada menos que de la saga de fichines Super Robot Taisen. En 2004 se realizó una parodia llamada Mazinger Angels protagonizada por las cuatro heroínas y androidas de la saga (Afroditia A, Diana A, Venus A y MinerX) en una estética muy a lo Aika.



Mazinger Angels



Mazinger Z



Great Mazinger



UFO Robot Grendizer



Mazinkaiser

## LOS CLASICOS

No contento con haber marcado tantos precedentes, Nagai rescata un concepto descartado de su obra anterior, que se volvería otra de las bases absolutas del género: varias naves que se unen. El 4 de Abril de 1974 comenzaron a emitirse los 51 capítulos de esta serie protagonizada no por uno sino por tres héroes distintivos (Ryoma, Hayato y Musashi), cada uno al mando de tres vehículos, los cuales, a su vez, podían combinarse en tres bichos diferentes (otra gran base para series posteriores); los cuales defendían a la Tierra del subterráneo Imperio de los Dinosaurios. Igual que su hermano mayor, el 8 de Mayo Getter Robo terminó con la destrucción del malo de turno y la aparición de uno nuevo, sumado a la muerte (oohhi) de uno de sus protagonistas. Getter Robo G continuó la trama directamente a la semana siguiente con 39 capítulos más. En 1991 el robot y su hacha volvieron a las pantallas con Getter Robo Go, pero los muchos cambios en sus protagonistas y trama hicieron que sus 50 capítulos no fueran muy bien recibidos por los fans. Para calmar los ánimos, una serie de 13 OVAs de estilo retro que continuara a la serie de los '70 se estrenó en 1998 bajo el nombre de Shin Getter Robo. En 2000 se lanzaron 4 OVAs más bajo el nombre de Shin Getter Robo vs Neo Getter Robo, en el que el robot Neo era muy similar al de Go, donde se trataba de unificar un poco la historia de la fallida Go con el resto de las producciones. En 2004, una nueva serie de 13 OVAs volvía a contar los hechos de la serie original, pero mucho más fiel al manga que había dado origen a todo, con el nombre de New Getter Robo.



GETTER ROBO G



SHIN GETTER ROBO



NEO GETTER ROBO

**KOTETSU JEEG (1975)** EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA

Nagai vuelve al ataque en 1975 con esta serie de 46 capítulos en la que presentaba otro concepto novedoso y que seguiría utilizándose en el futuro: partes del robot que salen de una nave más grande y se unen en el aire. Emitida en nuestro país como "El Vengador" en el ciclo "Festival de los Robots", contaba como el corredor Hiroshi Shiba era mortalmente herido y reconstruido en forma de androide por su padre. Hiroshi puede transformarse en la cabeza de un robot gigante cuyo cuerpo sale disparado en partes desde el jet Big Shooter. La vuelta de rosa del malo viene a cuento de que son una especie de antiguo clan japonés maligno (los Yamatai), y los monstruos de la semana son nada menos que las conocidas estatuas de barro haniwa esparcidas por todo Japón. Increíblemente para una serie de Nagai, Jeeg logra derrotar a los Yamatai a la mitad de la serie y enfrentar a un nuevo grupo de malos (el Imperio Ryoma) sin que viniera otro robot mejor a reemplazarlo. Actualmente existe una secuela llamada Kotetsu Shin Jeeg, que continuaría la serie original pero 50 años después, a estrenarse en Abril de este año en Japón.



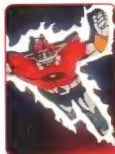
"El Gran Demonio Dragón del Cielo Gaiking" (o "El Gladiador" como se llamó acá), era una creación original de Akiyo Sugino y fue la primera serie hecha directamente para la TV sin estar basada en un manga previo. El aspecto más característico de este robot era la enorme calavera dorada que tenía por torso, la cual era justamente la cabeza del dragón/nave donde todos viajaban, correctamente llamada "Gran Dragón del Espacio". En los 44 capítulos que se emitieron entre Abril de 1976 y Enero de 1977, se contaba que, como el planeta Jelano Zela estaba por ser absorbido por un agujero negro, sus habitantes bajo el mando de Darius venían en sus naves y androides con forma de pescado a conquistar la Tierra. Probando definitivamente que para manejar un robot gigante no se necesita ser piloto sino algún tipo de deportista valiente, Sanshiro Tsuwabuki, un jugador de béisbol se une a la tripulación del dragón para manejar a Gaiking. Algo destacable es que fue la primera serie en situarse en lugares reales, muchos incluso fuera de Japón. En Noviembre de 2005 se lanzó "Gaiking: Legend of Daikuu Maryuu" con un cast diferente de personajes pero la misma calavera dorada, que terminó en Septiembre de 2006 después de 39 episodios.



Legend of Daikuu Maryuu



**UFO SENSHI DAI APOLON (1976)** EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA



Esta serie de 26 capítulos emitida entre Abril y Septiembre de 1976, estaba basada originalmente en el manga "Shonen King" de Tetsu Kariya y Shigeru Tsuchiyama y trata sobre un huérfano de nombre Akira, que manejaba un robot gigante que peleaba contra demonios Oni. Por alguna razón, en su paso a la animación, Akira paso a ser Takeshi, un príncipe enviado a la Tierra desde el planeta Apolon cuando era bebe, que además era capitán del equipo de fútbol americano de su orfanato! En el medio de un partido (contra quién?! si nadie en Japón juega a ese deporte!!) una luz en el cielo le revela a Takeshi su herencia alien, descubriendo que puede llamar a tres naves espaciales escondidas en el fondo del mar. El General Dazaan que depuso a su padre ahora viene a conquistar el planeta, así que ahora él y sus tres amigos gritan "UI FI OI" para cambiarse mágicamente a sus uniformes de football (obviamente) y combinar cada una de las naves espaciales en un robot gigante (también con forma de jugador de fútbol americano, vaya uno a saber por qué carajito!). Lo loco del tema era que después de que las naves se combinaban, el cuerpo de Takeshi crecía (en lo que parecía ser un proceso muy doloroso) hasta tener el tamaño del robot y usarlo básicamente como armadura... Adónde carajo iba todo el relleno de las naves?? Nunca lo sabemos ya que, aunque fue muy popular, no tuvo nuevas versiones hasta ahora...



"Solo empuja AM"



El primo punga de Snarf



"27 arotes por cornudo"

Este "Robot del Futuro" según su nombre, aparecía en el super futurista año de 1995 (considerando que se emitió entre los Marzos del 1979 y 1980), en un planeta Tierra ya completamente conquistado por los aliens Akron (por fin innovamos!). Kento es uno de los pocos héroes humanos que quedan todavía dando vueltas, y un día por casualidad cae en la base secreta del Dr. Earl. Este tipo resulta ser un científico del planeta Helios (también conquistado por los Akron), que escapó a la Tierra con el arma más importante de su mundo: el robot Daltanias. Kenta resulta ser descendiente de la familia real de Helios (por supuestoo!) así que queda a cargo del super robot. Con una duración total de 47 capítulos, Daltanias se destacó en su momento por incluir la primera bestia robot consciente del género, el león Belarios. Uniéndose a este león y a la nave Atlas, Daltanias logra su forma final más poderosa, que destruye a sus enemigos nada menos que con una explosión atómica (un Chernobyl en potencia). La imagen del león robótico salvaje que se une al protagonista formando un robotto con cabeza de león en el pecho, influenciaría a muchísimas series posteriores que copiaron el concepto.



**\* HYAKUJUJU OU GOLION (1981/1982)**

EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA

"El Rey de las Cien Bestias Golion" es el nombre real de lo que acá se conoció como "Voltron" o incluso "uno de los Voltron". Con la filosofía de poder juntar cualquier serie con otra (el Chavo podría ser la infancia de Maxwell Smart, por ejemplo) los americanos juntaron este anime con Kikou Kantai Dairugger XV.

Golion tuvo 52 episodios emitidos entre Marzo de 1981 y Marzo de 1982, y contaba la historia de un héroe dividido en cinco leones por un ángel que quería enseñarle humildad. Los malos en este caso eran el Imperio Galra, tipos sanguinarios que conquistaban, esclavizaban y destruían planetas. La propia Tierra es incluso destruida en 1999 a la mitad de la serie (censurado en Voltron, obviamente), ya que la trama estaba planteada en el planeta Altea, a donde los power-rangerescos héroes terrestres escapaban del imperio y descubrían a los cinco leones.

A la semana siguiente de terminar en Japón, los cinco leones serían reemplazados por "La Flota Armada Dairugger XV", con 56 capítulos que duraron hasta el Marzo del año siguiente. Los nada menos que 15 vehículos divididos en tres grupos (aire, tierra y mar, duh!) eran parte de una fuerza de exploración terrestre que se topaba con otro imperio despótico interplanetario. Había planes para hacer un tercer Voltron a partir de Arbegas, pero por suerte se fundieron y la serie se emitió de forma original.

Con un opening que tenía como estríbillo nada menos que doce "gan" seguidos y después doce "jin" (cosa que increíblemente el doblaje conservó), el "Dios Eléctrico a la Velocidad de la Luz" retomaba el concepto de diferentes combinaciones haciendo que sus tres robots protagonistas (Alfa, Beta y Gama) se combinaran en seis posibles "dimensiones" que le daban poderes y habilidades particulares. Los tres robots independientes eran prácticamente idénticos y básicamente donaban diferentes partes desapareciendo o doblando el resto de su cuerpo. Los tres chicos que los manejaban, Daisaku, Tetsuya y Hotaru (la ley robotto dice que ningún adulto debe manejar un robot gigante), tenían además aviones individuales que también con el pasar de los capítulos se terminaron combinando en el New Super Arbegas. Las "dimensiones" en cuestión eran Cielo, Guardia, Marina, Espacial, Magma y, por supuesto, la posta con la que mataban indefectiblemente al malo: la dimensión Denjin (Dios Eléctrico). Algo llamativo es que esta serie también tenía una suerte de gorro boludo a la Boss Robot, llamado Gori Robo. Sus 45 capítulos se emitieron entre Marzo de 1983 y Febrero de 1984.



**\* VIDEO SENSHI LASERION (1984/1985)**

SÓLO EL PRIMER BLOQUE DE EPISODIOS FUE EMITIDO EN ARGENTINA

Esta serie, emitida acá como Super Laser, fue la primera producción animada en basar sus conceptos fundamentales en la realidad virtual. Hoy en día no parece mucho pero teniendo en cuenta que se emitió entre Marzo de 1984 y Febrero de 1985, es todo un logro para la época. Por supuesto que los conceptos no estaban muy bien definidos, ya que sí, bien el robot gigante había sido creado en BASIC por el penjeo protagonista, pensándolo usar en un videojuego "online" que tenía con una amiguita yankee, sin demasiada explicación el robot pasaba a existir en la realidad mágicamente (o eran mundos virtuales hiper-realistas?). La trama, que cubrió los 45 episodios que duró, ponía a Takahashi al mando de una nave que terminaba formando la cabeza del bicho, el cual era reclutado por el gobierno de la Tierra para que pelee contra un científico loco y hacker, que habitaba una colonia abandonada de la luna, y que estaba lanzando "ataques a mundos virtuales y sistemas de seguridad" con monstruos gigantes (y bueh, el tema de la virtualidad no estaba bien definido en las mentes infantiles ochentosas, así que no importaba).



"El cubil felino"



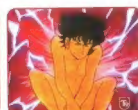
"Comiete helado de pete"



"Me queda bien la vinchita gay?"



"Ese no es el joystick!"



"Este es el joystick!!!"



"Jugamos a la basurita?"

## NEO-CLASICOS

### • GIANT ROBO (1967/1968)

EMITIDO EN ARGENTINA

Si bien esta serie está clasificada entre las noventosas, la realidad es que el concepto original de Giant Robo es más viejo que el de Mazinger. El manga original es nada menos que de Mitsuteru Yokoyama (el mismo de Iron Man 28), pero el detalle es que no se adaptó como anime sino como una serie tokusatsu (con actores reales, tipo Ultraman o Kamen Rider) de 26 episodios, emitidos entre Octubre de 1967 y Abril de 1968. No fue sino hasta 1992, cuando una serie de 7 OVAs (lealmente editados, teniendo en cuenta que el último salió en 1998) adaptó finalmente las aventuras de este faraónico gigante a la animación. Lo original de esta adaptación fue el estilo "retro" que se le dio, el cual resultó tremendamente popular entre los fans y después se copió en muchas otras reversiones de series clásicas (como Shin Getter Robo).

La adaptación cambiaba bastante la trama original de la serie, pero mantenía el espíritu de las dos organizaciones secretas de tipos con poderes extraños que se enfrentaban. Del lado de los buenos, estaba el personaje Daisaku, que por cosas del destino termina siendo la única persona capaz de darle comandos de voz desde su reloj al gigantesco robot. Dentro de la animación, los creadores aprovecharon para meter a cuanta creación de Yokoyama pudieran, así que hay cameos de personajes de series como Iron Man 28, Godmars, Saibei II, la Brujita Sally, El Romance de los Tres Reinos y Ukulid. Una nueva serie de Giant Robo va a empezar a ser emitida en Japón a mediados de este año.



•Giant Robo



El manga



Live-Action

### • SHIN SEIKI EVANGELION (1995)

EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA

Realmente no hay mucho que se pueda decir de esta serie que ya no haya sido discutido en detalle y al extremo, pero también es imposible no incluirlo en un repaso de las series más influyentes en el género de super robots. En 1995, Hideaki Anno se había lanzado al proyecto de renovar la concepción tan bidimensional que reinaba en las series de robots gigantes y, ayudado por un largo proceso depresivo, volcó un gigantesco pasticho de filosofía, religión y biología en una serie relativamente corta (26 capítulos) y diametralmente opuesta a todo lo conocido. El protagonista, lejos de ser un ejemplo de valentía y honor, era todo lo contrario, y los "robots" rompían con cualquier tipo de "cuadradoz" y torpeza relacionada con los robots gigantes. Más allá de sus dos películas finales y ahora la promesa de una nueva versión que recuente todos los hechos de la serie en cuatro films más, Evangelion marcó un nuevo nivel de profundidad que nadie había tenido en cuenta, pero que desde entonces todos iban a tratar de emular. Evangelion también formó parte de cuatro fichines de la saga Super Robot Taisen.

•Eva 01



### • GUNDAM (1979/2006)

EN ARGENTINA SÓLO SE EMITIO GUNDAM WING COMPLETA (SERIE DE TV Y OVAS)

Tratar de "resumir" todas las series que llevan Gundam por nombre es imposible de hacer en media página (o en seis). Nuevamente tenemos una serie que tiene sus comienzos en la época más clásica de las producciones de super robots, pero su constante resurrección la vuelven como mínimo algo neo-clásico. El primer anime en llevar este nombre fue Mobile Suit Gundam, en 1979, y marcó el comienzo de la división más importante en el género: los Real Robots. Los Gundam son máquinas de guerra, con municiones, problemas técnicos y pilotos, que pueden ser tanto buenos como malos. Es más, nadie es específicamente bueno o malo, sino que son sólo bandos opuestos en una confrontación política y social, llena de muerte y deshumanización. Si bien la mayoría de las obras Gundam transcurren en la línea de tiempo que se conoce como Universal Century, las más nuevas tienden a ubicarse en líneas alternativas o directamente diferentes. La premisa es prácticamente igual en todas: La Tierra construye colonias espaciales, y al final termina yendo a la guerra contra ellas. Las obras y sus años de emisión/freno/edición son:

Mobile Suit Gundam (TV-1979); Mobile Suit Zeta Gundam (TV-1985); Mobile Suit Gundam ZZ (TV-1986); Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (Film-1988); Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket (OVAs-1989); Mobile Suit Gundam F91 (TV-1991); Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory (OVAs-1991); Mobile Suit Victory Gundam (TV-1993); Mobile Fighter G Gundam (TV-1994); New Mobile Report Gundam Wing (TV-1995); Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team (OVAs-1996); After War Gundam X (TV-1996); New Mobile Report Gundam Wing: Endless Waltz (OVAs-1997); Turn A Gundam (TV-1999); G-Saviour (Film-2000); Gundam Neo Experience 0087: Green Divers (Film-2001); Gundam Evolve (Videos-2001); Mobile Suit Gundam SEED (TV-2002); Superior Defender Gundam Force (TV-2003); Mobile Suit Gundam MS IGLOO (Film-2004 y OVAs-2006); Mobile Suit Gundam SEED Destiny (TV-2004); Mobile Suit Gundam SEED C.E. 73 Stargazer (OVAs-2006); Mobile Suit Gundam SEED: The Movie (2007).



Gundam Seed



### • KIDOU KEISATSU PATLABOR (1988/1992)

SERIE DE TV Y LAS DOS PRIMERAS PELICULAS EMITIDAS EN ARGENTINA

Creada por una suerte de dream team de capos del medio, el director Mamoru Oshii, el escritor Kazunori Ito, el diseñador de mechas Yutaka Izubuchi, la diseñadora de personajes Akemi Takada y el mangaka Masami Yuuki, esta "Policía Móvil" llevó el concepto de Real Robots al extremo. En el, por entonces, cercano año 2002, la sociedad japonesa principalmente en construcciones. Los policías también tienen sus escuadrones de labores (donde trabaja la protagonista, Noa Izumi), creados justamente para tratar crímenes o accidentes que involucren robots. Patlabor arrancó como una serie de 6 OVAs y un manga en 1988. En el '89 se estrenó un séptimo OVA y la primera de las películas para cine. En ese mismo año le siguieron 47 capítulos de una serie de TV que a su vez terminó su historia en una serie de 16 OVAs que se editaron hasta Abril de 1992. La segunda película se estrenó en Agosto del '93 y al año siguiente ya se pusieron a trabajar en un nuevo OVA que terminó convirtiéndose en la tercera película, estrenada en 2001.



El legendaro Shoji Kawamori tampoco podía quedar afuera del panteón robotto. Su concepto original para esta serie, era algo llamado Crónicas de la Caballería Aérea, con nombres y países casi idénticos a los de Escaflowne, pero en un mundo mucho más tradicional, con aviones comunes transformables. Muchos de esos conceptos terminaron formado el inmensamente más famoso universo de Macross (gran ausente de este listado por falta de espacio y porque se tratará en una de las próximas Lazers), por lo que Kawamori decidió re-elaborar su historia, agregándole componentes shojo, románticos, y mágico/fantásticos. Prueba de esta mezcla es que los 26 episodios que formaron la serie de TV fueron adaptados con éxito tanto en un manga shonen como en un shojo. Estrenada en Abril de 1996, Escaflowne contaba la historia de Hitomi, una chica terrestre que termina varada en el no tan lejano planeta de Gaea, un mundo más tirando a Señor de los Anillos, donde los hombres luchan en una suerte de armaduras gigantes llamadas Guymelef. El otro protagonista es el príncipe Van Slanzar de Fanel, que maneja la legendaria armadura Escaflowne, capaz de transformarse en un dragón volador (aunque no tiene modo Gerwalk...). Después de su final en Septiembre de 1996, pasarían cuatro años hasta que una película para cines con animación mucho más elaborada volviera a contar la historia.



La película

• YUUSHA OU GAOGAIGAR (1997/1998) **INÉDITO EN ARGENTINA**

Hacia finales de los '90 era difícil encontrar una serie que no estuviera influenciada por la complejidad que Evangelion había traído a nos otros robots, pero como el prólogo de esta nota comenta, gran parte de la diversión de estas series es lo obviamente directas, idealistas, repetitivas y poco realistas que pueden llegar a ser. Así "El Rey de los Valientes, GaoGaiGar" llegó en 1997 para tratar de volver a las raíces setentosas de los robots gigantes. La premisa de la serie (dicha por el jefe del equipo en el primer capítulo) es básicamente que "si sos valiente, vas a conseguir cualquier cosa" (come los mocos, Shinji). No hay ningún tipo de trama escondida, conspiración oculta, ni siquiera la traición de algún personaje. Incluso llegaron a retomar el estilo mentiroso y sensacionalista que tenían las series tipo Mazinger para sus avances de

capítulos, donde por ejemplo batían "Koji Kabuto muere en la lava!". Los 49 capítulos de GaoGaiGar, emitidos entre Febrero de 1997 y Enero de 1998, retomaron el concepto del león robótico salvaje, que se fusiona con un androide y otras partes mecánicas para formar un robot super-poderoso. Situada en 2005, contaba sobre una invasión alien de seres parásitos llamados Zonder y el equipo terrestre Gutsy Geoid Guard establecido para combatirlos. Entre Enero de 2000 y Marzo de 2003 se lanzaron ocho OVAs que continuaron la historia de la serie, bajo el nombre de GaoGaiGar FINAL.



\*GaoGaiGar FINAL

• RAHXEPHON (2002)

INÉDITO EN ARGENTINA

RahXephon fue originalmente creada con la idea de también rescatar el encanto de las series setenteras, en especial el místico robot gigante Yuusha Raideen (otro clásico que este año va a tener su revival); pero la influencia evangelionista parece haber sido demasiado grande y la trama terminó complicándose a niveles bastante extraños.

En Enero de 2002 comenzaba a contarse la historia de Ayato Kamiya, un pibe bastante artístico que de repente se vuelve el "instrumentalista" de una especie de divinidad gigante llamada RahXephon. Lo de "instrumentalista" viene a cuento de que tanto este chokuzoka como los monstruos Dolem (hechos de barro), basan sus funcionamiento y ataques en la música y el canto. Toda la serie está llena hasta la frente de referencias artísticas reales, no sólo a la música, sino a la pintura y la literatura, usando también referencias al arte pre-colombino y al folclore japonés. A medida que van pasando los 26 capítulos que la conforman, el protagonista va dándose cuenta de que estuvo atrapado en una suerte de burbuja de distorsión temporal y que sus recuerdos fueron alterados para que no lo notara... (claramente acá es cuando perdieron el hilo de lo setentoso). La serie terminó de emitirse en Septiembre de 2002 y al año siguiente se produjo una película para televisión que resume y aclaraba la trama total de la serie con algunas modificaciones y agregados bajo el nombre de RahXephon: Pluralitas Conciente.



• KOUKYOUSHINEN EUREKA SEVEN (2005)

INÉDITO EN ARGENTINA

El "Poema Sinfónico" según dice el nombre, cuenta sobre una forma de vida alienígena que llega al planeta y, convirtiéndose en un coral gigante, empieza a cubrir todo el globo. La humanidad abandona el planeta y volver recién siete mil años después, cuando el coral ya es un ser consciente (que se hace el boludo para evitar que lo abandonen de nuevo). La atmósfera ahora está llena de partículas, conocidas como Trappa (Transparence Light Particle Phenomenon), que le permiten a la gente, literalmente, surfear por el aire en mechas y en tablas personales.

El protagonista es Renton, el hijo del tipo que ayudó a crear los LFO, los mechas surfreadores (diseñados nada menos que por el propio Shoji Kawamori). Por esas casualidades tan casuales que tiene este género, el prototipo más poderoso de LFO, el Nirvash Type Zero cae en pleno taller de Renton y, gracias a que él tiene la clave para activar todo su poder, se une a Eureka, la piloto del Nirvash y al grupo de surfers rebeldes Gekkostate. La serie comenzó a emitirse en Abril de 2005, terminando 50 capítulos después en Abril del año siguiente.



INÉDITO EN ARGENTINA

Esta franquicia de juegos es obra del creador de lo que podría considerarse como el robot gigante más famoso de los videojuegos: el Metal Gear. Hideo Kojima creó inicialmente el concepto de Z.O.E. para el lanzamiento de la PS2, allá por el año 2001. En ese mismo año se lanzó otro juego para GBA y en el 2003 una secuela oficial del primero. Pero todo eso no serviría para calificar en este listado si no fuera porque junto a los dos primeros juegos se realizaron dos producciones simultáneas, un OVA en forma de precuela (Z.O.E. 2167 IDOLO) y una serie de TV de 26 capítulos (Z.O.E. Dolores, I). En un sentido bastante similar a Gundam, esta saga cuenta sobre la colonización de Marte y Júpiter, propiciada por mechas llamados LEV. El quilombo surge cuando se descubre una nueva sustancia energética llamada Metatron, que hace que los terrestres empiecen a desconfiar y abusar de los colonos, a quienes llaman "Enders". Los rebeldes usan el metatron para crear nuevos mechas más pulentas, conocidos como Orbital Frame, cuya característica distintiva es que tienen la cabina justo en la entrepierna



• SOUSEI NO AQUARION (2005)

INÉDITO EN ARGENTINA

Shoji Kawamori volvió al ataque con esta serie de 26 capítulos, emitidos entre Abril y Septiembre de 2005, donde re-elaboraba el concepto de Getter Robo y Arpegas, pero con animación moderna y una vuelta de rosca de varias mitologías diferentes, en especial la del yoga y los chakras. En la Tierra del futuro ocurre una suerte de Gran Catástrofe que destruye grandes partes del planeta y genera la aparición de una raza de humanoides alados que hablan estado enterrados desde hace doce mil años, llamados Shadow Angels. Estos seres se alimentan de los "no-alados" (o sea nosotros) consumiendo su fuerza vital. Cuando ningún arma funciona contra ellos, un grupo de arqueólogos descubre tres naves muy avanzadas (Vector Luna, Vector Mars y Vector Sol) que restaura inmediatamente. Los únicos capaces de manejarlas son ciertos pibes especiales que logran "La Unidad" de las naves



en un chokuzoka (con tres variaciones según quién haga de qué parte del cuerpo). Un OVA que continuaría la serie bajo el nombre tentativo de "Uragiri no Tsubasa" (Alas de Traición) está en proceso de producción actualmente

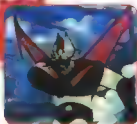
• LOS GIGANTES QUE QUEDARON AFUERA

Desgraciadamente cinco Lazer Plus no alcanzarían para comentar todas las series importantes de robots gigantes que llegaron a nuestro país (y otras tantas importantes que no llegaron todavía, pero que son igualmente famosas).

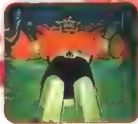
Entre los que estaban en la lista original de destacados y no entraron, queremos que queden al menos mencionados: Grotzer X (El Justiciero), Magnerobo Gakeen (El Vengador), Babel II, Juushi Bismark (El Jinete Sable), Tekkaman (Teknoman), Macross (la original, la película, II, 7, Plus, Zero) y las demás que terminarían formando el fenómeno Robotech (Southern Cross, Mospeada, Megazone 23), Armored Trooper Votoms, Orguss, Dancougar, Ninja Robots (Ninja Senshi Tobikage), Dangaioh, Gunbuster, Samurai Pizza Cats (Kyattou Ninden Teyandei), Red Baron, Magic Knight Rayearth (Guerreras Mágicas), Lamune, Gekiganger (Nadesico), Cybuster, The Big O, Dendoh, Argento Soma; Gravion, Barom One; MARS the Terminator, Demonbane, Zegapain; Gunparade March/Orchestra

EL ARCON DE LOS SCREENSHOTS

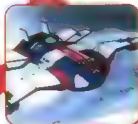
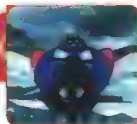
MAZINGER Z, GRAN MAZINGER Y GRANDIZER



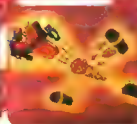
DAI APOLON



EL JUSTICIERO (GROIZER X)



DALTANIAS



IRON MAN 28 (TETSUJIN 28 GO)



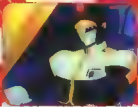
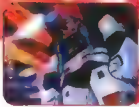
ARBYGAN



SUPER LASER (VIDEO SENSHI LASERION)



EL JINETE SABLE (SEI JUUSHI BISMARCK)



VOLTRON AUTOS (HYAKUJUJU OU GOLION)



## FULLMETAL ALCHEMIST UN SUCESO ALQUIMICO

EN TV

Por Juan Ignacio Quiroga

**D**ebido a errores sistemáticos de los diversos canales de cable, muchas series que pudieron haber sido grandes sucesos, terminaron pasando sin pena ni gloria por las pantallas de TV. Sin embargo, cada tanto, algún que otro título se las ingenia para no dejarse opacar. Sea por casualidades o causalidades o por fuerza propia, Fullmetal Alchemist impactó de lleno y es responsable de una nueva oleada de fanáticos, de esa que sólo pocas series pueden enorgullecerse haciendo un poco de historia local, el 70% de la expectativa de la llegada de Animax a la región, estaba concentrada en el estreno de esta serie, a menos de diez meses de su finalización en Japón. Más está decir que cumplió con todas las expectativas y hoy día continúa siendo de las más vistas del canal. Nunca faltan los cosplays de sus personajes en cada evento del fandom, al tiempo que los fans se la pasan preguntando cuándo van vamos a publicar el manga acá. Es más que oportuno realizar un nuevo repaso al último gran éxito anime que pisó Argentina. La versión comic de Fullmetal Alchemist arrancó en Febrero de 2002 en las páginas

del Shonen Gangan, magazine mensual de la rama editorial de Square-Enix (a la fecha va por el volumen 15 y no parece vislumbrarse un final cercano). Tanto esa empresa como Bones, que venía de éxitos como RahXephon y Wolf's Rain, viendo lo nutritiva que era la historia de Hiromu Arakawa y la de royalties que podrían obtener de ella, pusieron manos a la obra y el 04-10-2003 entró a emitirse por el canal japonés TBS la versión animada de Fullmetal Alchemist, con dirección de Seiji Mizushima (Slayers Next; Shaman King) y rediseño de personajes de un novato en el cargo (venía de hacer key animations), pero aun así talentoso Yoshiyuki Ito, laborando aun la tutela del capo Shinji Aramaki (responsable de los diseños mecánicos de grossas series como Bubblegum Crisis y Mospada). El trabajo de Bones sorprendió a la crítica especializada, ya que a lo largo de sus 51 episodios, jamás decayó la calidad de la animación. Además, contó con importantes artistas musicales interpretando los temas de apertura y cierre de la serie, yendo desde ídolos como Nana Kitade, Sowell o Crystal Kay a bandas como la mezcla L'Arc-en-Ciel y Asian Kung-Fu Generation (responsables también de un opening de Naruto). Así, con todos los laureles y un final correctamente realizado (cosa rara hoy día) el 02 10 2004 se iba una de las series más populares del año en Japón, junto con Gundam Seed. Eso no sólo se vio reflejado en el merchandising, que se cuenta por toneladas y que va desde un simple gashapon a un complejo y totalmente articulado brazo mecánico como el de Edward

La serie ganó montones de versiones internacionales, tanto del manga como del anime. La versión estática ganó ediciones en prácticamente toda Europa,

Brasil, Norteamérica y países asiáticos. El anime fue mucho más allá, ya que, como se dijo antes, a través de Animax Latinoamérica (y también en todas las versiones asiáticas del canal) se pasó la totalidad de la serie. Y además de pasarse en toda Europa, ganó una transmisión en USA de la mano del bloque Adult Swim de Cartoon Network (que allá sí pasa anime, vale recordar)

En la región, la distribuidora Televisión adquirió los derechos para comercializarla en canales de aire, pero de momento sólo ha logrado colocarla en ciertos países como Chile o Venezuela

No está de más volver a contar un poco de qué va FMA: La historia se ubica en una época cercana a los inicios del siglo veinte, en un país llamado Amestris, situado en un mundo similar al nuestro pero alternativo. En este contexto, la alquimia está contemplada como una pseudo-ciencia muy avanzada, añadiendo lo fantástico. La utilización de la misma se hace mediante un círculo de transmutación, que posibilita transformar una materia en otra, obteniendo infinitos resultados, siempre que el resultado utilice la misma cantidad de materia que el origen. Es lo que, en la historia, es dado en llamar "equivalencia de intercambio". Y como máxima aspiración, los alquimistas más grossos pueden rendir examen para pertenecer al ejército de alquimistas militares de Amestris. Justamente, Edward Eric se ha convertido en uno de ellos, y junto a su hermano Alphonse, deambula por todo el país en busca de la dichosa Piedra Filosofal. A qué viene todo esto? Resulta que, siendo más chicos, Ed y Al (abreviaturas de sus nombres) intentaron devolver a la vida a su fallecida mamá a través de una transmutación alquímica, pero fallaron a tal punto de que Ed perdió un brazo y una pierna, mientras que Al perdió directamente su cuerpo. Lo máximo que pudo hacer Ed fue recuperar alma y mente de su hermano para sellarla en una armadura. La piedra filosofal tiene el poder de romper las reglas de la equivalencia de intercambio, por lo que será el objetivo de los hermanos Eric para recuperar sus partes vitales perdidas. En el transcurso, Edward se vuelve alquimista estatal para tener acceso a más información, al tiempo que se topa con unos extraños seres denominados "homunculos", cuyos nombres responden a los siete pecados capitales (lujuria, gula, codicia, orgullo, pereza, ira y envidia). Los homunculos también buscan la piedra filosofal, pero con intereses oscuros



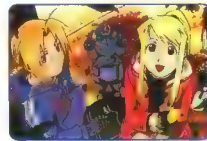
Alphonse y Edward



Paro de alquimistas estatales



"¿Quién me dibujó la X en bronceador?"



"Mirá, una cámara oculta?"



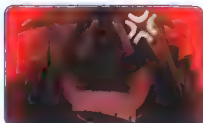
Edward ■

## LA VERSION LOCAL

Fullmetal Alchemist está doblada al castellano neutro en Venezuela, al igual que casi todas las demás series del canal y con casi las mismas voces que esas series. De todas formas, resultó ser uno de los trabajos más cuidados de todos, gracias a la muy buena interpretación de José Manuel Vieira (Alucard en Hellsing; Tezuka en The Prince of Tennis) como Edward Elric. Pero también tiene su punto flojo en la interpretación de Alphonse Elric, que recayó en la voz de Johnny Torres (Claus Valca en Last Exile). Este usa un tono de voz tan feo que palidece totalmente si se lo compara con la tierna y dulce voz de Rie Kugiyama en la versión japonesa. Justamente, uno de los ganchos cómicos de la serie es el hecho de que de la armadura salga una vocicita de nene, cosa que en el doblaje siquiera se refleja. Aun así, el resto de per sonajes cumple notablemente. Se tradujeron todos los nombres del inglés al castellano, inclusive "Fullmetal Alchemist" que pasó a ser "El Alquimista de Acero", así como los homúnculos y algunos otros personajes. Cabe señalar que la serie fue doblada en base a la versión japonesa y Animax no censura ni alteró ni un solo cuadro de animación, por lo que se puede afirmar que no presenta alteraciones significativas con respecto a lo visto en Japón. Actualmente sigue al aire de lunes a viernes a las 20:30hs, con repetición a modo de maratón los domingos de 17 a 19:30hs.

## LA AUTORA

Hiromu Arakawa es una mujer que actualmente acusa unos 33 años. A partir de que su One-Shot "Stray Dog" se hiciera acreedor del premio "21st Century Shonen Gangan" al mejor shonen, se le abrieron plenamente las puertas de Enix (por aquel entonces no estaba fusionada Square) para empezar a serializar sus trabajos. Es así que llegaron otros one shots como Totsugeki Tonari no Enikkusu y Shangai Youma Kikai, para en 2001 dar inicio a su historia de alquimistas y homúnculos. Cabe señalar que Fullmetal Alchemist es uno de los pocos mangas que logro ganar el premio Shogakukan al "mejor shonen (2004), sin ser parte de esa editorial. A la par de FMA, Arakawa editó otros one-shots como Raiden-18 y Souten no Koumoru. Actualmente, continúa realizando tanto Fullmetal Alchemist como Juushin Enbu, una serie que arrancó el año pasado en otro magazine de la editorial Square Enix.



"Que fea y bruta estás, Manuela!"



"¡uno abreletas y serruchito!"



"¡hija, Morgan Freeman!"



Raiden-18



Souten no Koumoru!



Juushin Enbu



## CONTINUACIONES ANIMADAS (inevitable carga de spoilers)

La más importante es, sin lugar a dudas, la película **Fullmetal Alchemist: Conqueror of Shamballa**. Ubicada dos años después de finalizada la serie de TV, esta producción hace un mix con la historia real en la época post primera Guerra Mundial

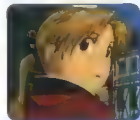


Chibi Party

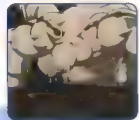
mediante un supuesto objetivo alemán de alzarse con el ficticio reino de Shamballa, conquistando a su gente y obteniendo teóricos secretos del lugar que le daría un poder inmenso. Para acceder a él, se crea una puerta dimensional que (ooohh) lo comunica con Amestris, el país en donde habitan los protagonistas de la serie. El contexto del final del anime televisivo había situado a Edward en Munich, Alemania, trabajando codo a codo con su padre y Alfons Heiderich, un chico rubio muy similar a su hermano Alphonse, que, por cierto, luego de todo lo sucedido, no recuerda ni un solo suceso de lo que pasó desde que perdiera su cuerpo. El desarrollo de la película reunirá de nuevo a los hermanos y presentará a una nueva antagonista, Dietlinde Eckhart, que más allá de ser la encargada de ejecutar el plan nazi, pretende utilizar a la gente de Amestris para su propio beneficio. Previo a la película, Bones y Aniplex editaron un especial de una hora -que también pasaron por TV en Japón- llamado "Fullmetal Alchemist: Reflections", que consistía en un resumen de toda la historia de la serie de TV, a fin de que los japoneses tuvieran bien frescos los conceptos principales de la serie para ir a ver "Conqueror of Shamballa" al cine. Este especial, además, cuenta con diálogos aclaratorios de ciertos sucesos de la serie, así como también una mejor explicación

del final de TV y la MUY emotiva versión completa del tema "Brothers" (cantado en ruso), leitmotiv de la serie. En Marzo de 2006 se editó en DVD una versión especial de la película, con un disco extra que contenía cuatro nuevos OVAs. Todos ellos cortitos y más bien podrían ser considerados omakes (extras). Son los siguientes:

**State Alchemists vs Seven Homunculi:** Quizás lo más preciado de este paquete. Este OVA, en realidad, primero se proyectó como atracción en los Universal Studios Japan. Relata una misión de todos los alquimistas estatales tratando de enfrentarse a todos los homunculos, en tanto Al y Ed están en apuros ya que Greed los tiene cautivos. Novedosamente, la cámara transforma al espectador en un nuevo alquimista estatal recién llegado, haciéndolo partícipe de toda la escena. **Live-Action:** Un cago de risa. Alphonse -aun en la armadura- intenta hallar a su hermano perdido, por lo que deambula por Japón tratando de encontrarlo, hasta que finalmente llega a las oficinas del estudio Bones, pero, debido a su tamaño, no puede pasar por la puerta. El detalle más delirante es que esto en verdad no es un OVA sino que está hecho en live-action, tal y como lo indica el título. **Chibi Party:** Todos los personajes que participaron de la película Conqueror of Shamballa se juntan en el set de filmación a celebrar el buen trabajo realizado. Obviamente está puramente realizado en joda y, para accentuar aún más eso, se los dibujo a todos en SD (Super Deformed). **Kids:** Un paseo de unos Edward, Alphonse y Winry de cortitas edades, dando vueltas por locaciones con propagandas y exhibiciones de Conqueror of Shamballa. Lo llamativo es que estos chicos son, en realidad, nietos de Edward, quien, se indica, cumpliría 100 años para la fecha de lanzamiento del OVA.



La película

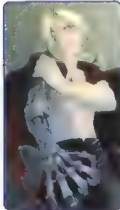


Live Action

## EL MANGA

Diferencias con el anime y como sigue la historia hoy día

El anime adapta hasta el tomo siete (coincidiendo con la aparición del homúnculo Codicia), y a partir de ahí se dispersa con una versión totalmente original. Es conveniente reparar las diferencias entre ambos formatos ya que estas tendrán influencia en las sucesivas historias que narra el manga. Para empezar, el orden en que acontecen las distintas historias cortas dentro de la trama general no es el mismo



en ambas versiones. Por poner algunos ejemplos, sucesos como el secuestro del tren rumbo al este, o el caso de la quimera parlante de Shou Tucker tienen lugar en el marco cronológico de la historia, es decir, siendo Edward un Alquimista del Estado. En el

anime, estos hechos se ven dentro del flashback de los primeros episodios, que, dicho sea de paso, en el manga no aparece sino hasta el reencuentro de los hermanos Éric con su maestra, donde, mediante un único flashback, esa situación se complementa con las escenas de su entrenamiento. Cabe destacar también que se conceptualiza mucho más todo lo referente a la alquimia, los homúnculos y al "otro lado de la puerta", sin mencionar que también se explica el por qué Edward puede utilizar alquimia sin necesidad de un círculo de trans-

mutación. Asimismo, en esta primera etapa, se le da prácticamente nula importancia al caso Ishbal y sus consecuencias (todo lo contrario a lo visto en el anime), aunque esto no significa que haya sido olvidado, sino pospuesto (ver siguiente página).

En lo que respecta a los homúnculos, los únicos que se mantienen idénticos al anime son los que ya estaban creados cuando se realizó dicha adaptación: Lujuria, Envidia, Gula y Codicia. Pese a que el manga tiene la apariencia de ira del anime, sólo que mucho más grosso en tamaño y fuerza. En tanto, King Bradley no es Orgullo sino Ira. Hasta el momento, el homúnculo que corresponde a Orgullo no fue develado en el manga salvo una pequeña aparición como una sombra contorneada que ni se parece al homúnculo que quedo original del anime (Pesea, que toma la forma de Trisha, la madre de Al y Ed)

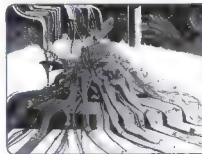
Otra de las diferencias importantes del manga respecto de la serie animada, es el hecho de que durante el viaje a Rush Valley (la ciudad de los mecánicos de Automaill), Winry decide quedarse allí y trabajar como ayudante y aprendiz de uno de los mejores mecánicos de la zona, conocido como Garfield (capaz que como lasagna de acero). A primera vista parece un hecho carente de importancia pero, con el pasar de los volúmenes, Garfield tomará algo de protagonismo. Como desigualdades aisladas que no hacen a la historia, Edward y Al no están presentes en el parto de la hija de Hughes, sino que lo hacen, bajo circunstancias similares, en Rush Valley, con la familia de uno de los mecánicos (?), por otro lado, no quemar su hogar sino hasta convertirse Edward en un alquimista



El manga de P&A



estatal (en el anime lo hacen antes de emprender su viaje). Vale la pena aclarar que en el mencionado flashback en donde Ed y Al recuerdan cómo empezó todo, aparece un personaje muy importante para el resto de la historia que en el anime ni siquiera se nombra. Aparece, más precisamente, en la escena en que los hermanos intentan revivir a su madre, cuando Ed está frente a "la puerta al otro lado" teniendo un diálogo con este personaje. No tiene nombre ni voz, es una silueta transparente con la forma de un chico y cuando Ed le pregunta quién es, responde que él es todo, que él es él porque Ed está ahí, y que él tiene las respuestas a todas sus preguntas. Mientras Ed estuvo del otro lado de la puerta, pudo ver parte de ese todo, es decir, pudo conocer cosas que le hubieran costado años aprender, y el precio a pagar por ese saber fue su pierna izquierda. Gracias a esto es que Ed puede utilizar alquimia sin necesidad de un círculo de transmutación. Por consiguiente, Al debe tener una sabiduría mucho mayor, ya que pagó con su cuerpo entero. El problema surge cuando Al pierde su memoria a causa de la transmutación de su alma en la armadura, por lo que el resto de la historia se basará en intentar recuperar la memoria perdida de Al, para hacer uso de este saber y así buscar una forma de recuperar sus recuerdos. A medida que van pasando los capítulos, Al recupera pequeñas porciones de su memoria mediante situaciones límites o shockeantes en las que se ve envuelto.



La primera de ellas le devuelve una parte de su memoria que le da la capacidad de poder transmutar sin necesidad de un círculo, tal como lo hace su hermano. En otro orden de cosas, en esta etapa del manga aparecen nuevos personajes que utilizan un curioso tipo de alquimia (ellos lo llaman técnica Rentan) y que también están interesados en la piedra filosofal, ya que buscan la forma de ser inmortales. Entre ellos se encuentran Rin Yao (un

sustituto mendigo con cara de gilí y May Chen (una pendiente que anda con un mini osito panda para todas partes), ambos del país del este. Shin.

El creador de los homúnculos no es Dante (que de hecho, sólo aparece en el anime), sino un tipo muy parecido a Hohenheim (aunque aparentemente no tienen nada que ver) que es denominado "Padre". Aparece bastante temprano en el manga y lo muestran como el "malo definitivo" de la historia, sentado en una especie de altar rodeado de sus "hijos", los homúnculos. Dicho sea de paso, es él quien mata a Codicia (en el anime lo mataba Ed) volviéndolo a su forma original (el líquido que produce las piedras filosofales) y bebiéndolo (!). Cuando realmente aparece Hohenheim, es visiblemente igual a Padre pero con el pelo más corto (y al igual que en el anime, el fiaco se vio Coocoon y no envejece nunca). También hay un capítulo muy copado en el que se ponen a filosofar respecto del cuerpo de Al, y llegaron a la conclusión de que definitivamente no se puede volver a alguien a la vida. Cuando hicieron la prueba de regresar a su madre, sólo habían creado a un humano cualquiera.

Solamente se puede traer a este mundo lo que está del otro lado de la puerta (el cuerpo de Al, por ejemplo), pero como la madre de los chicos murió, ni su alma ni su mente existen en ninguno de los dos mundos. Más adelante en el manga, hay un flashback en el que se descubre que fue Citritzel el que mató a los padres de Winry (y se ve de qué forma). Mientras, Marco es secuestrado por los homúnculos restantes para que los ayude con la piedra. También surge que los homúnculos tienen un lado "monstruoso" dentro de ellos. Por ejemplo, Gula se re saca cuando ve a Mustang luego de enterarse de que él mató a Lujuria. A propósito, en los últimos tomos aparecidos, Padre crea una versión falsa del otro lado de la puerta, dentro del estómago de Gula, a donde va a parar Ed junto a Rin Yao. Se devela cómo Bradley se transforma en homúnculo, el origen de la guerra de Ishbal, y se da la pauta de que Padre puede hacer lo que quiera con los homúnculos, ya que algunos de los que fueron aniquilados, los está creando de vuelta. El tomo 15, el último aparecido hasta el momento, está casi completamente dedicado a relatar la guerra de Ishbal, que en sí pasa igual que en el anime pero con la diferencia de que se muestra cómo Marco crea pequeñas piedras filosofales y el sacrificio de seis humanos para ello.

## LOS VIDEOJUEGOS

Como toda serie de éxito, Fullmetal Alchemist fue recibiendo varios fichines a lo largo de los años en que se fue emitiendo por TV. El primero de todos en llegar fue en la Navidad de 2003. Tobenai Tenshi (El angel que no vuela), un RPG de acción para PS2 cuya trama toma lugar entre los episodios 17 y 18 del anime y donde los hermanos Elric tienen que lidiar con las consecuencias provocadas por la aparición del catalizador filosofal, un ítem casi tan poderoso como la dichosa piedra filosofal, que sirve para incrementar la eficiencia de la alquimia utilizada. Este juego apareció en el mercado norteamericano bajo el nombre Fullmetal Alchemist And The Broken Angel, en Enero de 2005. En



Tobenai  
Tenshi

Marzo de 2004 vio la luz Stray Rondo, el primer título para GameBoy Advance. Se trataba básicamente de un RPG en el que los enfrentamientos se realizan mediante un sistema de cartas alquímicas. Tuvo su continuación en Omoide no Soumeikyoku (Sonata de las memorias), que apareció para la misma consola en Julio de 2004. Un mes más tarde llegaría el primer -y



Los dos de GameBoy Advance

único juego de peleas para PS2 basado en la serie. Dream Carnival refleja los hechos de un torneo en el que tanto homunculos



Devil of the Red Elixir

como alquimistas participan en parejas. En Septiembre de 2004 llegaría Devil of the Red Elixir, el segundo juego Acción/RPG para PS2. Con un acabado visual más elaborado, el juego tuvo mucha mejor repercusión incluso que los anteriores, gracias a que todo el sistema de diálogos ahora incluye audio de las voces originales de la serie. En este caso, transcurre después de los primeros dos episodios del anime. Ed y Al tienen que investigar la aparición de los Golems que acechan Resembool. Bajo el nombre "Curse of the Crimson Elixir", también fue lanzado en USA en Julio de 2005. En tanto, ese mismo mes salieron en Japón los últimos dos juegos basados en esta serie: Kami Wo Tsugu Shoujo (cuya traducción probable sería "La chica que sobrepasa a Dios", el tercer RPG de acción para PS2) y Dual Sympathy (un beat 'em up del estilo del clásico Final Fight, para Nintendo DS). El



Kami Wo  
Tsugu Shoujo

primero cuenta acerca de una chica cuyo poder facilitaría a los hermanos Elric la obtención de la piedra filosofal. El segundo, en cambio, sigue de principio a fin la trama de la totalidad de los 51 episodios del anime de FMA. Resta señalar que las compañías detrás de los juegos son Square-Enix (en el caso de los Action RPGs) y Bandai (todos los demás).



Dual Sympathy

## VAGABOND LUSTRAME EL BOKKEN

■ Por Agustín Gómez Sanz

Cuando después de cuatro años Takehiko Inoue terminó la maratónica tarea de dibujar semanalmente su exitosísimo manga Slam Dunk, el cual el año pasado alcanzó el récord de cien millones de ejemplares (sí, ocho ceros) vendidos solamente en Japón, no sólo ya había hecho plata como para gastar tranquilamente el resto de su vida, sino que también se había establecido como uno de los artistas gráficos más importantes de su país. En 1998 Inoue daría el segundo paso para consagrarse como tal, al decidirse por adaptar uno de los libros más emblemáticos de la literatura japonesa: la biografía ficcional de Musashi Miyamoto, el samurai más famoso de la historia. Al ser una adaptación de una novela, Inoue comparte créditos con su escritor original, el autor Eiji Yoshikawa (1892-1962). El libro, llamado simplemente "Musashi", fue publicado por primera vez en forma serial en las páginas del diario Asahi Shinbun entre 1935 y 1939. De más está decir que después terminó siendo recopilado en forma de libro, el cual lleva vendidas más de 120 millones de copias sólo dentro de Japón; y a eso habría que sumarle otros varios millones en el resto del mundo. Si bien actualmente está teñido de cierta infamia al haber sido utilizado por los imperialistas como herramienta de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial, "Musashi" sigue siendo un pilar de la literatura folclórica japonesa. La verdad es que podría hacerse un paralelismo bastante acertado con el libro Martín Fierro para nosotros los argentinos (aunque la novela japonesa es, fácil, diez veces más



Toshiro Mifune



La novela

larga que la obra de José Hernández), en cuanto a que si bien Musashi sí fue un personaje histórico real, también terminó convirtiéndose en la figura mitológica que personificara al héroe clásico nacional (así que sería más similar todavía al Cid Campeador para los españoles). Como es de esperarse, su personaje fue retratado en miles de adaptaciones en cuanto formato hubiera disponible incluyendo varios videojuegos, aunque (salvo por Vagabond ahora) la más famosa de todas a nivel internacional es la trilogía de películas de Toshiro Mifune (esas tres de TREINTA Y SEIS películas que se hicieron sobre Musashi...). Es importante destacar que esta novela, si bien es biográfica, también es un trabajo de ficción. Yoshikawa se mantuvo bastante fiel a la historia real del gran Musashi Miyamoto, o al menos a la tradición histórica que existe de él, pero muchos personajes o situaciones se crearon sólo para poder crear una narrativa más entretenida para el lector del comic.

Vagabond vio la luz a mediados de 1998 en las páginas del semanario Morning de la editorial Kodansha, donde actualmente se sigue publicando. Al día de hoy lleva 24 tomos editados, los cuales suelen publicarse a razón de tres por año aproximadamente. Si bien todavía está lejos de compararse al éxito comercial que tuvo Slam Dunk, Vagabond tiene incluso una mejor reputación que ese manga, con todos y cada uno de los tankoubons en el top ten de las listas de best sellers de los meses de sus respectivos lanzamientos, y un más importante récord de premios y reconocimientos culturales. En el año 2000 Inoue recibió del propio ministerio de Cultura de Japón el premio Media Arts, en el que se lo alabó por recrear el clásico literario para toda una nueva generación de japoneses. En ese mismo año también obtuvo, nada menos que el premio Kodansha al mejor manga. Ojo que esto no es como los "nueve de oro", si bien el premio es organizado por Kodansha, entran en juego los títulos de todas las editoriales (Nana de Shueisha ganó ese premio también). En 2002 Vagabond también recibió el prestigioso Tezuka Osamu Cultural Award e incluso, al año siguiente, el Will Eisner Comic Industry Award en Estados Unidos, algo bastante raro para una obra que no es de origen yankee. Inoue también co-escribió (e ilustró la tapa) de un libro llamado "BU" (guerrero) dedicado a las artes marciales y el entrenamiento del cuerpo. Su co-autor fue nada menos que Yoshinori Kono, una de las eminencias más importantes en lo que respecta a las artes marciales, el cual además de ser un maestro consagrado es un prestigiosísimo historiador. Así este libro es una suerte de ping pong entre los conocimientos del maestro Kono y todo el estudio y las experiencias que fue recolectando Inoue a lo largo de sus investigaciones para sus obras.



Ambos son justamente amigos de la época en que Takehiko recién comenzaba su trabajo de investigación para Vagabond, y en el libro discuten no sólo la esencia y el sentimiento de los grandes guerreros del pasado sino que también hablan sobre entrenamientos modernos aplicados incluso a deportistas (los que consideran como actuales herederos del perfeccionamiento corporal en nuestro tiempo). Como fanático declarado que es del básquet y aprovechando su experiencia personal hay algunos capítulos en los que comparan los entrenamientos no sólo físicos sino de reflejos e intuición que hicieron grandes figuras como Michael Jordan, en contraste con entrenamientos marciales actuales. Pero Takehiko tenía otra sorpresa guardada para su Vagabond, en el tomo 14 decidió hacer algo totalmente inesperado y se salió completamente de la historia de la novela. Si bien Inoue ya había modificado muchas partes del relato para adaptarlo a su narrativa particular, profundizando en las personalidades y orígenes de todos los sucesivos rivales de Musashi; esta vez dedicó nada menos que seis tomos, es decir más de un año y medio de publicación, a escribir una historia completamente original sobre el que fue el rival más importante de Musashi, Kojiro Sasaki.

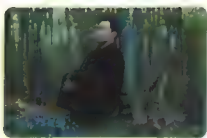


Revista Morning



Tapa de la edición argentina e interiores





Takehiko Inoue meditando

En el imaginario japonés, Musashi-Kojiro es un duo antagónico tan (o incluso más) famoso que duplas como Capuletos Montescos, Superman-Lex Luthor, Coca-Pepsi, PC-Mac. Mientras Musashi es el hombre salvaje y bruto que por esfuerzo y dedicación busca la iluminación espiritual, Kojiro es el genio natural que busca la fama y el reconocimiento. No por nada la novela (y seguramente algún día el manga) termina con el duelo final entre ambos. Al finalizar ese arco original de trama en Julio de 2004, Inoue se tomó nada menos que un año sabático mientras ordenaba sus ideas para continuar contando los hechos de la novela en *Vagabond* y se preparaba para ser el flamante padre de un mellizo. Con la salida de su tomo más reciente, el 23 de Diciembre pasado, también se publicaron no uno sino dos art books de este manga en particular. Los libros en cuestión, recopilan las mejores ilustraciones originales a color (bajo el nombre de Water) y otras tantas de tinta en blanco y negro (bajo el nombre de Sumi) Como si esto fuera poco, también se lanzó un DVD, llamado "DRAW", que captura cómo es el proceso de dibujo de este "mangaka, desde la posición de su mano, su elección de plumas y pinceles, etc. El concepto de esto le vino a la mente a Inoue mientras realizaba los espectaculares comerciales para "Uno" de la empresa de cosméticos Shiseido donde hace unos dibujos gigantes con un pincel del tamaño de una persona sobre un piso blanco; y su objetivo final es transmitir sus experiencias personales y descubrimientos como dibujante a las futuras generaciones de artistas.



Tomos dedicados a Kojiro Sasaki



Kojiro Musashi



Set de muñecos de Vagabond



Los diseños de Inoue para Shiseido



Los dos art books



Uno de los comerciales de "Uno"

## EL MUSASHI REAL Y SU HISTORIA

Su nombre completo era nada menos que "Shinmen Musashi: No Kami Fujiwara No Genshin" (pero le decían Cachito). Nació en la aldea Miyamoto en la provincia de Mimaoka en 1584 (en plena campaña de unificación del país por el predecesor de Tokugawa) Sus ancestros provienen de una rama del poderoso clan de Harima, en la isla sur de Japón. A la edad de 7 años, su padre, Munsai, deja de estar a su lado (no se sabe si murió o lo abandonó), pasando al cuidado de su tío. Tal como se lo describe en la novela y el manga era un pibe bastante bruto y peleador, y según los registros era físicamente muy grande para la media japonesa de la época (cosa que en realidad puede significar que media 1,70). Mató a un hombre a la edad de 13 años, ahogándolo en su propia sangre después de haberlo tirado al suelo y golpearlo en la cabeza cuando trataba de levantarse. El siguiente combate conocido de Musashi fue a los 15, cuando derrotó a Akiyama Tadashima. Es en este momento en el que decide embarcarse en su viaje para convertirse en el guerrero perfecto. Luchó contra las fuerzas de Ieyasu Tokugawa en la mítica batalla de Sekigahara, que terminó con la victoria de tal y estableció el famoso periodo Edo. Si bien estaba del lado perdedor el haber sobrevivido a los tres días que esta duró y que le costó la vida a más de 70.000 soldados fue prueba de que el tipo tenía algo de capacidad para los asuntos de la guerra.



Musashi tuvo una vida de aislamiento social dedicándose exclusivamente a perfeccionar sus técnicas de combate. Era literalmente un vagabundo, casi siempre sucio y harapiento ya que nunca entraba a un baño público a menos que pudiera llevar un arma encima. Finalmente, a la edad de 50, en 1634, considero que había obtenido el conocimiento final del Camino de la Estrategia (según sus propias palabras) Después de eso se dedicó a cultivar otras artes y se fue a vivir en reclusión a una cueva conocida como "Reigen-do", donde produjo innumerables obras de arte en casi todas las disciplinas posibles de la época (pintura, escultura, poesía, caligrafía, forja, etc.). Ahí escribió su obra más conocida, el "Go Rin No Sho" (El Libro de los Cinco Anillos), muriendo apenas semanas después de terminarlo el 19 de mayo de 1645. Una de sus frases más recordadas es "Cuando hayas obtenido el conocimiento del Camino de la Estrategia, no habrá nada que no puedas entender. Verás el Camino en cualquier cosa".



Las pinturas de Musashi



Reigen-do



Estatua de Musashi

BATTLESTAR GALACTICA

## QUILOMBO EN LAS ESTRELLAS

EN TV

Por Leonardo Franco



142. el comandante Adam T. Sessler, el Capitán Apollo y el Teniente Starbuck



La traición de los Cylons desata el caos y trae consigo el exterminio de las doce colonias, dejando un puñado refugiados en la nave de guerra "Battlestar Galactica". Existe la leyenda sobre una decimo tercera colonia oculta en algún lugar del espacio sideral. Se trata del planeta Tierra. Inicialmente, Galactica nació como una película para televisión. En realidad es como si hubiesen emitido los tres primeros capítulos de un saque para ver que onda. Algo muy común en esa época. Incluso en algunos países, como España, fue proyectada en cines. La misma, narraba el primer tramo planteando la guerra y la traición de los Cylons para que la serie de TV continuara con el viaje hacia la Tierra a lo largo de sus 21 entregas de una hora promedio. Entre los protagonistas, todos actores con mucha chapa, se encontraban Lorne Greene (Bonanza), Richard Hatch (Las calles de San Francisco), Dirk Benedict (Fay en Brigada A) y la joven Jane Seymour, futura estrella de la Dra Quinn. Por aquel entonces, Israel y Egipto se encontraban en medio de un conflicto bélico que decidieron solucionar con la mediación del presidente de Estados Unidos, Jimmy Carter. El día que se estre

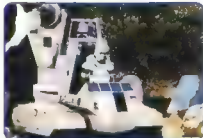
naba el primer capítulo, fue cortado por un último momento contando los porremores de la noticia internacional. Ahora había judíos y árabes cantando... "We Are the World..." Con un arranque en falso, el augurio no sería el mejor. Tuvo una buena audiencia al comienzo pero la trama no iba para atrás ni para adelante, lo que implicó que la gente se aburriera más que viendo dormir a 20 monos en la casa de Gran Hermano. El rating, en descenso, no alcanzaba para costear la fortuna que valía producir cada entrega. Con la historia inconclusa, varados en medio del espacio, los tripulantes de Battlestar Galactica anclaban en la primera YPF interespecial que encontraron para atracar ahí por un rato. No obstante las competidoras CBS y NBC, después de su cancelación, quisieron contrararla para emitir como relleno en sus midseasons. Todo quedó en la nada.

Una de las grandes polémicas generadas por la serie fue cierta disputa que Larson tuvo con George Lucas. Al ver cómo venía la mano, el padre de la franquicia galáctica más próspera puso el grito en el cielo. Carifots Monti, haciendo trencito con la Rocasalvo de la época junto a los gossip show hacían correr el rumor que Lucas iniciaría acciones legales porque se sentía altamente choreado. Todo quedó en la nada, ya que era inviable cualquier tipo de juicio. La reacción fue muy exagerada, no obstante "Battlestar Galactica" anduvo caminando por los límites provocando suspicacias. El papel del Comandante Adama, uno de los principales, fue ofrecido a Mark Hamill, el actor que encarnó a Luke Skywalker. También modificaron la denominación del jefe de los Cylons. De "Imperial Leader" a "Imperius", porque sonaba muy a Star Wars y obviamente se iban a dar cuenta del afano. Otra cuestión fundamental son las moralejas dejadas al final de cada emisión. Debido a las creencias Mormonas de Larson, se puede ver una gran influencia de su prédica. La terminología empleada en muchos casos también tiene esta procedencia.

Ya en 1980, Larson y compañía intentaron revivir esta joyita a la que tanto ímpetu habían puesto y tanto cariño le tenían. Lamentablemente, resultó en otro bodrio aún peor que el primero y fue levantado con solamente 10 capítulos al aire. No es para menos, los actores de 1980 ni siquiera eran los mismos de la primera temporada. A líneas generales, logran llegar a la Tierra para encontrarse con una tecnología muy antigua comparada con la de



"Estuve probando un nuevo acondicionador"



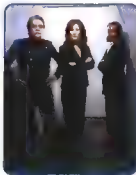
"Le corto el pasto, jefe?"



"Tenemos interior de helado"



"Esto de la sonda anal ya me está gustando"



El Almirante Adama, la presidenta Roslin y el Dr. Baltar



Lee "Apollo" Adama



Las trolas Cylons "Numero Seis" y "Numero Tres"

las colonias. De hecho, en la primera serie se da a entender que los egipcios fueron los que llegaron, se establecieron con una nave y tuvieron que asentarse. Poniendo en peligro a los pobres habitantes de la Tierra, que nomás quieren bailar música ochentosa, hacece peinados batidos, y escuchar al Puma Rodríguez. Ahora debes evitar que los Cylons hagan percha nuestro planeta. Esta secuela llevó como nombre "Battlestar Galactica 2" y fue mejor conocida aun como "Galactica 1980". Según los fans, el único capítulo zafable es "el retorno de Starbuck" donde se narra en flashback cómo el protagonista de la primera temporada se estrella en un planeta desierto, con un Cylon de única compañía (muy al estilo Enemigo Mio). El fracaso mantendría congelada la saga por un buen tiempo. Ambas temporadas se vieron en Argentina a comienzos y mediados de los ochenta con cierto éxito. En Buenos Aires la vía emitió Canal 13. La siguiente entrega "Battlestar Galactica The Second Coming" se dio recién en 1999 pero no se trató de ningún proyecto televisivo ni para cine. Era el esfuerzo de Richard Hatch por mantener en la memoria popular uno de sus papeles más recordados mediante un corto que mezclaba imágenes de la serie original con algunas animaciones en CGI. El tipo puso la guita de su bolsillo!!! Fue furor en cantidad de convenciones de sci-fi pero fue prohibido que se exhibiese por televisión o por Internet. Esto avivó giles pensando en un relanzamiento a futuro. De hecho, el fenómeno de culto tendría una película en 2001, pero la idea fue abortada a último minuto. Battlestar Galactica durante el año 2003 regresó a las pantallas estadounidenses tras estar guardada en el freezer (oficial-

mente) por años. Ronald D. Moore (Carnivale), su actual productor y guionista, decidió retomar la historia luego de participar en varios proyectos del rubro. Para tantear el producto, nuevamente se emitió primero una miniserie de cuatro capítulos de aproximadamente una hora y media, que arrancan la historia igual que la serie del '78, con algunos pequeños retoques sumados a una trama más actual, adulta y compleja. El ambiente de por sí ya es mucho más oscuro. En este caso, la guerra con los Cylons lleva 40 años, resultando vencedores gracias a un virus informático que plantan en el sistema de defensa humano. Sin chance de réplica, las colonias son devastadas. Pero el comandante William Adama, repliega lo que queda de la población en la Battlestar Galactica que, siendo una nave antigua, estaba funcionando como museo sin conexión a la red. Aparte, muchos personajes fueron rediseñados cambiándoseles el sexo. Algo que inquietó a los fans más serios.

La repercusión obtenida por la miniserie logró que 2004 fuese el momento de esplendor: El mismo cast se hacía participar en la primera temporada al aire de la mano de The Sci-Fi Channel en Estados Unidos. Los roles principales del comandante Adama, capitán Starbuck



Kara "Starbuck" Thrace y Sharon Valerii & Sharon Agathon & Number Eight

y el capitán Apollo recaen en Edward James Olmos (Miami Vice); Jaime Bamber (Ultimate Force) y Katee Sackhoff (Max Bickford). Esta vez, el buen gusto, los geniales guiones de Larson y Moore fueron ajusticiados por muy buenas actuaciones, escenarios y efectos. En 2005 -año que coincidió con su segunda temporada- fue considerada la serie del año por varias revistas especializadas y por la misma audiencia. Hoy en día, a la mitad de su tercera tanda, se confirmó que durante 2008 se contará con otro bloque de episodios. Lo más lógico, debido a que sigue siendo una de las series pico en su país natal.

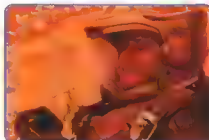
En Argentina se ha podido ver íntegramente por las pantallas de TNT, que incluso ha adquirido su tercera temporada, comenzando a emitirla desde el corriente mes. Por último, todavía en forma de piloto, se está especulando con la aparición de Caprica, un spin-off de Galactica. El mismo está situado 50 años antes de los eventos originales. La idea a líneas generales de esta precuela es contar el inicio de los Cylons, donde dos familias crean esta nueva vida artificial para ponerla al servicio del hombre en un pacífico planeta. Inicialmente, iba a ser una serie independiente que cayó en manos de los productores de la NBC. Ágiles, invitaron a su creador a encontrarse con Ronald Moore con quien, al cabo de unos meses, dieron vida a Caprica. Sin fecha de estreno aun, se espera que se ponga al aire luego de una posible película de Galactica que saldría solamente para video y DVD.



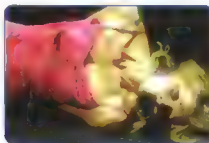
Cast 2da temporada nueva



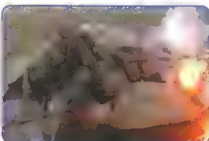
Parezo un dinosaurio sonriendo"



"Justo que no anda la ventilación, me vengo a cagar!!"



Pongo cara de sufrida pero en verdad me estoy tocando el orto"



"Todo por querer cruzar a Uruguay..."

# NO PODES!

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

## EL NUEVO JUGUETE JAPONES CHAU, PIKACHU! HOLA, GUASQUINI!

■ En una clara demostración de que en Japón se encuentran las mentes más brillantes del planeta Tierra, acaba de salir a la venta el practiquísimo accesorio "KokoPylu" que literalmente significa "Aca-Acabá" Por la módica suma de dos mil yens (unos 50 pesos) uno puede llevar este set de tarjetas desplegables (lavables y reutilizables) y jugar con sus amigos. Cómo? Muy simple: primero te flagelás la manguera y acabás justo sobre una de las tarjetas. Después de eso, el set viene con dos lentes de aumento de x500 y x1000 que se pueden desplegar en forma de unos elegantísimos anteojos, con los cuales mirás hacia la luz. El producto se promociona como una forma de competir con tus amigos a ver quién tiene más espermatocidos por guasquazo o incluso quién tiene los mejores nadadores (o competir en estilo, velocidad, sincronización). Curiosamente en todas las propagandas con fotos son chicas las que lo sostienen, lo cual, obviamente, es un indicativo que esta va a ser una nueva excusa para rebotarte en los boliches

- "Hola, de qué signo sos? Hace mucho que venís a bailar acá?"
- "A ver, nene, sacudite el mono y acabá acá" Mhhh, no, sorry, tenés poco conteo y muy baja movilidad"

Tarjetas guasqueras

## LOS SWATS INTENTAN DURANTE HORAS DESACTIVAR PUBLICIDADES DE CARTOON NETWORK

Como parte de una campaña de publicidad para la nueva película de Cartoon Network "Aqua Teen Hunger Force Colon Movie Film for Theaters" basada en la misma serie, la empresa Interference decidió ubicar en diez de las principales ciudades yankees unos cartelitos luminosos. Los aparatos en cuestión no eran más que una placa de circuitos pintada de negro, con unas lucecitas pedorras y cuatro pilas gordás enganchadas, que se pegan en diferentes puntos concurridos de las ciudades, donde los bichitos paxeados provenientes de la Luna concebidos como Moonmites (ignignokt en particular) les harían fuck you a los transesuales. En todo el resto del país la campaña fue relativamente bien recibida (entre los que entendían la referencia de la serie), pero en la ciudad de Boston fue un desastre de proporciones apocalípticas (o un éxito rotundo publicitario, depende de dónde se lo mire) A las 9 de la mañana un tipo que iba en bus vio uno de los cartelitos y corrió despavorido a llamar al escuadrón anti-bombas, los cuales a su vez movilizaron a toda la policía, SWAT, Batman, el Hombre-Araña y las abuelitas en andador del geratónico social a la escena del crimen. Lo genial es que los "expertos en explosivos" al ver el dispositivo, lejos de pensar que era el juguete que era y con reportes de otros más en diferentes lugares, iniciaron una alerta completa en la ciudad, parando todos los transportes públicos y cerrando una docena de autopistas. Con la pelotuda excusa de que "el aparato tenía un aspecto muy siniestro, con pilas atrás y cables expuestos" (a la mierrrrrda), los tipos tardaron horas en "desactivar" el cartelito luminoso. Recién a las tres de la tarde un analista identificó al lunático alien y se dieron cuenta de que era una publicidad inicialmente habían calculado 250 mil dólares en daños, pero cuando se avisaron que era Cartoon Network le hicieron pagar a Turner (dueño del canal y de medio mundo) un total de dos paños verdes. El tipo puso la gaita contento, porque ahora todo Estados Unidos habla de los benditos cartelitos de la peli, y de lo diarreáticamente cagones que son todos los de Boston, así que como promoción nacional le salió paratísimo



Huyaaaannn!!!



## SMALL COMMENTS



CONSECUENCIA DE FUMAR EN EL EMBARAZO



Con suite Presidencial



FELIZ DIA DE LOS INOCENTES!



EL AGUA QUE TE "DA"...MAS...



DE LOS CREADORES DEL SLIP DE CABALLITO...



PUBLICIDAD GRAFICA



Sucursal de la SALCHICHA TRAVIESA



Del partido de ACOMERLA



Y ampanadas COGET



El combo viene con argollas de pescadío

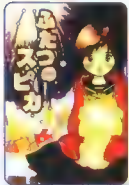


Por Juan Ignacio Quiroga

**S**pica es la principal de las estrellas de la constelación de Virgo. Fuera del ámbito astroológico, le dio nombre tanto a un fichín de Taito (Spica Adventures) como a una de las series que Animax acaba de estrenar: Twin Spica (el Twin es porque Spica es una estrella binaria compuesta por dos cuerpos que giran uno al otro persiguiéndose). Cuenta la historia de varios chicos que ingresan a una escuela de astronautas, pero se enfoca más en Asumi Kamogawa. Resulta que años atrás, el fallido lanzamiento de un cohete espacial provoca una tragedia en la que muere la madre de Asumi a tan sólo un año de haber nacido esta. Para cuando la chica tenía seis años, en su acos tumbada salida sacando a pasear las cenizas de su madre (17) se cruza a un tipo con una cabeza de león tocando la ar mónica. Ese hombre, a quien Asumi lla maria Sr. León ("León" a secas, en el dobla je), es el fantasma de uno de los tripu tantes de aquel cohete accidentado (y sólo ella lo puede ver). Pero lejos de asustar a la pobre nena, entablan una amistad gra



cias a la cual Asumi se entusiasma con todo el tema astroológico, definiendo que su sueño será conocer el espacio como astronauta. Es así que entre idas y venidas, cuando la chica llega a los 15 años, su padre, haciendo el triple de esfuerzo, le junta la plata necesaria para entrar a la Escuela Espacial de Tokyo. A lo largo de la serie también se desarrollan las historias personales de varios compañeros de Asumi: Kei Omi, Manka Ukita, Shuu Suzuki, y su compañero de toda la escuela, Shinnosuke Fuchuya.

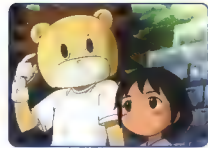


El manga de Twin Spica

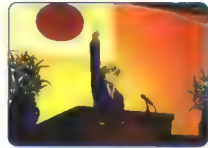


Comic Flapper

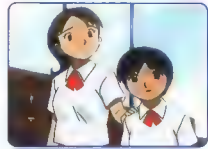
La trama en general es muy dramática. Está repleta de situaciones que harán que los más sensibles se tengan que gastar fortunas en pañuelitos descartables para seguirla capítulo a capítulo. Es una interesante apuesta para el Animax local, teniendo en cuenta que lo último que se vino estrenando era una combinación de pajarismo con acción y delirios. El anime de Twin Spica (Futatsu no Spica) está basado en un manga homónimo de Kou Yaginuma que desde Enero de 2001 a la fecha continúa serializándose en el magazine Comic Flapper, de Media Works (actualmente va por el décimo tomo recopilatorio). A la gente del canal NHK el proyecto le resultó interesante, por lo que un par de años después de comenzado el manga, se empezó a producir la versión animada, cuya dirección recaería en Tomomi Mochizuki (Kimagure Orange Road, Yakumo Tatsu) y la animación a cargo de Group TAC (Those Who Hunt Elves; Viewtiful Joe). Extrañamente se planearon sólo 20 episodios, por lo que la trama nada más adapta hasta el cuarto tomo del manga original, pero, eso sí, casi al pie de la letra. Luego de ello se procede al correspondiente final inventado, cosa a la que los japos últimamente nos tienen acostumbrados, pero en este caso por lo menos es bastante coherente y da un buen cierre a la serie. NHK la pasó originalmente del 01/11/2003 al 27/03/2004. Fuera de Japon se emitió por todas las versiones asiáticas de Animax, mientras que el manga hasta el momento no cuenta con ediciones occidentales. Animax estrenó el mes pasado la serie de TV de forma diaria. Lo bueno de esto es que a diferencia de las otras series diarias que estrenaron tiempo atrás, la pasaron toda completa y de un saque, tras lo cual procedieron a repetirla. El punto malo es que quemar la serie tan rápidamente no es justamente lo más adecuado para una producción tan corta. Sin embargo, es un gancho que tiene el canal para fidelizar televidentes. Más que nada porque le dieron muy buenos horarios (se está pasando de Lunes a Viernes a las 9:30, 18:30 y 0:30 hs.). El doblaje recayó en manos del ya conocido estudio venezolano M&M, que ya realizó casi el 80% de doblajes de Animax. Afortunadamente, después de mandarse múltiples cagadas en casi todos sus trabajos anteriores, ya están logrando un nivel más que aceptable. En este caso el trabajo es más que correcto y no presenta alteraciones respecto de lo visto en Japon.



"A vo' te faltan seis canicas en el frasco"



"Miren ese círculo rojito!"



"Es el camarógrafo, no otro flambre"



"Vas para allá... Llévate ehhhhhtal!"

## EL CHAVO ANIMADO SE ME CHISPOTEÓ! (2006 CHESPIRITOREMIX)

EN TV

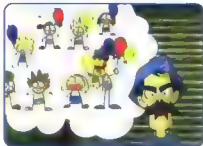
Por Juan Ignacio Quiroga

Tenía que ser el Chavo del Ocho! Si las cosas siguen como hasta ahora, la resonancia de un fenómeno que jamás se debuvo se verá incluso acrecentada. Prueba de ello es que el dibujo animado de la célebre historia de Chespirito se estrenó no sólo en nuestro país sino además simultáneamente en Televisa de México, Red Uno de Bolivia, Repretel en Costa Rica, Gamavisión en Ecuador, Telesiete en Guatemala, Medcom en Panamá, Telefuturo en Paraguay, Telemicro en República Dominicana, SBT en Brasil, Teledoce en Uruguay, Venezuela de Televisión en Venezuela, RCN en Colombia y (ufffi respirar, respirar) América TV en Perú. Por supuesto, también en la señal panregional de Televisa. "El Canal de las Estrellas", siendo que en todas lideró sus franjas horarias con muy altos ratings.

La premiere tuvo lugar el 21 de Octubre pasado en la mañana argentina y se trató de un especial de una hora. En la primera mitad tanto Roberto Gomez Bolaños (Chespirito) como la gente de Anima Estudios, los mexicanos realizadores del proyecto, contaron detalles de la producción y un prolijo backstage del asunto, para luego dar lugar al primer episodio. El Chavo animado estará compuesto en



"Cuando lo encontré ya estaba muerto"



"Alguien sabe el teléfono de algún buen abogado?"



Fotos de la presentación de prensa

principio por una primera temporada de 26 episodios (subdividida en dos partes de 13) que básicamente adaptan las ya conocidas historias de los episodios live-action, agregando alguna que otra boludez flashera como por ejemplo en las escenas en las que Quico le muestra envidiosamente que tiene algo mejor que el Chavo. Anímus se despliega con toda una animación 3D del asunto para reflejar la imaginación de ambos. También grafican cuando sale el clásico chiste del Chavo preguntando por la abuelita de Don Ramón.

Algo que va a notarse mucho, y por más que los productores tratan de minimizarlo, es la falta del personaje de La Chilindrina, cuyo copyright está en manos de su intérprete original, María Antonieta De Las Nieves, lamentablemente distanciada de Chespirito desde hace mucho tiempo y con quien no logró ponerse de acuerdo para que el personaje figure. Según comenta el productor general, Roberto Gómez Fernández (hijo de Chespirito), si la serie resulta exitosa algo casi descontado se producirá una segunda temporada con situaciones completamente nuevas. Lloren, chicos, lloren! Que las ganancias por la venta de licencias de TV serían ínfimas en comparación a toda la ola de merchandising que se viene, y por lo que la gente de Televisa estará más que contenta. Si nosotramos todas las boludeces que piensan sacar (que encima en el anuncio de la serie no tuvieron problemas en detallar) necesitaríamos media revista más.

Como se mencionó antes, acá en nuestro país se emite tanto en la señal de Televisa como en Telefé, donde continúa al aire de lunes a viernes a las 8:30 de la mañana. En tanto, El Canal de las Estrellas lo sigue pasando los domingos a las 10 hs. Un detalle de las voces -todas mexicanas, of course- es que ninguno de los actores de la serie actuó original participando en esta nueva versión. Esto se debe en parte por causas obvias (fallecidos, viejos, chotos) y además para darle algo de frescura a la serie. No obstante, las interpretaciones no son del todo parejas. Los personajes mayores en general no están tan bien actuados como los infantiles, que sí resultan casi calcados en expresión vocal a su contraparte actuada. Donde más se nota es en Don Ramón, cuyo actor de doblaje no le llega ni a los talones al recordado Ramón Valdez. De todas maneras el balance es correcto y no presenta alteraciones con respecto a lo ideado en México. P



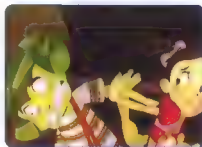
"Yatta!! Puedo controlar el espacio-tiempo!"



"Esto es lo que guardo en mi cachete"



"Chusma, chusma, hongkkk!!!"



"Si me tocás una teta te doy una torta de jamón"

**GETBACKERS**  
**EN BUSCA DE LA VERDAD PERDIDA...**  
**EN TV**

Por Brenda Fiqueroa

**G**etbackers nace de un popular manga que cuenta con una particularidad extra: el componente amoroso que sobrevuela todas y cada una de las relaciones entre los personajes (la mayoría hombres), aparece, muchísimo más definido. No, no es un yaoi, de ninguna forma. Tampoco es un shonen-ai (un manga en el que se plantea un conflicto amoroso no sexual entre dos hombres jóvenes). Pero algo de eso hay. O al menos esta nota propone, además de ofrecer el habitual repaso por los contenidos generales de la serie, analizar un poco qué hay detrás del dudoso velo que cubre los orígenes de la popular adaptación al anime.

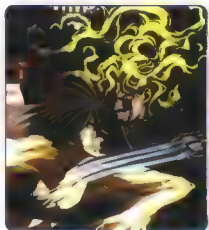
Vamos a la parte formal. Gettobakkazu Dakkan'ya (el nombre original de 'GetBackers', algo así como 'GetBackers, Negocio de Recuperación') surge a media dos de 1999 de la mano de Rando Ayamine (quien fuera asistente de Tohru Fujisawa, autor de GTO) y bajo el guión de Yuya Auki. Dos hombres, vale aclarar. Publicado en la Shonen Magazine de Kodansha, el éxito a largo plazo de GetBackers se tradujo en 37 volúmenes hasta el mes corriente; los autores han dec arado que proyectan finalizarlo hacia el volumen 40, cifra más que llamativa siendo que la adaptación al anime, llevada a cabo en 2002 por Studio Deen (bajo la dirección de Kazuhiro Furuhashi, conocido por el anime de Rurouni Kenshin y los

OVAs de Ranma 1/2), cuenta con apenas 49 episodios. Como es claro, deja buena parte del manga afuera, entre otras muchas complicaciones de la historia, pero se las arregla para hacer una adaptación más o menos razonable del enredado trasfondo a esta engañosa serie. Ban Midou y Ginji Amanó tienen una especie de change que apodan "Servicio de Recuperación", ofrece la reposición de aquello que el cliente haya perdido a cambio de un honorario X. Lo gracioso y característico es que o bien no les pagan lo acordado o bien terminan sin ver un mango, por las razones que sean. Los potenciales trabajos se los consigue con frecuencia una poco discreta dama llamada Hevn que viene a cumplir la función de "negociadora" entre los GetBackers y sus clientes.

Pero, si bien el recuperar objetos perdidos o robados ocupa gran parte del motor de la serie, es fácil darse cuenta de que el núcleo pasa por otro lado. Es decir, los dos protagonistas, para empezar, cargan un pasado oscuro que ni en el manga y mucho menos en el anime se trata con claridad. Y todas y cada una de las historias (en general prolongadas) conducen a un misterioso lugar llamado la 'Fortaleza Ilimitada' ("muqenjou" en el original, que literalmente sería 'castillo infinito'). Es un conjunto de edificios cuya construcción permanece inacabada y que ha sido ocupado por indigentes o personas que han perdido su hogar tras la gran guerra (jamás se

sabe a cuál se refiere). La cosa es que en este lugar, el ambiente (habitado por cerca de veinte mil personas) es de lo más pesado y ante ello Ginji, que fue abandonado ahí siendo un bebé, en un momento anterior al comienzo de la historia toma la batuta y lidera un grupo que empieza a ser conocido como "los Voltz", con la ayuda de cuatro personajes más apodados los 'Cuatro Reyes'. Los Voltz buscaban proteger a los ciudadanos de la Ciudad Baja (el nivel inferior en la Fortaleza Ilimitada) de los "monstruos" de la Línea del Cinturón (el nivel medio). La razón del liderazgo de Ginji (que por su carácter dulzón no llega a conducir ni a un grupo de jardín de infantes) son los zarpados poderes que tiene: es capaz de absorber con su cuerpo las ondas electromagnéticas de cualquier lugar y transformarlas en energía eléctrica cada vez que lo necesita. Esto está muy vinculado con la naturaleza de la Fortaleza Ilimitada, y es por ello que, a la manera del Doctor Jekyll, Ginji se transforma en una especie de alter ego doblemente poderoso cuando emerge en él su "lado oscuro", que le valió el apodo del 'emperador relámpago'.

En cierto momento indefinido, Ginji conoce a Ban y ambos se enfrentan, pero esta batalla -en la que Ban resulta vencedor- desemboca en una profunda amistad entre ambos (que dará pie para más de una interpretación romántica de la cosa...) y en la decisión súbita e inexplicable de Ginji de abandonar la Fortaleza Ilimitada y el grupo que estaba a su cargo. Ban, por su parte, tiene una serie de habilidades una más atractiva que la otra (alquimia, magia, artes marciales) a las que le suma el 'Jagan' ('Ojo Maligno'), una especie de ilusión óptica transmitida que dura un minuto) y la 'Snake Bite', la 'Mordedura de Serpiente', que funciona combinando la fuerza de 200 kilogramos. Varios personajes pasarán a deducir a partir de esto que el hombre más poderoso, y el que posiblemente más chances tenga de llegar a Ciudad Babilonia, es Ban. GetBackers, entonces, articula estos dos grandes ejes: el singular trabajo -medio cómico, con fuertes elementos de acción- de Ban y Ginji como 'rescata-cosas' y los eventos en torno a la Fortaleza Ilimitada, a partir de que en una de las misiones deban recuperar cierta bomba nuclear llamada IL, que uno de los viejos Cuatro Reyes (y no tanto, porque en realidad todos tienen alrededor de 18 años...) propuesto a descifrar qué es lo que pasa en la famosa Ciudad Babilonia, amenaza con usarla.

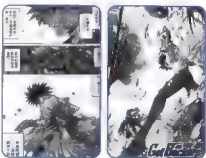


## QUE PASA DESPUES [LOS ACTOS QUE EL ANIME NO ABARCA]

El Acto 8 se llama 'El Divino Desajuste' y cuenta cómo Ban y Ginji terminan metidos en un juego de magia negra llamado Kami no Kijitsu ('el divino desajuste') mientras tratan de recuperar a un nene. Detrás del juego está metida una discipula de la abuela de Ban, la 'bruja-reina', que se llama María Noches ^o^! Kazuki es tomado como rehén, Fuubei va en su ayuda (... ^^), Ban trata de contactar a un viejo conocido a ver si puede arreglar las cosas. y ahí empiezan a meterse todos los otros personajes, Akabane incluido, para enredar el conflicto o, en el caso de Akabane, pactar con el mismo Lucifer. En el Acto 9, 'Recuperen el Marlin Red', buscan un vino, que se perdió en las aguas tras el hundimiento de un buque de la Segunda Guerra, con la yakuzza (mafia japonesa) tras el mismo objeto...

El Acto 10, 'Recuperen el lazo eterno' abarca una buena cantidad de tomos (del 19 al 25) y narra una guerra de clanes, los Maryuudo y los Kinyuudo en medio de los cuales, muy a lo Romeo y Julieta, está involucrado el amor de Shiduu y Madoka Luego, el tomo 26 retrocede al pasado, más precisamente al momento en que Ban y Ginji se conocieron - todavía en la Fortaleza Ilimitada - tuvieron su primera pelea y terminaron trabajando juntos en su primera misión. liberar a un prisionero por encargo, resolviendo un raro juego de rompecabezas.

El Acto 11 se llama 'El niño Vudu' y junto con el último hasta el momento viene siendo uno de los más dramáticos y complejos de la historia. Como en todo prelude de final, hay varias cosas que salen a la luz. En primer lugar, Ban relata cómo mató al hermano de Himiko, Yamato, y porqué: los dos hermanos eran conocidos como los 'voodoo children' (los niños vudu), las víctimas de una maldición del clan enemigo de la abuela de Ban. Advertido por el propio Yamato acerca de su conversión en 'espejo' (un doble de sí mismo que destruye todo lo que el ver dadero Yamato ama), Ban no tuvo alter nativa a la hora de matarlo y, presa de la culpa, escapó momentos antes de que Himiko llegase, haciendo que por supuesto ella le adjudicara toda la responsabilidad del crimen. Como varias veces se menciona en el anime, la abuela de Ban era una hechicera conocida como



nada pudo predicir su llegada. El fan service de la serie se reparte entre mujeres con muy poca ropa, graaaaandes tetas, pero también acercamientos de dudosa afectividad entre los mismos protagonistas o. En efecto, la pareja formada por uno de los Cuatro Reyes, Kazuki, y Juubei, su médico-guardaespalda, que es uno de los inventados (adaptado incluso al anime) son tomados como noivos debido a su cariñoso comportamiento en las aguas termales... De hecho, los propios autores del manga comentan en uno de los free-talks que 'la intención desde el principio era crear unos personajes fuertemente vinculados entre sí, y si eso evolucionaba en una relación amorosa... ^^'. Por si fuera poco, además, el Artbook oficial está LLENO de imágenes ambiguas.

En el manga de GetBackers la historia está dividida en grupos de capítulos que for man distintos arcos bien definidos entre sí por el hilo de la trama que van a retomar. A estos arcos argumentales se los llama 'Actos', y en general están relacionados con la recuperación de alguna cosa grossa, como el IL o los brazos de la Venus, etc. Hasta el momento, el manga cuenta con doce actos, siendo el duodécimo el llamado 'Devolvían el Tiempo Perdido' (GetBack The Lost Time) en donde la historia hace un giro de 360 grados. ^^ La adaptación del manga al anime, tal vez para evitar la esquizofrenia del director, toma casi idénticos los primeros seis actos, que cubrirían hasta el episodio 25, en el que finalmente el IL se recupera y MacubeX sale de su locura por descubrir la verdad de Ciudad Babilonia. De ahí en más el anime difiere mucho del devenir de su origen; la mayoría de los episodios restantes son, en realidad, partes del manga conocidas como 'intervalos' que apenas tienen importancia en la historia. Los otros (incluidos los últimos 16) son inventados.

Además de esta miscelánea de temas, el plato fuerte en GetBackers es la diversidad de personajes y de historias entrelazadas que remiten a un pasado en el que ya todos se conocían. Los más relevantes son los Cuatro Reyes que estaban al servicio de Ginji: Kazuki Fuuchouin (el 'Maestro de los Hilos'), Shido Fuyuki (el 'Maestro de las Bestias'), MakubeX (el niño genio) y Masaka Kurusu (el 'Gobernante de la Luz'). Otro grupo sin duda interesante es el del equipo de 'Transportadores' ('hakobuya'), cuya misión es exactamente la opuesta a la de los GetBackers, es decir, buscan asegurar que el objeto 'llevado' alcance su destino en el tiempo y estado acordado. Son Himiko Kudou, una joven que maneja siete venenos distintos (y que, junto a su hermano, es una antigua conocida de Ban), y el famoso Akabane Kurodou, apodado 'el doctor Chacal'. Akabane es una especie de asesino/médico/lo-que-sea cuya principal meta en la vida es encontrar diversión, y que para eso guarda ciento ochocientos en el cuerpo, a la espera de ese momento de alegría que lo lleve a utilizarlos.

Es significativo el hecho de que no se sepa qué es lo que hay en el piso superior de la Fortaleza Ilimitada, pero se conozca este lugar como 'Ciudad Babilonia' y se sepa que desde allí el grupo de expertos ('Brain Trust' en el original) controla todo. MacubeX, uno de los cuatro reyes de los Volts va a intentar desafiar estas fuerzas con poco éxito, incluso desarrollando un mundo de realidades virtuales que recuerdan mucho a algunos pasajes de Matrix, y rápidamente lo van a 'mandar a guardar' (de verdad, lo encerrarán o!) para que no se desbarate la cosa. De hecho (SPOILER), hacía el final del tomo 11 del manga se ve concretamente que el Emperador Relámpago es tan peligroso dentro de la Fortaleza Ilimitada porque su existencia es una anomalía en los archivos de Ciudad Babilonia; a diferencia de las de casi todos los otros personajes de la historia,



Imágenes pseudo-yaoi en un art-book oficial de la serie

'La Bruja reina', y había formado todo un clan de seguidores de la magia negra, que fue perseguido desde el medioevo. Ban es el último descendiente sangüineo de ese Clan y el único que está capacitado para invocar al Jagan, lo cual desde muy chico lo obligó a 'posicionar' contra todo enemigo de su abuela. Al comenzar el acto 11 Ban y Gijñi reciben un encargo del mismísimo Akabane, cosa que se rehúsan a aceptar hasta que se dan cuenta de que el Doctor Chacal les está pidiendo ni más ni menos que 'el espejo de Himiko' (la parte 'mala' de Himiko), que lleva a los GetBackers a enfrentarse con una situación muy parecida a la vivida con Yamato. Todo esto desemboca en un caos terrible hasta que Kagami reaparece y secuestra a Himiko cuando su 'espejo' está a punto de despertarse. Paralelo a esto, vuelve a formarse, en auxilio de Ban y Gijñi, el antiguo grupo "Fuuga" ('Elegancia' o más literalmente 'toque del viento'), liderado por Kazuki e integrado por Juubei, Sakura, Toshiaki Uryuu, etc.

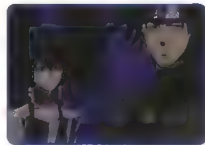
El Acto 12, aun en proceso, empieza a hilar todos estos cabos sueltos mostrando a la vez cómo los diversos personajes están invariablemente conectados. Kagami quiere casarse con Himiko para apoderarse del poder de su parte mala, Akabane tiene intereses en esto así como se preocupa por escuchar a Hevn hasta Ciudad Babilonia luego de que ella revele que desea por fin reencontrarse con su antiguo amante, ni más ni menos que el cuarto Rey de los Volts, Masak Kurusu. Ban y Gijñi van tras ella, luego de que Kagami trate de asesinarla. Kazuki y su grupo comienzan a subir con el objeto de descifrar qué es lo que pasa allí arriba, Macdue vuelve a desaparecer... y en el medio de esto reaparece el padre de Ban, Der Kaiser, el hijo de la Bruja Reina, que desde hace años ha estado esperando la llegada de su hijo al límite de la Línea del Centurión para 'ayudarlo' a llegar a Ciudad Babilonia el mango, en su punto actual nos deja en mitad de esta batalla de todos contra todos.

## VERSION LOCAL

Estrenado junto con la llegada del canal Animax a la Argentina, GetBackers viene cosechando cada vez más adeptos con el transcurso del tiempo. Esto es beneficioso, sin lugar a dudas, por la continua e ininterrompida pasada en horarios prime-time que viene teniendo la serie desde Agosto de 2005 a la actualidad. Si bien el estreno fue un tanto caótico (era la recordada etapa en la que Animax estrenaba tandas muy cortitas de episodios e iba "reseteando" la serie cada vez que llegaban hasta donde tenían doblado al momento), la buena campaña de promociones del canal y el buen trabajo de doblaje de los venezolanos (que pese a repetir los mismos veinte actores de doblaje de todas las otras series del canal, en esta supieron lograr algo de identidad propia) contrubuyeron a que GetBackers sea considerada una de las series top de Animax. Respecto de la versión que se está viendo acá, está realizada en base a la edición en DVD de la empresa norteamericana ADV Films, por lo que los créditos en openings y endings están traducidos al inglés pero siempre manteniendo las imágenes originales y el audio japonés. La trama carece de alteraciones y es un fiel reflejo de lo visto en Japón cuando se emitió originalmente entre el 05-10-2002 y el 20-09-2003 por TBS.



"Ugh, perdón, se me escapó..."



"Me parece que Gijñi se cayó"

## COOL FACTS

- Los nombres en GetBackers no son casuales. La cafetería, Honky Tonk, lleva el nombre de un tipo de bar muy popular en el Sur de Estados Unidos, en el que se escucha música country y donde a mayor parte de los comensales son trabajadores que van a 'rematar' el día sobre sus barrás. La Ciudad Babilonia es una referencia muy clara a la ciudad homónima que figura en la Biblia, conocida como 'la ciudad pecadora'. Babilonia representa, entonces, la corrupción de lo actualmente establecido, el centro de los males. Cada personaje en GetBackers, de hecho, tiene esta simbología medio oculta: ya desde el vamos se espelueca que la 'G' de GetBackers es por 'Gijñi' y al 'B' por Ban. El 'volto' es la unidad con que se mide el potencial eléctrico y la fuerza electromotriz, y de ahí que el grupete alrededor de 'el emperador relámpago' se llame 'los volts'. El apellido de Doc Chacal es otro caso interesante. Akabane 'lleva' los kanjis de 'rojo' y 'cadáver'.



"Vamos a este tólo y recuperemos el tiempo perdido"



"Aflojemos un cachito... ya van 14 seguidos..."

- El pasado de Paul (el dueño de la cafetería Honky Tonk) tiene diferentes versiones en el manga y en el anime. En la versión original, el halo de misterio en torno a Paul, su rol protector para con Ban y Gijñi y sus inagotables fuentes de información quedan más explicados a partir del hecho de que él, junto al padre de Ban, formasen la primera generación GetBackers. Incluso se revela que accedió a Ciudad Babilonia y que luchó contra el padre de Miroku, pero todos esos recuerdos le fueron borrados de la memoria tras la batalla. Asimismo se enfrentó a su compañero, Der Kaiser (el padre de Ban) antes de dejar la Fortaleza Ilimitada y cambió de vida. Durante esta batalla, un niño se interpuso para salvarle la vida, repeliendo el poder del Kaiser con una mano. Este niño resultó ser Ban.



"No te caben ni un poquito las minas?"

- El personaje del Doctor Chacal, sin duda uno de los más interesantes de la historia, encierra varias cuestiones que sólo en el manga son explicadas. El apodo original de este asesino es el de 'doctor jackal', ('jackal' es chacal en inglés), de lo cual deriva que su marca distintiva a la hora de corrtarrear a las víctimas sea la letra 'J'. Pero es posible que el pseudónimo 'jackal', a su vez, esté influenciado por el famoso asesino victoriano, Jack el Destripador. Las similitudes saltan a la vista. El padre de Ban le pregunta, en un momento, si ha prestado servicios como médico durante al Segunda Guerra, lo cual desorienta en cuanto a su edad. Otro dato curioso en torno a Akabane es que cada vez que aparece en el manga, su cabello y su ropa crecen 10 centímetros.



"Este club es sólo para chicos"

- Los símbolos del nacionalsocialismo (la cruz swastika, los uniformes), así como las referencias a la Segunda Guerra Mundial son corrientes en la historia. Más de una vez aparece, en escenarios virtuales de la Fortaleza Ilimitada, la cruz swastika; el padre de Ban tiene todo la apariencia de un viejo militar alemán y el vino Marlin Red es en realidad el reservorio de un arma biológica utilizada contra los nazis.

## JEM AND THE HOLOGRAMS

### BEHIND THE MUSIC

Por Mariana González Da Ré y Lucía Foos

**S**i hay cosas que identifican a los ochenta, esas son la música y la moda. Los peinados batidos y altos, el maquillaje exagerado, el glamrock y el pop "like a virgin" de Madonna, entre muchos otros, le pusieron los colores y la banda de sonido a una de las décadas más particulares del Siglo XX. Cómo podía una empresa de juguetes como Hasbro aprovechar estas tendencias? Dominado el mercado por el Imperio Barbie, Hasbro decidió contratar a Billy Sanders, junto con Barbara y Joey Hyland, para que se les ocurriera algo. El proyecto que les presentaron consistía en unas muñecas rockeras, vestidas y maquilladas a la onda MTV (canal que empezaba sus emisiones por aquellos locos años), y que formarían una banda de rock. Los diseños y las ideas acerca de la estética estaban tan detallados que hasta los famosos aros rojos con forma de estrella estaban incluidos en el diseño original. El proyecto incluía también un cassette (¡a, lo que era la época analógica...) con un lado A con tres temas cantados y un lado B con los mismos temas sin la letra; para que las niñas compradoras pudieran jugar al karaoke en sus pijama parties. A los directivos de Hasbro se les iluminaron los ojos con signos de dólar y, al igual que pasó con He-Man, decidieron hacer un dibujo animado para promocionar las muñecas. Originalmente, la protagonista iba a llamarse "M" (siguiendo con la alusión a MTV), y su personalidad verdadera, "Misty", pero debido a que no es posible registrar una letra como marca (lo cual tiene bastante sentido), hubo un cambio de planes. Los nombres del resto de las otras integrantes también eran otros, así como... su género! Originalmente, el grupo de M iba a estar compuesto por hombres (Kimber es un nombre de



The Holograms: Aja, Shana y Kimber

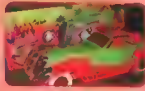
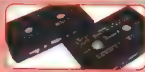


The Misfits: Stormer, Pizzazz y Roxy

mujer!! Qué les pasa??-, Jada y Aria?) que se transformarían en hermosas jovencitas gracias a los hologramas de Sinergy (cómense los cocos, Sailor Stars!) Finalmente, el sentido común llegó a sus mentes, y decidieron dejar a las chicas, imaginando las protestas de padres enardecidos ante el hecho de que sus hijos consumirían travestismo y pop (que pensarían esos padres de Babasónicos?: P) Luego de que Sanders y su equipo terminaron de crear la colección completa de muñecas, junto con los atuendos y sus respectivos cassettes, Hasbro le otorgó la licencia a la productora Sunbow para que creara la serie de televisión. La guionista Christy Marx fue la encargada principal de darle a la historia el glamour y el rock que necesitaba, y así el 6 de Octubre de 1985 "Jem & The Holograms" (Jem & Las Hologramas) llegó a los televisores de USA con sus tacos rosas y su música con sabor a Bazooka por primera vez.

Originalmente, la serie era emitida en episodios de siete minutos en un programa llamado "Super Saturday" (o "Sunday"), que incluía también otros cortos animados. Sin embargo, Jem subió rápido los peldaños de la escalera hacia la fama, y pronto pasó a tener su propio espacio de media hora "Semanal" hasta que terminó la serie, y al final, diario.

La voz cantante de Jem (porque la voz del personaje la hacía otra actriz, de nombre Samantha Newark) la puso una intérprete de jingles llamada Britta Phillips, quien también interpretaba ocasionalmente los coros de The Holograms. Los compositores encargados de las canciones, tanto de The Holograms como de las otras bandas de la serie, fueron Ford Kinder y Anne Bryant. Es por esto que en la realidad, nunca existió una verdadera banda de Jem & The Holograms, ni tampoco siquiera una banda estable que interpretara los temas



Merchandising oficial: las muñecas, el coche y los cassettes



"New York, Mamma America!"



"Soltame el tablo, negra sanibul!"



"Se separaron The Bangles!!!"

## LA HISTORIA

Jerrica y Kimber Benton acaban de sufrir la muerte de su padre, Emmet Benton, quien como herencia sólo les ha dejado responsabilidades: por un lado, el sello discográfico "Starlight Music", y por el otro, la casa para niñas huérfanas "Starlight Foundation" ("Casa Starlight", algo así como la casa de las Chiquititas). Con una mansión que mantener y muchas bocas huérfanas que alimentar, Jerrica se preocupa por el legado de su padre. Sin embargo, el día de su cumpleaños encuentra en el buzón un sobre anónimo con un par de aros rojos en forma de estrella. Al ponerse los, se le presenta ante ella una mujer que le dice que es un holograma generado por una computadora creada por su padre. Su nombre es Sinergy, y es capaz de crear hologramas tan perfectos que engañan al ojo humano, haciéndolos parecer objetos o personas reales. Así, Sinergy guía a Jerrica, Kimber, Aja y Shana a un autocine -también propiedad del padre de Jerrica- en el que, detrás de una pared "de holograma", se encuentra la computadora real, más una sorpresa: instrumentos de rock, y una cantidad inencontrable de ropa de última moda. Por suerte, Jerrica se da cuenta de que dos más dos es cuatro, y decide formar una banda con su hermana y sus tres amigas. Sin embargo, como ella no puede ser la cabeza del sello discográfico y cantante de la banda al mismo tiempo, decide tomar una identidad secreta, Jem, que tendrá otro aspecto gracias al holograma que Sinergy puede proyectar en su cuerpo a través de los aros (?). La banda se completa con Kimber a los teclados y en la composición de los temas, Aja Lerth en la guitarra y Shana Elmsford en la batería (aunque en la tercera temporada se pasaría a la segunda guitarra). La dupla geminiana Jerrica - Jem es casi demasiado Jerrica es una chica común, un cuerpo muy poco interesante, y algo tímida, mientras que Jem es un minón -femina y una estrella de rock. Es como una versión más actualizada de Cenicienta chica común y corriente con la cual se sentirse identificada se convierte en princesa por gracia de Dios. P Kimber por su parte es la más joven del grupo, y la que más instrumentos toca de las cuatro (salvo la que na). Aja, por su parte, nació en China, y es la mejor amiga de Jerrica. Fue la primera niña que entró a la Casa Starlight; es también la más deportista del grupo y la



Navegando con Fede



"Por un poco te tomo la presión"



"Vx vele lobaime protagonista?"



"Rio, besame ahí que tengo mordido"

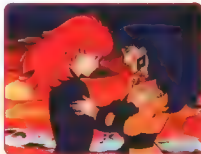
chofer oficial (claro, por ser china, y Shana, por último, fue la segunda chica en entrar a la Casa, y además de tocar en la banda es diseñadora de modas, así que es la encargada de dejar a las Holograms tan fashions como los '80 lo permitían. Obviamente la serie no tendría nada de gracia sin las malas (sin competencia no hay diversión...). The Misfits es un grupo de tres chicas rudas creado por Eric Raymond, ex asistente de Starlight Music, para competir con las Holograms y conseguir comprar el sello. Obviamente sus métodos no estarán faltos de trampas y cosas por todos lados, así queda bien claro quién es el malo de la serie. Las Misfits, por su parte, son tres: Pizzazz, cantante y guitarrista, es la líder y más perra de todas. Roxy, en los teclados, es el ejemplo de la niña mal encarrilada, puesto que huyó de su muy pobre casa y no aprendió nunca a leer (?), algo así como lo que serían las huérfanas si no existiera la Casa Starlight, y por último Stormer, la más joven y tímida de las tres, que toca los "keytar" (teclados que se cuelgan como una guitarra) y compone los temas. La pobre es tan boluda que siendo la única "buena" del grupo, por querer encajar con las otras dos, termina cediendo casi siempre. Por supuesto tenemos también al príncipe azul: él es Rio Pacheco, manager de la banda. Si bien es novio de Jerrica, Rio está también atrás de Jem (Jerrica dominada!) durante toda la serie. Lo cierto es que las tensiones y las seducciones entre los sexos son algo central, lo cual es poco común en una serie originalmente destinada al mercado de las Barbies. Jem se levanta a cuanto galán aparezca, pero no sólo no le corta el mambo, sino que su excusa más usada es "Pero Jerrica sale con Rio". ¡pelotuda! Qué carajo tiene que ver con quién sale tu manager! Así pretendes que no descubran que sos un holograma de mierda???. Además, se besaba con Rio en las presentaciones, y en cantidad de capítulos... (pobre auto cornuda). Si bien es difícil encontrar arcos argumentales, dado que la mayoría de los episodios son autoconclusivos, se puede dividir los capítulos según las tres temporadas. En la primera, lo central era mantener la Casa Starlight y ganar el concurso "La Batalla de las Bandas". Obviamente las Holograms logran las dos cosas, y la segunda temporada consistió en filmar la película y no morir (o peor, ser descubierta en su verdadera personalidad) en el intento, puesto que como siempre las Misfits intentarían sabotearlo todo, con métodos que van



Raya (la nueva Hologram)



Jetta (la nueva Misfits)



El duo de Kimber y Stormer



The Stingers

desde incendios hasta comprar la productora de la película. En la tercera temporada todo sucede más rápido: Shana, cansada de los tambores, se va de la banda para dedicarse a ser diseñadora full-time, lo que hace que las Holograms abran un concurso para nueva batera. Finalmente termina quedando Carmen Alonso (Die chicali!), también conocida como Raya (pero no por la del orto). Como nada es tan osado como parece, a los pocos capítulos Shana quiere volver a la banda (histeria del orto), esta vez como segunda guitarrista. Por supuesto las Misfits no tardarán en incorporar una cuarta miembro: una británica llamada Jetta, super mala y que pasa a ser la segunda al mando. En la segunda parte de la temporada entra una banda nueva, europea, llamada The Stingers. Jem y Pizzazz tendrán nuevas disputas con esta banda, no sólo porque el líder -Riot- se quiere levantar a Jem, sino que además las otras dos chicas que componen Stingers están atrás de Rio.

Si bien la trama está plagada de historias autoconclusivas, no se despliegan de la misma forma en cada episodio. Cómo es esto? Volviendo a lo que se mencionó antes respecto de la estructura de cada capítulo, la cosa es Esta seguidilla de cosas: 1) Rio salva a Jem; 2) presentan trama nueva; 3) cantan; 4) Misfits interfiere; 5) cantan; 6) se van las Misfits; 7) cantan; 8) Eric Raymond planea algo; 9) de la boludez más grande que uno pueda imaginar, surge un catastrófico hecho que deja a Jem al borde de la muerte o al borde de ser descubierta. Por ende, siempre se deja algo en suspenso para ser resuelto al episodio siguiente. Siempre hay lugar para los episodios "raros" como Kimber y Stormer yéndose de sus respectivas bandas, se juntan para formar un dúo, cantan UN solo puto tema (I'm Ok! I'm Ok! Andá a cagar...) y vuelven a como estaban antes. Famoso es también el episodio en el que Roxy aprende a leer. Pero esto no es nada comparado con el episodio en el que Riot escapa con Jem hacia una isla desierta, dejando a todos los integrantes de sus bandas en manos de The Misfits (resultando en una banda de diez integrantes!). Pero como ya se dijo, son cosas que duran un único episodio y al siguiente ya está todo como antes.

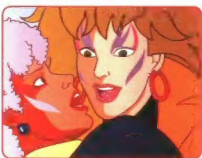
La serie completó un total de 65 capítulos (un standard de la época). Hasbro podría haberla continuado, pero debido a que la venta de las muñecas venía en bajada decidió cerrar el telón. Era muy común que las series de aquel entonces no tuvieran final, y que el obligado episodio 65 fuera



"Probá mejor con dos dedos"



"Recién salido del culo de Raymond"



"Ahora aprendí con dos dedos!!!"



"A vos te entró el puño entero, puta"

uno más, sin mayores explicaciones del porqué de la no continuación. Jem casi que no fue la excepción, pero milagrosamente Christy Marx pudo enterarse de que estaba escribiendo el episodio final de Jem, así que si bien no pudo cerrar la trama en lo absoluto (Rio nunca se enteró de que Jem es Jerrica, Eric Raymond nunca cae en cana, etc.), al menos se puede decir que el cierre de la serie es bastante emotivo, con las tres bandas cantando un mismo tema a la vez y despidiendo a una de las huérfanas de la casa Starlight, que encontró a su verdadero padre. Muchos fans protestaron ante el abrupto final, pero Hasbro -principal sponsor que bancaba monetariamente la serie- no dio el brazo a torcer, y los quince minutos de fama de Jem terminaron en 1988. Como ya se mencionó no fueron las muñecas lo que hicieron famosa (o al menos merecedora de una nota de Lazer) a Jem & The Holograms. La responsabilidad de que esta estrella brillara sobre el escenario ochentoso de la TV al grito de "Showtime, Sinergy!" -traducido en la versión para Latinoamérica como "Transformame, Sinergy!"- es de la "manager" del grupo, Christy Marx. La mina supo hacer un producto comercial sin por eso vaciarlo de contenido. Si bien los capítulos tenían una estructura que se repetía más o menos siempre igual, lo que hacía a esta serie entretenida era los intrincadismos y a veces perversos triángulos amorosos que se tejían entre todos los personajes. En los '80, para ser famoso había que tener una identidad secreta (o un gemelo malvado); pero Marx la supo aprovechar para incluir múltiples situaciones ambiguas. El principal triángulo (Jerrica - Rio - Jem) esconde una picardía adúltera, un secreto dentro de otro (si Jerrica, siendo Jem, sabía de que Rio le arrastraba el ala, por qué mierda no le hacía una super escena de celos? Era para que sólo le metiera los cuernos con ella misma?! Qué mierda tenía en la cabeza?!). Además de las muñecas (y el auto!), Hasbro lanzó al mercado un total de 29 cassettes, sin más de cinco temas cada uno,

con canciones de las Holograms y de las Misfits. Se editó también la serie en VHS, y en 2005 salieron dos DVDs con la primera, segunda y tercera temporada, pero de esta última solamente llegaron a editar la primera mitad, ya que a Rhino, la empresa que tenía los derechos, le caducó el contrato antes de poder terminarla. Por último, se editaron varios libros de Jem. Los latinoamericanos sólo recibimos las cartas y figuritas de Cromy...

Un detalle anecdótico reside en que el doblaje de la serie se hizo en el mismo estudio de la ciudad de Los Angeles (USA) en el que años más tarde se doblarían los anime que comercializó TMS directamente en la región (Guerreras Mágicas, B'X, Detective Conan). La diferencia es que en aquél entonces el staff de dobladores estaba mucho mejor nutrido y el trabajo en general era más idóneo que los desastres que se mandaban con las series japonesas...

En Argentina, Big Channel, Cablin y hasta Canal 9 (cuando todavía tenía el logo de la palomita blanca!) pasaron la serie. En este último llegó a pasarse conjuntamente con G.I. Joe. En la emisión local se respetaron las canciones originales, así como los dos openings (compuestos por las mismas imágenes con algunos agregados en el segundo) y los seis eyeatch para propagandas.

Ya pasaron más de diez años desde la última vez que Jem salió micrófono en mano por la TV. Sin embargo, es uno de los pocos dibujos animados para chicas que pudo darse el lujo de ser un verdadero icono en nuestro país y en Latinoamérica. Y por cierto, si bien guarda poco y nada de parecido con una serie anime, bien podría definirse como uno de los pocos shojos yankees. Aunque para muchos Jem significó un punto bajo y decadente de la televisión infantil, hoy en día puede considerarse una representación de la estética y de la más flashera y ochentosa música pop, permanentemente presente en las continuas evocaciones a dicha década.



Merchandising argentino: las cartas y el album de Cromy



**Ahora  
en TV  
Argentina**



## MEMORIES

Jueves 29 de Marzo - 24 hs. (Toonami Movie)



Memories es una de las producciones más importantes de mediados de la década pasada. Originalmente estrenada en cines japoneses el 23-12-1995, esta producción se compone de tres segmentos basados en historias de Katsuhiro Otomo (Akira; Steamboy), musicalizados por el gran talento de Yoko Kanno (Escaflowne; Arjuna) y dirigidos por algunos de los más importantes directores de la animación japonesa. El primero, Magnetic Rose, está dirigido por Koji Morimoto (Noiseman; The Animatrix) y el script fue elaborado por Satoshi Kon (Tokyo Godfathers). Trata sobre una corporación espacial que investiga por qué la demente inteligencia artificial de una nave está enviando una transmisión de ópera a través de un canal de emergencias, los cuales en realidad provienen de la memoria de una persona. Stink Bomb es el más gracioso de los tres. Cuenta sobre un joven que trabaja en un laboratorio que, tratando de elaborar una cura para su gripe, se toma una fórmula que lo hace

oler horriblemente. Está dirigido por Tensai Okamura (Wolf's Rain). Por último, Cannon Fodder está dirigido por el propio Otomo y relata las vivencias de una familia en medio de una guerra exclusivamente de cañones, continuamente disparando a una ciudad que en realidad no se puede ver debido a la niebla reinante.

Esta película ya había sido emitida con anterioridad por Cinemax en Febrero de 2004 en japonés con subtítulos en castellano, también fue editada en Mayo de ese mismo año localmente en DVD por LK-TEL y en Julio del año pasado tuvo su oportunidad a través de Cartoon Network bajo el nombre "Recuerdos". Para quien no la haya visto, CN la pondrá al aire nuevamente, doblada al castellano neutro en México, sin presentar alteraciones respecto de lo visto en Japón.



## ROBOTECH

Lunes a viernes 10:30, 17:30, 1:00 hs. sábados de 23 a 1:30 hs (maratón).



Y se va la... quinta? Robotech! la saga épico-generacional que parte de la unión y posterior modificación de tres series japonesas totalmente inconexas (Macross, Southern Cross y Mospeda) en base a las ideas de un lunático pero previsor empresario norteamericano (Carl Macek). Este clásico volverá inesperadamente a los televisores argentinos de la mano del canal Retro. Si bien a estas alturas no debe quedar mucha gente que no se acuerde de qué va la serie, siempre es válido recordar que a rasgos generales, Robotech narra una historia sobre las sucesivas guerras que la raza humana mantiene, a través de tres generaciones,

con diversas razas extraterrestres por el control de una fuente de energía llamada Protocultura; condimentada tanto con una compleja relación de personajes como por el uso de coherentes mechas transformables. La emisión de Retro consta de la versión doblada en México en los '80 y como punto favorable adicional, los sábados pasan -a modo de maratón- los cinco capítulos de la semana en horario nocturno, ideal para fans.



adaptarse a los nuevos tiempos... y de última como siempre dije, comprate un paquete de puchos menos, o en vez de tomarte 3 cervezas tomate 2 y listo... no gastes en tantas pavadas y si querés algo, hace el esfuerzo por tenerlo. Sinceramente les estoy muy agradecido por todo lo que hicieron hasta ahora y más que nada por editar acá Vagabond, ya que soy un gran seguidor de Musashi (el el Libro de los Cinco Anillos) y lo tengo "allá arriba", así que de nuevo gracias a todos por hacer este gran producto que es Lazer. Sin más, me retiro, y pido disculpas si ofendi a alguien y además por un mail tan largo... ^ ^ U -Martín Puebla Pizarro

Los precios de las películas que se venden a los videoclubs son esos porque se supone que estás comprando el derecho a alquilarla, o sea lucrar con ella. Derecho que no tienen las que se venden en supermercados y negocios tipo Musimundo cuya licencia es para consumo privado. Esto pasa en todos lados del mundo. Una pena, eso sí, que la gente no lo sepa y piense que los videoclubs ganan mucho más de lo que realmente ganan. En fin... tema al margen, sin duda esto de la inflación se está volviendo cada día mas choto. Y que el gobierno mienta con los índices de inflación es aún más lamentable.

#### -LZ-43-04

Hola, sinceramente cuando vi la tapa de la Lazer #41 pensé para mí adentro: "Qué guachos, le hicieron una entrevista a la bruja del 71!" Después recordé que Angelines Fernández ya había estirado la pata, me acerqué para ver de cerca la tapa y me di cuenta que era una foto de Katsuragi! ^ ^ Y bueno che, miran de lejos la tapa y van a ver que es igualito a la bruja del 71! -Alejandro Baez

Vos estás mal, pibe... afloja con el Termidor de oferta de super chino.

#### -LZ-43-05

Lea, siempre es un placer leer el Lazermail, y me gustó mucho algo que dijiste en el de la Lazer "tomo 41", así que me dije: qué tal si le cuento una anécdota nueva? (seguro la sabés, pero a veces se pasa de largo. Edu no la debe haber olvidado). Hablé sobre el calor del público argentino en los recitales, pues bien. Cuando Megadeth tocó acá hace unos años, hubo un momento en el que el público empezó a cantar: "Megadeth, aguanté Megadeth!" infinitas veces. La banda se quedó muda, el lugar se ensordeció, cantaron bajito un poco, tocaron despacio, y volvieron a callar, y el estadio seguía. Esa emoción que seguro sintieron debe ser muy difícil de lograr, y es una de las cosas que me hacen recordar que al afecto argentino (y sudamericano) es algo difícil de superar. A pesar de que los argentinos somos mitad cagadores, la otra mitad está formada por "buena onda", que sale de muy hondo, y eso es lo que nos resaca y da esperanza. Todos tenemos mucho de malo, no lo nieguen, mejor saquen lo bueno afuera (parezco Arjona, puaj!). Suerte a todos, locos!  
- Hernán "Dago" Dillie

El día que nos rescatemos un poco y abandonemos la parte cagadora este va a ser un lugar de puta madre para vivir. Pero... pasará algún día?

#### -LZ-43-06

Hola... Sin bombos ni platillos (7) paso a presentarme. Soy Laura, tengo 21 años y soy de Ushuaia - Tierra del Fuego (sí, allá... bien al sur). Por cuestiones de estudio me encuentro viviendo en Mendoza, pero vamos al grano, nunca me gustaron leer las presentaciones interminables, prefiero leer directamente lo que hay para decir. Hoy me compré la Lazer #41 y acabo de terminar el correo LZ-41-01 (así como también la respuesta de Oberto). Ni bien terminé de leer, salté de la cama y abrí mi correo para redactar lo que vendría a ser mi opinión y mi primer Lazermail (todo un acontecimiento para mí... ya que prometí que el día que escribiera a esta sección sería para algo medianamente importante o algo así). Me sentí muy identificada con todo eso que dijo Oberto de "uno so esfuerzo y se esfuerzo y al final resulta que es igual un hijo de puta...". Como pequeño dato te cuento que administro un Foro (de un anime en especial) donde hay muchos usuarios (mas de 3000). Te pasas horas y horas tratando de aportarles algo y te tachan así... de "HDP" (sé que esta comparación es muy estúpida comparada con el problema por el cual Oberto putea en la Lazer #1, lo sé, no hay puntos de comparación). Pero sí mi pequeño ejemplo me llena de indignación y de ganas de decir "pero vayanse a cagar un rato" (y estamos hablando de un simple foro) no me quiero imaginar lo que es decir "Pongo este negocio, que no sé qué tanta alegría financiera me va a dar, pero al menos van a empezar a haber mangas en Argentina" y se saltan con el "Soy un chorro por subir los precios". Es verdad que la chica del LZ-41-01 dijo que "no era culpa de Uds.", pero igual hubo un reproche entre líneas como diciendo "Y bueno che... me subieron los precios y hasta acá llegó, acaban de perder una lectora". Creo que nadie es tan ciego como para no ver cómo se desarrolla nuestra "querida" economía... las cosas suben de precios interminablemente y ojalá algún día esto cambie. Pero, es culpa de la gente de lvres que realmente se tengan que subir los pre-

cios? A mí me parece que no. Por otro lado, Oberto (ahora me dirijo a vos): si ya te llegaron varios "reproches" de esta estilo, para qué te parás a contestarlos? Entiendo la "imagen" y que debés contestar. Pero creo que en su momento se pararon y dieron las explicaciones del caso al público que compra productos lvres. A Uds. les suben los precios y Uds. deben subir los precios de las cosas, es lógico. Que no les vengán con esos chantajes emocionales de "Ahh no... me subiste el precio, perdiste un lector" porque me parece de cuarta. Entiendo que mucha gente no tenga una economía "equilibrada" y quizás este aumento realmente le duela al bolsillo, pero de última... acá todos somos víctimas (incluso la Editorial lvres que se vio forzada a subir los precios), no los tachemos de "HDP". Para ir terminando quiero decir esto: todo esto es un negocio, no creo que la Editorial lvres se ponga en posición de "altruista" (para los que no saben, a alguien que se comporta con altruismo le mueve el afán de procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio) y que lo único que "deba" hacer es sacar mangas, etc, dejando los precios bajos para nosotros y que ellos no reciban un centavo. Esto es un negocio (como dije) y me parece que, dejando de lado los aumentos, esta gente tiene derecho a cobrar un centavo (o los que sean) por su trabajo. Eso es todo. Saludos desde la ciudad del Sol y del buen vino (¡a! Sí, claro —U) - Laura Navarro (Ushuaia)

La caída es que es una historia sin fin... si bien explicás todas las razones de algo al detalle y con dedicación, tu filosofía de trabajo etc... al cabo de un año, el 20% de tu público o más se renovó y por tanto muchos jamás leyeron esas explicaciones... por lo que estás en cierta forma obligado a volver a hacerlas. Esta historia cíclica, eso sí, llega un momento donde te cansa un poco y uno pierde la paciencia como me pasó en aquel correo (que era super medido y coherente en comparación a otros tantos que solemos recibir). Por suerte, en general soy más moderado para responder. El tema es que además de estar siempre explicando las mismas cosas hay veces que pareciera que la gente adrede no quiera entender lo que decís. Empezás una explicación con "somos una editorial y estamos para ganar dinero" y después te llegan cartas que te dicen que "soy un hipócrita por decir que haces las cosas por amor al arte y después aumentas los precios..." y uno se queda que no entiende nada y con ganas de salir con una ametralladora a la calle a matar gente (bueno, no tanto... pero por ahí... ^ ^).

#### -LZ-43-07

Saludos Lazer Team! Cómo va? Acá le escribo otra fanática desquiciada por el anime (para variar? n n). El propósito de este mail es el de comentar la nota editorial de la Lazer #41. Leandro, te doy toda la razón! Como mina que soy me encantaron la serie shojo, pero hace banda que no se ve ninguna nueva! Siempre que se estrena algo es para chicos!! Si bien es cierto que se estrenaron series muy buenas que valía la pena verlas y de las cuales también me hice re fan (tipo Inuyasha, Naruto, Samurai 7, Samurai Champloo, etc), muchas amigas mías a las cuales les gustaba el anime, se fueron alejando porque este tipo de serie las aburre, y la verdad tienen razón. A las minas (ojo! generalizo!) no nos gusta ver como Goku tarda 300 capítulos para vencer a Freezer o como padecen los pobres caballeros de bronce para rescatar a la boluda de Atena! A nosotras nos gustan las series con un poco más de romance! Ahh como me gustaría poder ver de nuevo Sailor Moon o Magic Knight Rayearth! También concuerdo en que Cartoon Network acá por las mejores series y las puso en un horario terrible en las que pasan totalmente desapercibidas (gracias a Dios que tengo videogradora! O o). A series buenas como Love Hina, Naruto, Trigun y Samurai Champloo nadie les dio bola. Bueno, paso a criticar a Animax ahora (n n): otro que shojo ni en sueños, no? Cuántas veces piensan repetir Pitta Ten y Digi Chara? Ehhh? (no hablo de 1 m godina be an Angel porque es una querrela y saca de las casillas a cualquiera!). Además, hasta cuándo va a seguir jodiendo con ese grupo de animés deportivos que rellenan 30 veces por día? Estoy bastante aburrida de ver los deformes cara de pescado de Initial D!! Perdón! Pero es que cada vez que prendo la tele y veo El Principe del Tenis, Initial D o Hungry Heart, me pongo de mal humor!! Pónganse las pilas y aunque sea pasen Sailor Moon, che!! Sobre la economía argentina ni hablar!!! Ya sé que no es culpa de ustedes sino de la maldita economía al tener que subir los precios de los mangas. Posta que tuve que dejar de comprar algunos. Che me voy despidiendo porque esto más que una mail es un tratamiento!! Sorry por tanta mala onda, pero eran cosas que tenía que decir. n n. Me encantó la Lazer #41, en especial la nota de Death Note, ojalá algún día puedan publicar ese manga, es genial!! Los argentinos merecemos leerlo!! Gracias por tomarte la molestia de leer este mail!! - Nadia Mio

Haremos todo lo posible para que todas las cosas que decís en tu mail se concreten o cambien. El tiempo dirá si podemos conseguir devolver las cosas a su cause lógico.

Bueno, damos por concluido este Lazermail. Gracias por haber comprado este número de Lazer, nos vemos en el próximo (y en la Lazer Night si las fechas me coinciden y puedo estar ahí). Una vez más: Coraje! Que este es un mundo salvaje!