

*El manga que te gusta
es el manga que te espera en Camelot*

*Las mejores páginas
de la historia del manga
están en Camelot*



Camelot
comics store

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

ISSN 0239-5028
9 770339 502004
00046
JUL 2007 - ARGENTINA \$7.90

LAYER

#46

IVREA



TORTUGAS NINJA
MEGANOTA DE LA ETAPA CLÁSICA
DE LOS KELONIOS MUTANTES



GOKINJO MONOGATARI
LOS PIBES DEL BARRIO SEGUN
LA AUTORA DE PARADISE KISS



FINAL FANTASY
REPASO TOTAL A LO MAS RECIENTE



MONTECRISTO
LA ADAPTACION AL ANIME DEL
CLASICO DE ALEXANDRE DUMAS

LA CAZAVAMPIROS LLEGA A NUESTRAS PANTALLAS

BLOOD+ ARRASA

MANGAS, NOVELAS, VIDEOGAMES Y BLABLABLA

Now
Boarding...

Leandro Oberto
Editor

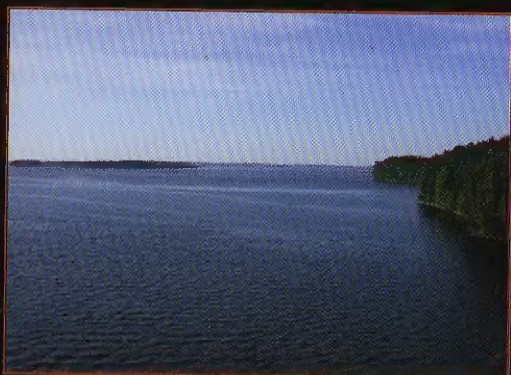


Viendo desde la ventanilla de un avión, en esa especie de trance que se alcanza contemplando cuando ya llevás muchas horas de vuelo, muy seguido me intriga ver lejanas luces perdidas de ciudades que seguramente nunca conoceré, playas blancas solitarias y ventosas aparentemente casi inaccesibles, desiertos que parecen ser de nadie y que sin embargo son caminados por gente a diario, pueblitos nevados en las laderas de montañas que parecen inmóviles... cuántos lugares que probablemente no haya tiempo en una vida de recorrer... Y todos y cada uno de ellos son la cotidianidad más obvia y tradicional de alguien. Todos tienen la historia, los sueños, amores, frustraciones y alegrías de alguien.

Cuanto más viajo y más lejos me voy; más veo cuán iguales somos todos los seres humanos. Apenas rascando la pintura de cada sociedad se encuentra siempre lo mismo. Las mismas pasiones, problemas, dudas, confusiones, miedos, alegrías y calor humano en todos.

Viajar te hace comprender y mantenerte conciente de que nuestra realidad y cotidianidad es solo una realidad más entre muchas otras igual de válidas; te abre la mente como ninguna otra cosa. Nada de lo que nos rodea sea probablemente mejor o peor, superior o inferior a lo que hay en otros lugares, simplemente es aquello que le tenemos cariño por la fuerza de haber crecido rodeados de ello.

Ahí afuera hay muchos sabores, aromas y sonidos nuevos esperándonos, hay imágenes tan majestuosas y sorprendentes que la más cara cámara digital nunca hará justicia, hay labios desconocidos que esperan besos, lenguas que quieren contar su historias, manos y cuerpos que se moverán de formas que no vimos antes. Hay seres humanos. Por encima de toda estúpida división hay seres humanos apasionantes.



En las cercanías de Pulkila, una mañana de Domingo cumpliendo 24hrs despierto - Finlandia, Junio de 07

LAZER

Director General
Leandro Oberto

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

Jefes de Redacción
Agustín Gómez Sanz
Marcelo Vicente

Directora de Producción
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico
Paula Ventimiglia
Pablo Broqua
Leonardo Gutierrez
Victor Czesli
Mónica Lorente
Alejandro Gutierrez

Redactores - Producción
Eduardo Di Costa
Brenda Figuerola
Maximiliano Pascuzzi
Lucía Foos - Maxi Ferreira
Mariela Carril
Federico Musso
Leandro Irajizok
Cynthia Hajdinjak
Adrián Guaracino

LVREA

LAZER # 46

Una publicación mensual
de Editorial Ivrea S.A.
Jorge L. Borges 2472 - C.C.05
Cp 1425 - Buenos Aires, Argentina

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

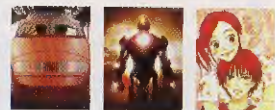
ISSN 0329-5028
Registro de prop intelectual N° 988830
All the brands/product names and artwork
are trademarks or registered trademarks of
their owners. Todas las imágenes y marcas
reproducidas en esta revista son copyright
de sus respectivos autores o compañías.
Lazer y Notas © 2007 Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en kioscos argentinos por
Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed.
(Capital y GBA)
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed.
(Resto del país)
Distribución fuera de Argentina
Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: Quebecor World Pinar

29 de Junio de 2007
Printed in Argentina

NEWS



EXCEL SAGA, UNO DE LOS ANIMES MAS BIZARROS DE LOS ULTIMOS AÑOS, LLEGA A TRAVES DE ANIMAX (TAMBIEN VUELVEN OTRAS SERIES)

Tras años de espera, una de las series más locas y disparatadas que se hayan adaptado a anime verá la luz en Argentina a través de Animax. Se trata de Excel Saga, una creación de Koshi Rikudo que data de 1997. Es un manga serializado en la Young King Ours de la editorial Shonen Gahosha -donde también salen Hellsing y Trigun- que a la fecha lleva 17 tomos recopilatorios y parece no tener final en puerta. En 1999, J.C. Staff y el director Shinichi Watanabe estuvieron al frente de esta versión animada que, al igual que el manga original, está plagada de una mezcla de humor absurdo, negro, millones de parodias a todo anime/manga/serie popular y a la vida social y cultural japonesa, enmarcadas en un delirante argumento de la pretendida dominación del mundo por la organización secreta Across. Ésta es regentada por el enigmático Ilpalazzo, quien le dicta diversas misiones a la hiperkinética, histérica y bizarra de Excel, junto a su ayudante Hyatt. Ésta, a diferencia de Excel, es la mina más tranquila que pueda encontrarse en la serie, aunque está que se caga muriendo a cada rato. Excel Saga será emitida por Animax, doblada al castellano en Venezuela, a partir del viernes 6 de Julio, todos los viernes a las 22 y a las 2 de la madrugada, con repetición los domingos a las 0:30 y 3:30 hs. El anime posee 26 episodios. Por otra parte, se producirá el regreso de Lunar Legend Tsukihime, una serie de 12 episodios basada en una novela visual de Type-Moon (Fate/Stay Night). La serie fue parte de la camada de estrenos del inicio de Animax y salió del aire pocos meses después. Ahora estará de regreso a partir del jueves 5 de Julio, emitiéndose todos los jueves a las 22 y 2 de la madrugada, con repetición los domingos a la 1 y 4 hs. También contará con ritmo de emisión semanal. Pasando a Cartoon Network, a falta de mayores novedades, hay que celebrar el regreso de Rave Master (Groove Adventure Rave), serie de 51 episodios basada en un manga homónimo de Hiro Mashima. La misma ya fue estrenada por Cartoon Network en Enero de 2006, habiéndose pasado una única vez. Estará al aire nuevamente de lunes a jueves a las 2:30 de la madrugada.



Excel Saga



Rave Master

IVREA TENDRA STAND EN LA CONVENCION ANIMATE! DE BUENOS AIRES

ANIMATE!

Ivrea estará presente en la nueva convención de comics "Animate! Buenos Aires", de los mismos organizadores que las pasadas Megacomics. Se efectuará del jueves 16 al domingo 19 de Agosto en el gigantesco predio "El Dorrego", sito en Zapiola y Dorrego, en el barrio capitalino de Colegiales (pegadito a Palermo Hollywood). Por supuesto, Ivrea estará allí con un gran stand, dondese encontrarán todos los títulos publicados hasta la fecha y varias novedades muy esperadas. Hay que destacar que El Dorrego ocupa 6.500 m2 (más del triple de espacio que la última Megacomics), también habrán cinco concursos de cosplay: uno el viernes, dos el sábado y dos el domingo. En el día de apertura la entrada será totalmente gratuita (el viernes sale \$7 y \$9 el sábado o domingo). La convención contará con la presencia de **Jesús Barrero** (el actor que dobló a Seiya, Rick Hunter y Koji Kabuto, entre otros tantos personajes) como invitado!!!

ES OFICIAL LA CONSTRUCCION DE UN TREN DE ALTA VELOCIDAD EN ARGENTINA

Aprobadas las ofertas técnica y económica, es totalmente seguro que Grupo Veloxia (encabezado por Alstom, la empresa francesa famosa en Argentina por proveer formaciones 0 Km a la línea D de subterráneos) se encargará de la ejecución y comercialización de un ferrocarril de alta velocidad, similar a los que circulan uniendo distantes ciudades en Europa y Asia. El local (denominado Cobra por el gobierno) unirá las ciudades de Buenos Aires, Rosario y Córdoba. De no mediar inconvenientes (es decir, ni en pedo que llegán), está prevista su apertura para el año 2010.



Trenes de alta velocidad europeos

BIZARRO MERCHANDISING DE EVANGELION: IPOD, MOUSE, AURICULARES, BICICLETA (!?)

La nueva ola de películas, el incesante éxito del manga y -por qué no- la extrema habilidad de Gainax de facturar con su obra más preciada generando productos bizarros. Se encuentra a la venta en Japón ahora todo este increíble nuevo merchandising para hacer tu vida color de Eva-01...



TOEI ANIMATION TRAERIA A LATINOAMERICA MAGICAL GIRL LYRICAL NANOHA

Según declaraciones de un representante de la firma en la convención Tokyo Anime Fair 2007, si Pretty Cure logra éxito en la región, automáticamente seguiría Lyrical NANOHA. Esto es totalmente positivo por varios motivos. Por un lado, el shōjo más exitoso por excelencia (Sailor Moon) llegó de la mano de Toei y, por otro, esto remediaría la preocupante falta de series dedicadas expresamente a chicas, que inundaron en el pasado los canales locales y que actualmente perdieron mucho terreno frente a los shōnens. Aunque también es llamativo que NANOHA no sea una serie propiamente de Toei (la produjo Seven Arcs), lo que abriría las puertas a muchas otras series cuya distribución local sería impensada. Lo cierto es que Magical Girl Lyrical NANOHA es una de las franquicias de Magical Girls más exitosas actualmente en Japón, surgida de una serie de juegos y anime llamada Triangle Heart. Una de las cosas a destacar de NANOHA es lo jugado de su temática, llevándolo más al terreno shōnen que al shōjo típico que resulta ser una serie de su estilo. Inclusive, la serie toca temas muy jodidos como la alienación social o el abuso de menores. La historia gira en torno a NANOHA Takamachi y sus amigos en la lucha por recuperar 21 Jewel Seeds, importantísimos para preservar la paz en el mundo.



LAZER DE PASEO POR LA NUEVA EDICION DE DAICON MATSURI

El staff de Ivrea estuvo presente en Daicon Matsuri, uno de los eventos que regularmente organiza grupo Daicon, el cual en las últimas oportunidades pasó de ser una mera proyección a una mini-convención contando con stands de venta además de emitir anime inédito. Un importante número de cosplayers se hace presente para pasar un divertido momento entre sus pares, disfrazados de los personajes más populares, desconocidos, bizarros o triviales del manga y el anime. He aquí un breve pantallazo de varios lookeados para la ocasión.



UPDATE PELICULAS: HARAN UN LIVE ACTION BASADO EN TINTIN, EL DE IRON MAN YA TIENE ACTOR Y SE VIENE OTRO DE HULK

Los afamados directores Steven Spielberg y Peter Jackson realizarán, en conjunto al estudio Dreamworks, tres películas basadas en el célebre comic belga Tintin, del autor Hergé. Aún no se sabe si utilizarán un guión original para la ocasión o si se basará en alguna de las historias ya existentes de Tintin. Sí se dejó entrever que los films serán realizados completamente en animación 3D usando técnicas de captura en personas reales. En el pasado, algunos comics de Tintin y sus correspondientes adaptaciones animadas estuvieron comercializándose en Argentina bajo diversos medios. Iron Man, uno de los más célebres superhéroes surgidos de las páginas de Marvel Comics por idea de Stan Lee, está por recibir una versión con actores de carne y hueso, más todo un despliegue de tecnología similar a la utilizada en otras adaptaciones como las de Los Cuatro Fantásticos y Spiderman. Esta nueva película se estrenaría en Mayo de 2008 y contará con la actuación de Robert Downey Jr. en el papel principal. Puede señalarse que la productora, Paramount, designó a Downey por su similitud al personaje principal (alcohólico y drogón). En otro orden de cosas, también va a toda marcha la nueva película de Hulk, para la cual designaron al popular Edward Norton como protagonista, en un intento de borrar todo nefasto recuerdo de la producción anterior.



LOVELY COMPLEX

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 07-04-2007



Tras la reciente -y aparentemente provisoria- finalización del anime de Nana, el shojo animado de moda actualmente es Lovely Complex, la adaptación del manga homónimo de Aya Nakahara que, además, disparó una versión Live-Action para cines en Julio del año pasado. La trama reúne a Risa Koizumi, una chica de 1,70 metros de altura (bastante más alta de lo que una japonesa promedio suele ser) y a Otani Atsushi, un chico de 1,56 metros de altura (bastante más bajo de lo que un japonés promedio suele ser). El tema es que, situaciones hilarantes al margen, ambos se hacen muy amigos tratando de ayudarse a conseguir, el uno al otro, el amor de la persona que les gusta. Pero a medida que se van conociendo mejor, puede que la amistad pase a ser otra cosa.

EL CAZADOR DE LA BRUJA

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 02-04-2007

Lo que el director Koichi Moshimo y el estudio Bee-Train dan en llamar "trilogía de las chicas con armas" empezó con Noir, siguió con Madlax y ahora concluye con El Cazador De La Bruja (el título original es en castellano!), estrenada recientemente en TV Tokyo. Igual vale aclarar que la citada trilogía es "espiritual", ya que en verdad no existe conexión alguna entre la trama de las series, más allá de que en todos los casos se trate de chicas pistoleras con pasados traumáticos y/o misteriosos. Volviendo a El Cazador, aparece Ellis, una chica acusada de asesinato que escapa de una organización llamada "Cazadores"; en lo que es interceptada por Nadie, una cazarrecompensas. El hecho es que Nadie decide ayudarla, y juntas emprenden un viaje en busca de sus destinos.



OVER DRIVE

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 03-04-2007



Shinozaki Mikoto es un flaco sin vida, cuya rutina consiste en ir del colegio a casa y de casa al colegio constantemente. Pero, como a todo lifeless, le gusta una chica a la que no se le anima a hablar, pero cuando lo hace... No, no pasa nada con ella, pero ella lo introduce al mundo del ciclismo! Ahora Shinozaki se va a matar entrenando para ser el mejor ciclista de Japón!!! Y del mundo!!! Over Drive proviene de un manga de Tsuyoshi Yasuda, publicado en Japón por Kodansha y que a la fecha lleva 10 tomos recopilatorios. El anime está producido por Pony Canyon, animado por Xebec y cuenta con dirección de Takao Kato (Megaman NT Warrior) y diseños de Yuichi Ouka.

DARKER THAN BLACK

25 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 05-04-2007

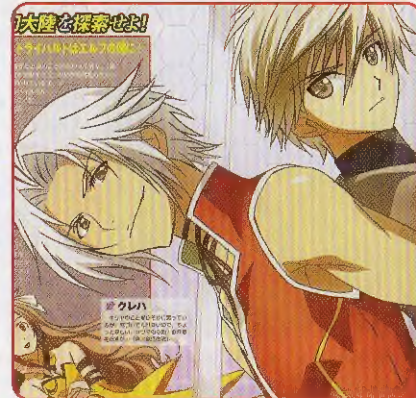
La otra nueva serie de Bones está realizada con gran parte del equipo que participó de Eureka 7 y Wolf's Rain (incluyendo al afamado director Tensai Okamura). Hace diez años apareció en el cielo de Tokyo una impenetrable fuerza, conocida como "Hell's Gate". Al mismo tiempo, mucha gente comenzó a manifestar poderes paranormales (se los llamó "Contractors") pero no todos ellos supieron manejarlo, por lo que algunos perdieron la conciencia, causando masacres por doquier. En cambio, Hei pudo dominarlo a la perfección y es uno de los más poderosos agentes psíquicos de "La Organización", una división especial del gobierno, destinada a develar los misterios de la puerta al infierno. Darker Than BLACK se emite actualmente por TBS en Japón.



SHINNING TEARS X WIND

13 episodios - Emitida originalmente en Japón del 06-04-2007 al 29-06-2007

Dos mundos paralelos, el que todos conocemos y uno con dragones, poderes y trajes raros. Ésta es la historia de Souma y Kureha, dos chicos que accidentalmente viajan al mundo paralelo raro por culpa de uno de sus habitantes: Mao, que buscaba en la Tierra a Zero, su amigo perdido. Obviamente ahora van a querer volver a su mundo, pero van a tener que esperar unos cuantos episodios para eso. Shining Tears X Wind resulta ser una adaptación de Shining Tears, uno de los tantos juegos de la vasta saga Shining, creada por Sega. Para la ocasión, la famosa empresa creadora de Sonic y Studio Deen se unieron para dar vida a esta serie que está pasando Tokyo MX TV en Japón. Dirige Hiroshi Watanabe (que también dirigió las películas y OVAs de Slayers).



IDOLM@STER: XENOGLOSSIA

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 02-04-2007

Esta nueva producción de Sunrise, que cuenta con casi el mismo staff que las exitosas Mai-HiME y Mai-Otome, es una adaptación de "The Idolmaster", juego para fichines y XBOX 360 de la empresa Bandai-Namco. Incluso ya también cuenta con un manga que empezó a serializarse en el Shonen Ace de Kadokawa. Mezcla el mundo de las idol singers y las mechas, ya que las pilotos de los mechas de la serie (los iDols) son justamente esas chicas. Resulta que, en realidad, Haruka Amami y compañía fueron contentas a un casting, del que nunca les avisaron que pertenecía a un frente de batalla que utiliza robots gigantes para defender a la Tierra de una peligrosa lluvia de meteoros (cualquier parecido con Stratos 4 está sujeto a la paranoia del televidente).



■ CLAYMORE

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 03-04-2007



Tras que, desde tiempos ancestrales, la gente fuera masivamente devorada por los youma (un tipo de demonio), surge una especie de guerrera mitad humana y mitad youma, conocida como Claymore. Así comienza la batalla por el exterminio de esos demonios, valiéndose de un poder para ver su verdadera forma y una espada (justamente un tipo de espada claymore, que existen en la realidad). La serie proviene de un manga de Norihiro Yagi que se publica en el Shonen Jump mensual (que, por cierto, está por desaparecer para dar lugar a un nuevo magazine de Shueisha). El anime cuenta con dirección de Hiroyuki Tanaka (Card Captor Sakura) y diseño de personajes de Takahiro Umehara (Tenjou Tenge). La está pasando NTV en Japón.

■ HEROIC AGE

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 01-04-2007



Luego de que una avanzada raza conocida como Golden Tribe dejara el universo, la raza humana en general se encuentra en peligro de extinción. Aún existen otras razas: la Silver Tribe y la Iron Tribe, siendo que la primera de ellas es la dominante actualmente. Dianeira, princesa de la Iron, busca por alguien que pueda salvar a su gente de la extinción, según escuchó de su familia. Esta persona, llamada Age (o Eiji, según como se interprete su nombre japonés) sería el único descendiente de los Golden. De ahí en más las tribus Silver e Iron pelean unas contra otras utilizando poderosísimos mechas de combate. Con producción de Xebec, Heroic Age está dirigida por Toshimasa Suzuki (Generator Gawl) y tiene diseños de Hisashi Hirai (Gundam Seed; S-CRY-ED).

■ TENGEN TOPPA GURREN-LAGANN

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 01-04-2007

En esta nueva serie de acción mezclada con humor bizarro -marca Gainax-, la humanidad debió construir civilizaciones hacia adentro, es decir subterráneas, cerradas casi herméticamente, por lo que, para sus habitantes, el mundo exterior es una fantasía casi utópica. Para colmo, constantes terremotos ponen en riesgo la integridad de todos, por lo que continuamente van excavando más y más. He aquí la historia de Simon, el mejor excavador de su ciudad. En pleno trabajo, halla un taladro luminoso y un mecha con forma de cabeza. Durante un terremoto que azota su ciudad, se topa con un robot gigante al que le hace frente con el mecha que encontró; y una chica, Yoko, con una escopeta persiguiendo al robotto. El tema es que, entre idas y vueltas, Yoko, Simon y su amigo Kazuma terminan en la superficie, en donde encuentran la otra parte del mecha para formar al Gurren-Lagann, del que se aprovechan para sortear los peligros de la superficie. Este nuevo emprendimiento de Gainax viene con puterío incluido. Resulta que Takami Akai, director de la serie y cofundador de Gainax, se calentó mal tras leer unos comentarios respecto de la serie en un foro y se alejó definitivamente de la empresa.



■ LUCKY STAR

24 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 08-04-2007

Lucky Star retrata las bizarras vivencias de un grupo de estudiantes, principalmente Kona-ta, Kagami, Tsukasa y Miyuki (todas chicas). No obstante, y por más que las historias en general son autoconclusivas, el tiempo transcurre y las chicas van pasando de año a medida que avanza la serie. De todas formas, el principal valuarde de esta serie son las constantes e incensantes parodias a bocha de animes y videogames. De hecho, en todos los endings las chicas hacen karaoke de temas de animes como DragonBall Z o Full Metal Panic. La serie proviene de un 4-koma (historieta de cuatro cuadros, similar a las que aparecen en la contratapa de los diarios) ahora llevado al anime por Kyoto Animation (los mismos de Haruhi y FMP? Fumoffu, de la que comparte director: Yasuhiro Takemoto).



■ TOWARD THE TERRA

24 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 07-04-2007



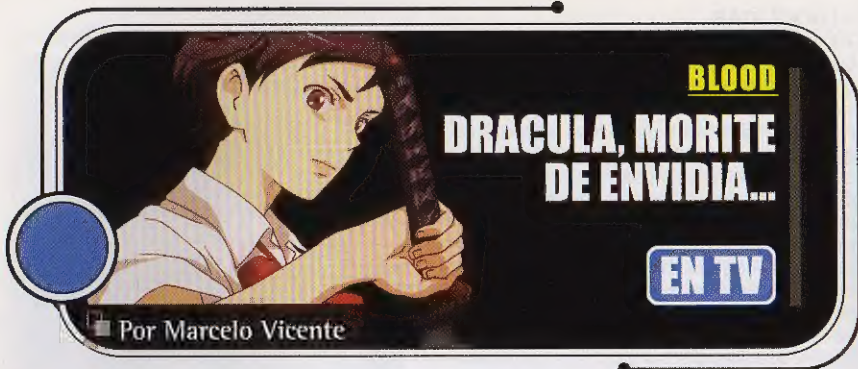
Siendo originalmente un viejo manga de Keiko Takemiya que data de fines de los '70, Toward the Terra -también conocido como "Terra e..."- pasó a ser anime de la mano del estudio de animación Tokyo Kids y Aniplex. Lo notable es que le tienen tanta fe a la serie que le asignaron el slot horario que ocuparan previamente Gundam Seed y Fullmetal Alchemist (sábados a las 18 hs.). La trama cuenta acerca de un futuro donde los humanos colonizaron el espacio y la vida es controlada por supercomputadoras. Surge una raza de seres llamados Mu, a la que los humanos planean destruir ya que les temen por desconocerlos. Esta es la crónica de la supervivencia de los Mu, rescatando la mayor cantidad de chicos Mu antes de que sean eliminados, y con una meta por cumplir: volver a casa.

■ SETO NO HANAYOME

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 01-04-2007

Una sirena, San Seto, salva a un pendejo, Nagasumi Michishiro, de ahogarse pero, de acuerdo a la ley de las sirenas, si un humano la ve en su verdadera forma, solamente tienen dos opciones: ser asesinados o... casarse! Obviamente es la opción más razonable, pero a Nagasumi la vida se le hace un quilombo al lidiar con el inconforme padre de la sirena, sus amigos, los amigos de ella, la vida escolar, etc. Delirio tras delirio, pero con verdadero romance en puerta. Esta nueva producción de Gonzo en colaboración con AIC cuenta con la dirección de Seiji Kishi (Ragnarök the animation) y está basada en un manga de Tahiko Kimura que publica Square Enix en Japón y que a la fecha lleva doce tomos recopilatorios. El anime lo emite TV Tokyo en Japón.





Por Marcelo Vicente

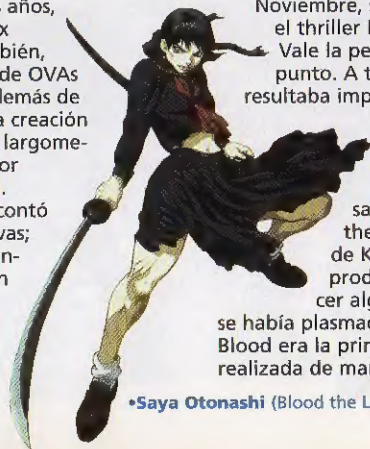
Mamoru Oshii es, sin duda alguna, una de las vacas sagradas del manga y el anime. Y si bien no está a la altura de un Osamu Tezuka, el creador de Astroboy, Kimba y padre de toda esta milonga, sí está al nivel de un Yoshiyuki "Gundam" Tomino o un Katsuhiro "Akira" Otomo, es decir, de próceres vivientes de la industria. Este buen hombre (nos referimos a Oshii, claro), nacido en Tokyo el 8 de Agosto de 1951 y técnicamente uno de los ponjas más feos del mundo, ha sabido construir una carrera más que admirable en lo que tiene que ver, principalmente, con la dirección de animés y películas live-action. En su impresionante curriculum no sólo aparece haber sido el director de ese clásico de la animación de todos los tiempos que es la película Ghost in the Shell, sino que también es todo un pionero: Oshii dirigió -atención, acá es la parte donde suenan las cornetas- el primer OVA de la historia! (Dallos, del estudio Pierrot, en el año 1983). Además, en su foja de servicios puede contarse la dirección de los dos estupendos films -que pudieron verse por estos lares hace algunos años, cortesía del fenecido Fox Kids- de Patlabor y, también, de la primera miniserie de OVAs de este mismo título, además de haber colaborado con la creación del guión del aclamado largometraje Jin-Roh (emitido por Locomotion, años atrás). Mamoru Oshii siempre contó con inquietudes narrativas; de hecho, el guión de Jin-Roh nace en parte de un comic escrito por él: Kerberos Panzer Cop. Y ya desde esta época, estamos hablando de

finés de la década pasada, Oshii andaba con la idea en la cabeza de realizar un producto multimedia; o sea, quería contar una historia abarcando todos los formatos posibles de la paleta del entertainment: mangas, novelas, animés, juegos, etcétera. La idea era original, ambiciosa y prometedora; en cada formato se iba a contar una parte de la trama, cada producto iba a ser como la pieza de un rompecabezas del que habría que tener conocimiento sí o sí para entender la totalidad de la historia. A propósito, para entonces, el nombre de la obra ya estaba decidido. Iba a ser Blood, the Last Vampire.

El puntapié inicial, naturalmente, lo dio el propio Oshii a través de una novela -que incluía ilustraciones- escrita por él y llamada "La noche de las bestias", que salió al mercado japonés el 30 de Octubre de 2000. Y allí quedaba planteado uno de los tópicos que habría de estar presente en toda la historia: la concreción de un misterioso "proyecto de inmortalidad". Con todo, una vez puesta la maquinaria en marcha, ésta ya no habría de detenerse. A las pocas semanas, en concreto el 18 de

Noviembre, se estrenaba en los cines el thriller Blood, the last vampire.

Vale la pena detenerse en este punto. A todas luces la película resultaba impactante por donde se la mirase. Oshii se había asociado al prestigioso estudio de animación Production I.G. (responsables de la citada Ghost in the Shell y la parte animada de Kill Bill, entre tantas otras producciones) y la idea de hacer algo realmente innovador se había plasmado con creces; de hecho, Blood era la primera producción de cine realizada de manera totalmente digital.



•Saya Otonashi (Blood the Last Vampire)



Kerberos Panzer Corp y Ghost in the Shell



Mamoru "Mátenme" Oshii

Con esto, Mamoru Oshii volvía a ponerse el traje de pionero. Sin embargo, algo falló y fue que la gente que había ido al cine salió sin entender prácticamente un reverendo sorongo; es que, al ser una simple parte de un todo, la trama del film se volvía en extremo confusa para el que no había leído la novela. Básicamente, en la película no había introducción de personajes ni se presentaban sus motivaciones, aspectos fundamentales para que un guión sea sólido y mínimamente entendible y hasta disfrutable. Parecía un capítulo descolgado de cualquier anime (increíblemente animado, claro). Aun así, el film -que encima duraba escasos 48 min.- se las arregló para posicionarse entre los más vistos de ese año y sirvió para que el público masivo se enterara del ambicioso proyecto multimedia. Aunque, por supuesto, no faltaron tampoco voces alzadas en contra de Oshii, acusándolo directamente de ser un vil comerciante sin corazón.

Lo que siguió fue el juego para PlayStation 2, el cual estuvo disponible el 21 de Diciembre del propio 2000, y el manga -Blood the Last Vampire 2000, dibujado por Benkyo Tamaoki- que, si bien había empezado a serializarse en la revista Shonen Ace (cuna de Evangelion, Daydream y Macross 7 Trash, entre otros) de la editorial Kadokawa en Noviembre de 2000, se editó en un tankoubon autoconclusivo en Mayo de 2001. No obstante, a eso habrían de sumarse dos novelas más. Por supuesto que en cada caso era lo mismo: todas las obras eran piezas de un gran puzzle, imposibles de entender por sí solas. De esta manera, y con todos los productos reseñados (que páginas más adelante desglosaremos), el mega proyecto de Blood llegaba a su fin. Y, si bien el círculo al final se cerraba bastante coherentemente, también se tenía la sensación de que había quedado tela para cortar, que la historia que involucraba a Saya y a los chiropterans

aún tenía mucho potencial. Pero tendrían que pasar cinco largos años para que esto se cristalizara. Esta vez ya sin Mamoru Oshii en el timón del barco, sería Production I.G. (en conjunto con Aniplex) quien se encargara de darle nuevos bríos a la historia, a través de un nuevo anime, nuevos mangas, nuevas novelas, nuevos juegos y nuevos chupetines. Eso sí, la idea esta vez era "nada de rompecabezas"; el objetivo consistía en hacer algo como .Hack (producciones variadas pero en esencia independientes). El nombre elegido para esta nueva etapa? Blood+. Blood+ (que se lee "plus") aterrizó en las ondas catódicas niponas el 8 de Octubre de 2005 y, además de su emisión televisiva a través de varias emisoras como Animax, MBS, TBS, RKB, etc. también estuvo disponible en Internet a través de un sistema de suscripción, muy de moda últimamente, proporcionado por la página web aii.co.jp. Blood+ habría de despedirse el 23 de Septiembre de 2006, tras totalizar 50 capítulos, y precisamente esto es lo que acaba de estrenarse en la señal latina de Animax. Volviendo a Japón, en simultáneo al estreno de la serie televisiva, comenzaron a serializarse varios comics homónimos, aunque el primero de ellos (y el que a la postre resultaría más largo) fue el publicado desde Septiembre de 2005 en la ya citada Shonen Ace y dibujado por la artista Asuka Katsura.

A la fecha, y a pesar de que el anime hace ya varios meses que finalizó, aún continúan saliendo en su país natal producciones que tienen que ver con Blood+. Sin embargo, es evidente que la estrella del ambicioso proyecto multimediático concebido por Mamoru Oshii y después continuado por Production I.G. está agotándose por segunda vez. Si existirá una tercera etapa del producto que se ha transformado con el correr de los años en una franquicia realmente impresionante, sólo el tiempo lo dirá. Who knows, Elvis maybe.

BLOOD, THE LAST VAMPIRE LA PELÍCULA

Saya Otonashi podría describirse como la clásica adolescente protagonista de un anime (siempre vestida con el uniforme de marinerita del cole, básicamente normal, algo tristonja) si no fuera porque, además de asistir a clases a tratar de aprobar lógica simbólica, anda por la vida con una katana cazando unas criaturas espantosas llamadas chiropterans. Corre el año 1966 y la guerra de Vietnam ya hace rato que está dejando su luctuosa marca en la humanidad; pero entonces ocurre el tristemente célebre y nunca bien ponderado "las cosas siempre se pueden poner peor", y en este caso es que en la base americana de Yokota -Japón- empiezan a ocurrir hechos inexplicables que, principalmente, tienen que ver con suicidios.

En este punto, Saya se revela como una misteriosa agente de un ultrasecreto y especial comando de operaciones de la armada yankee, y es enviada a investigar. Pero pronto su misión se transformará en acabar con los citados chiropterans, unos bichos grotescos que aparecieron en la base y que, si bien son similares a vampiros (aunque pueden tomar la forma humana), no le temen ni a las cruces, las estacas, la luz del sol, al ajo, o al mismísimo turco Carlos Saúl en zunga. Con todo, como se expresara anteriormente, el film no despeja las dudas fundamentales que se plantea en la trama. No se sabe quién (o qué) como es Saya en realidad ni qué son los chiropterans; lo que sí queda claro es que la protagonista cuenta con una fuerza sobrehumana, que su mirada irradiaba un odio recóndito y que la onda no es como en From Dusk Till Dawn, donde se mata a vampiros por matar.

Blood, the Last Vampire contó con la dirección de Hiroyuki Kitakubo, un reconocido profesional que empezó a dejar su marca en la industria a los 15 años y que, a lo largo de su trayectoria, trabajó como animador en glorias tales como Akira, Macross (la serie original) y Mospeada. Siguiendo con el apartado técnico, vale mencionar que otra de las cosas que hicieron de este film algo innovador y atípico, fue que, como la mayoría de la acción transcurre en una base americana, el 70% de los diálogos son en inglés; de hecho, en los cines nipones se vio con subtítulos. Como ya se mencionó antes la película se estrenó originalmente el 18-11-2000 y se extiende por 48 minutos.



"Que no me pidan el asientooo..."



C.S.I. Vampire



Te sobra papada



Darth Jar Jar Binks



Ginzu 2000. Corta chiropterans

BLOOD, THE LAST VAMPIRE 2000 EL MANGA

El comic aportó otro "capítulo" (importante, en este caso) a la fragmentada historia de Blood, the Last Vampire y despejó varias dudas en su momento. Guionizado por la propia Production I.G y dibujado por el artista Benkyo Tamaoki, esta vez, la trama transcurre en la Tokyo actual. Una pacífica comunidad se ve azotada por la amenaza de un grupo de motoqueros. Entre sus habitantes comienzan a circular rumores extraños. Una figura maligna y misteriosa secuestra a una de las víctimas

de este grupo, la joven Akiko Motoyama. En esta oportunidad, la enigmática joven Saya, buscará a uno de estos vampiros entre la oscuridad, mientras continúa su lucha contra los chiropterans. Blood, the Last Vampire 2000 se puede describir como una combinación perfecta de acción, intriga y terror con algunas dosis de sexo (Benkyo Tamaoki es un consumado artista hentai). A propósito, Editorial Ivrea ha publicado este manga con singular éxito en Argentina.



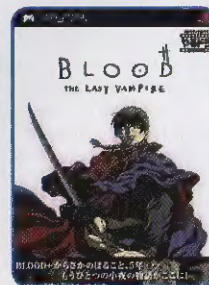
BLOOD, THE LAST VAMPIRE LAS NOVELAS Y EL JUEGO

Se sabe que la génesis de Blood hay que buscarla en la novela de Mamoru Oshii "La noche de las bestias". Allí se describía cómo en el año 1969, ciertos problemas en una manifestación estudiantil llevan a que el "Proyecto de Inmortalidad" (que hace de base a toda la historia) sea investigado. Pero si hablamos de las novelas de Blood, the Last Vampire, también hay que citar a las otras dos que componen la trilogía: "La sangre llama a la oscuridad", publicada en Enero de 2001, y "Shangai Efimero", lanzada al mercado en Junio del propio año. Estas dos últimas -que realmente no aportan gran co-

sa a la historia en general- no fueron escritas por Oshii, sino por Junichi Fujisaku, otro reconocido profesional que dejara su impronta en animes como Ghost in the Shell: Stand Alone Complex y la película de xxxHolic. En cuanto al juego lanzado por Sony para PlayStation 2 hay que decir que también transcurre en la Tokyo actual, que es algo parecido a un film interactivo con varios finales posibles y que también cuenta con una animación soberbia. Eso sí, como se comercializó en dos partes, desgraciadamente no vendió muy bien. En 2006 se relanzó unificado para la PSP.



Las novelas



El juego de Blood



BLOOD, THE LAST VAMPIRE LIVE ACTION

Ahora sí. Si quedaba algo por hacer con el nombre de Blood que aún no se hubiera hecho anteriormente, eso era hacer una película live-action mostrando a Saya cagando a katanazos a los chiropterans. Pero afortunadamente (!) eso pronto se verá subsanado cuando en 2008 llegue el largometraje de Blood, the Last Vampire, interpretado por actores de carne y hueso. Fue la propia gente de Production I.G quien anunció en Noviembre del año pasado la concreción de este proyecto, luego de dar oficialmente su consentimiento para que la compañía francesa Pathe se encargue de llevar adelante la obra. A propósito, Production I.G no "vendió" la licencia, sino que va a cobrar royalties por eso.

Aun así, las tensiones estuvieron y están a la orden del día en el set de filmación, y eso tiene que ver con que, principalmente, hubo un cambio en la dirección. Si bien la idea original contemplaba que Ronny Yu (Freddy vs. Jason) se encargara de dirigir la peli, luego eso cambió; el nuevo direc-

tor es Chris Nahon. Con todo y, como se adelantara en las news de Lazer #41, las escenas comenzaron a rodarse el pasado Marzo en nuestro país, y ahora trasladaron todos los bártulos a China, donde aún continúa el rodaje. Está previsto que Blood, the Last Vampire se estrene en los cines a mediados de 2008 y se anuncian muchos chinos "voladores" a lo largo de la película.



Jun Ji-hyun la futura "Saya"



LÍNEA TEMPORAL: BLOOD THE LAST VAMPIRE

El primer evento conocido data de 1806. Durante la invasión de Napoleón en Europa, se encuentra un libro en donde se habla de un plan para lograr un ser inmortal combinando sangre humana y vampírica. Una organización secreta se hace cargo del proyecto, ejecutado en Saya. Para el 1900, se descubre que la sangre de Saya fue utilizada para clonar bebés. Tomando el hecho de que Saya es comúnmente llamada "la original" -sumado al título de la serie- podría ser la prueba definitiva de que es el último vampiro real y los chiropterans son los bebés clonados con la información del libro. En 1923, junto con el gran terremoto de Kanto, los chiropterans invaden Japón. Ya que esta raza tiene huesos huecos y piel extensible, pueden transformarse para adquirir una forma igual a la humana. Para 1966 (momento en donde transcurre la película animada), Saya trabaja para la organización americana, que le provee de fondos ilimitados para eliminar a los chiropterans. Tres años después, suceden los hechos de la novela original. En 1989, el personaje que se maneja en el videogame (un estudiante de 17 años que escucha voces y tiene



Saya: la original

extraños sueños con todo esto) sufre graves heridas durante una inundación en Tokyo y se toman medidas extremas para mantenerlo vivo (le enchufan sangre de vampiro). Desde 1995, Oka (el periodista que investiga todo el caso, y que también aparece en el videogame) se cruza con la primera pista del Proyecto (una foto de Saya) y comienza a investigar. Para el año 2000, Saya combate a los bichos en pleno Tokyo (acá transcurre tanto el videogame como el primer manga). Es entonces cuando finalmente descubre su verdadero origen (ni ella misma lo sabía, pobre boluda). Vale mencionar que toda la nueva etapa, Blood+, se sitúa en un universo alternativo respecto de esta primera, por lo que las tramas no están conectadas.

BLOOD+ (BLOOD PLUS) LA NUEVA SERIE QUE ESTA PASANDO ANIMAX

En esta segunda etapa, el protagonismo de la historia vuelve a recaer en una Saya todavía adolescente y estudiante de secundaria. Es Septiembre de 2005 y, si bien podría decirse que ella vive sin mayores preocupaciones con su familia adoptiva en Okinawa (al sur de Japón y cerca de la base americana de Kadena), hay algo que la inquieta: no puede recordar nada de su pasado, a excepción de los sucesos acontecidos el último año.

Sin embargo, la cosa toma decididamente otro color cuando, una tarde, ella es atacada en el colegio por un monstruo horrible, similar a un murciélago gigante, y es salvada por un misterioso tipo todo vestido de negro. Éste no es El Zorro (d'uh!), sino que resulta llamarse Hagi, y sus señas particulares más visibles son que siempre lleva con él un violoncello y que su mano derecha está toda vendada. Pero lo más notorio es que da la impresión de conocer a Saya desde hace mucho y, más importante todavía, de tener la llave de su destino. Poco después, en su casa, se aparecen unos hombres con toda la pinta de pertenecer a una organización. Entonces se revela que esta gente le había pedido al padre adoptivo de Saya, George Miyagusuku (un veterano de la guerra de Vietnam), que cuidara de ella hasta que llegara el momento de hacerle recordar todo. Y en eso estaban, con Saya totalmente confundida por lo que había escuchado, cuando se materializa otro monstruo (definido por los agentes como un "chiropteran"). Entonces Hagi es quien le entrega una katana a Saya y le explica que ella existe para destruir a esos monstruos, y que es la única que puede hacerlo. Increíblemente, Saya se niega a aceptar esa realidad y el resultado es que, ante su pasividad, su padre es herido y hospitalizado,



desapareciendo luego misteriosamente -encima- del lugar en donde se encontraba. Ante eso, Saya y sus hermanos -Kai y Riku- van en busca de Julia, David y Lewis, es decir, los agentes que se habían apersonado en su casa la vez que apareció el monstruo y, entonces, se echa un poco de luz sobre la trama: ellos dicen pertenecer a Red Shield (Escudo Rojo), una organización americana que se dedica a proteger a la humanidad de la raza de los chiropterans. En este punto, Saya decide investigar el paradero de su padre y, ya armada con su espada japonesa, se embarca en un viaje junto a su familia y a su fiel sirviente Hagi, para destruir a los chiropterans y descubrir quién es ella en realidad. Con todo, la trama acá empieza a enroscarse cada vez más, y los conceptos aparecidos originalmente en las distintas versiones de Blood, the Last Vampire, no sólo retornan sino que se amplían exponencialmente: Saya es una chiropteran, una nueva forma de vida, y su sangre fue utilizada para clonar bebés (por eso es que siempre se referían a ella como "la origi-



Hagi y Saya



Diva, la gemela malvada (!!)

nal") pero no lo sabe por la amnesia que sufre. Debido a su condición es que, al entrar su sangre en contacto con la de otros chiropterans, éstos mueren instantáneamente; y también es por eso que los de Red Shield le dan tanta importancia a su seguridad y la consideran la última esperanza de la humanidad.

Asimismo, en Blood+ se descubre que la citada organización Red Shield fue fundada por los descendientes de Joel Goldschmidt, es decir, el hombre que -originalmente- dio con Saya y su hermana gemela Diva, y desató la amenaza de los chiropterans sobre el mundo. Joel Goldschmidt encerró a Diva, privándola de todo contacto humano, pero a Saya la crió como a una hija; desgraciadamente, Joel murió asesinado, una noche en que cumplía años, a manos de Diva, después de que ésta había sido liberada por Saya, quien quería que su hermana asistiera a la celebración para darle una sorpresa a su "padre". La puta que se la dio...

Red Shield conoce todo acerca de Saya gracias a un diario que el primer Joel Goldschmidt llevaba, el cual siempre llamaban "El diario de Joel"; y, en la actualidad, la organización es liderada por otro Joel Goldschmidt, un tipo que parece saberlo todo sobre la historia de los chiropterans y que se desvive por subsanar los errores cometidos por su predecesor y sosías. También se descubre que Saya debe dormir después de un breve periodo de actividad. Por otro lado, aparecen los Goldsmith, una rama de los Goldschmidt (qué quilombo...) que, nucleados en el grupo Cinq Flèches (Cinco Flechas) protegen a Diva y su objetivo es crear un mundo chiropteran para su futuro.

Otras cosas que se van develando con el correr de la trama son que Hagi también es un chiropteran y acompañó y protegió a Saya a lo largo de toda su vida; el primer Joel los juntó cuando ambos eran chicos y su idea era que Hagi fuera el "novio" de Saya para ver si ésta podía reproducirse, pero solamente se convirtieron en compañeros de juegos. No obstante, Hagi se volvió chiropteran una vez que, tras caer de un acantilado, recibió la sangre de Saya.

Todo esto comentado anteriormente no hace sino demostrar un complejísima línea temporal que se aplica a todo el universo de Blood. Como se dijo antes, todo arranca a comienzos del siglo XIX, en la época en que Napoleón era el mandamás de Europa, con el hallazgo de un libro perteneciente a una familia importante, en donde se hablaba de un plan para



"Osssssoooooo..."



"Me vino"



"Acá filman The Ring?"



"Ahí arriba hay una cámara?"



"No...p-puedo...res...pirar..."

lograr ser inmortal, y con una organización secreta haciéndose cargo del proyecto. Pero se ve también que, a lo largo de los grandes sucesos vividos por la humanidad desde entonces (como las guerras mundiales, la revolución rusa o la guerra de Vietnam), los chiropterans se vieron involucrados.

Blood+, que desde el 30 de Abril pasado se emite a través de las locales pantallas de Animax, cuenta con el versátil Junichi Fujisaku (todo un pichón de Oshii) en la dirección de la serie. Los diseños originales son de Chizu Hashii (los mismos pueden apreciarse en todo su esplendor a través del ending), rediseñados para la animación por Akiharu Ishii (The Prince of Tennis). En lo que respecta a la versión local, está doblada al castellano neutro en México a través del estudio Artsound. Para la ocasión, las principales voces quedaron conformadas de la siguiente forma: Saya Otonashi es Gaby Ugarte (Zatch en Zatch Bell), Kai Miyagusuku es Gabriel Ortiz (Vash en Trigun) y Solomon es Víctor Ugarte (Sasuke en Naruto; Shinji en Evangelion). A grandes rasgos, el doblaje es muy fiel a la versión original y no presenta alteraciones con respecto a lo visto originalmente en Japón. Lo único remarcable es parte de una puta costumbre de casi todos los doblajes de los últimos años: no traducen el título del episodio. Pasando a Animax, la emisión se hace de forma prolija y sin ningún tipo de alteración. Es destacable que la estén pasando en horarios muy importantes: lunes a viernes a las 21 hs. con repetición a la 1 y a las 5 de la madrugada. Además, todos los episodios de la semana se repiten, a modo de maratón, los domingos de 19:30 a 22 hs. Los 50 episodios se están pasando de un saque hasta su finalización, tras lo que se repetirá indefinidamente y seguro que por muchos meses más.



"Solito? \$10 el bucal!"



"10 mangogh pogh eghto??"



"Acá es el cosplay de Blood?"



"Te fuiste a la mierda..."



"Cuando venga el lobo y sople..."

BLOOD+ LOS MANGAS

Haciendo honor al famoso apodo de "multiverso multimedia" con el que se conoce desde su origen a Blood, con la llegada del anime de Blood+ a las pantallas niponas, coincidieron no uno, sino TRES nuevos mangas diferentes, inspirados en la eterna lucha de Saya contra los "choripanés". Estos comics fueron cortesía de la ya conocida editorial Kadokawa, con guiones supervisados tanto por Production I.G. como por Aniplex (las productoras del anime) pero dibujados por tres diferentes artistas. Afortunadamente, estamos en condiciones de afimar (acá de nuevo van las cornetas) que todos van a ser publicados por Ivrea próximamente! Así que estén atentos a los canales de información habituales. A continuación va un repaso de ellos.

•BLOOD+ SERIE DE 5 TOMOS ASUKA KATSURA

Así, con el título a secas, se llamó el primero de los mangas en aparecer de Blood+. Se trata, básicamente, de la adaptación gráfica del anime. Sin embargo, se aprecia algo típico de las adaptaciones de anime a manga: arrancan casi igual, pero de a poco se intercalan pequeñas y grandes diferencias que no sólo lleven a distintas sensaciones sino que, principalmente, den un aliciente a quienes ya hayan visto el anime y no quieran ver exactamente lo mismo en su contraparte estática. Algo similar a lo que ocurre con las versiones anime y manga de Evangelion. Blood+ está dibujado por la mangaka Asuka Katsura (acaso conocida por ser la autora de Le Portrait de Petit Cosette). Salió originalmente el 26 de Julio de 2005, en el número 9 de la revista Shonen Ace, y el primer tankoubon salió al mercado nipón el 26 de Diciembre del propio 2005. Su serialización terminó en Febrero pasado, apareciendo el quinto -y último- tomo meses después.



•BLOOD+ ADAGIO SERIE DE 2 TOMOS KUMIKO SUEKANE

Este comic surgió en el estreno de la revista Beans Ace (posiblemente uno de los pocos magazines apuntados tanto a hombres como a mujeres por igual), el 8 de Julio de 2005 y su trama se focaliza en Saya y Hagi estando en Rusia en 1916, cuando el zarismo ya se mostraba agonizante y los bolcheviques se relamían con la llegada al poder. De hecho, esta historia de dos tomos expande un flashback de Saya que se produce en el episodio 17 de la serie de TV, en donde justamente ella y Hagi presenciaron la caída del imperio. Blood+ Adagio está dibujado por Kumiko Suekane y su primer tomo recopilatorio salió el 26 de Abril de 2006. Finalmente, se compilo en dos tankoubon.



•BLOOD+ YAKOU JOUSHI TOMO UNITARIO HIROTAKA KISARAGI

El tercer manga de Blood+, cuyo subtítulo en castellano podría traducirse como "Viaje Nocturno", cuenta los sucesos que, a fines del invierno de 1993, Hagi desarrolló en Hong Kong. Resulta que un policía joven llamado Nishi investiga un caso de asesinatos donde las víctimas perdieron demasiada sangre.

Cuando el caso es tomado por una misteriosa organización, éstos le recomiendan a Nishi que mejor no se meta, si quiere seguir vivo. Casualmente, Nishi es atacado por un monstruo, y adivinen quién lo salva... Si bien es muy liviano en comparación a otras obras del género, Blood+ Yakou Joushi es un Shonen Ai (donde los chicos se insinúan o se hacen mimos entre sí). Se publicó por primera vez en las páginas de la revista Ciel el 29 de Septiembre de 2005 y, a la postre, se recopiló en un solo tankoubon que estuvo disponible en su Japón natal el 26 de Abril de 2006. Fue dibujado por Hirotaka Kisaragi (autor de mangas como Gate, Innocent Bird y Spectre).



BLOOD+ LOS JUEGOS Y LAS NOVELAS

La franquicia de Blood no sería digna si no incluyera algunos videojuegos en su catálogo de productos y, se sabe, si la vez anterior apareció un manga y en esta tres, si la etapa anterior apareció un fichin, en esta habrían de aparecer... también tres! Directamente proporcional, que le dicen.

En este caso, se editaron dos juegos casi simultáneamente. El primero en ver la luz, en Julio de 2006, de la mano de Sony, fue Blood+ The Rondo Battle of Twin Wings, un juego de acción para PS2, en el que controlamos a Saya sorteando todas las etapas de la serie animada. Al mes siguiente llegó Blood+ One Night Kiss, esta vez de Bandai Namco y con realización de Grasshopper Manufacture (los creadores del juego de Samurai Champloo para PS2), aunque no sólo para la consola de Sony sino además para la Nintendo Gamecube. Éste es similar al otro juego, aunque tirando más a la aventura que a la acción. No obstante, su característica principal se da en la versatilidad que provee la historia ya que, dependiendo las decisiones que tome el jugador, puede arribar a cuarenta y dos finales distintos! Para finalizar, la portatil de Sony, la PSP, recibió Blood+ Final Piece,



Blood+ One Night Kiss

un juego de simulación por acciones (es decir, al jugador se le van presentando diversos diálogos y debe ir optando por una u otra respuesta o acción, lo que puede conducir a diversos resultados) que contiene gran cantidad de escenas tomadas de la serie de TV.

Ya entrando en el terreno de las novelas, hay que decir que hay dos sagas. La primera se conoce simplemente como Blood+, y a la fecha, han salido tres volúmenes: First Kiss, Chevaliers (trae pasajes a Mar Chiquita) y Boy Meets Girl. Sus autores son Ryo Ikehashi (guion) y Chizu Hashii (ilustraciones), y precisamente este último también es quien realizó los diseños originales de personajes para la serie televisiva. La otra saga se conoce como Russian Rose y son dos tomos. Sus autores son Karino Chouzuki (guion) y Ryo Takashiro (ilustraciones).



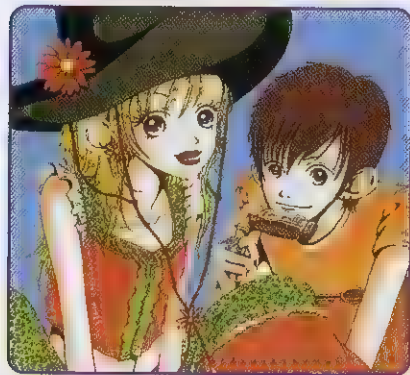
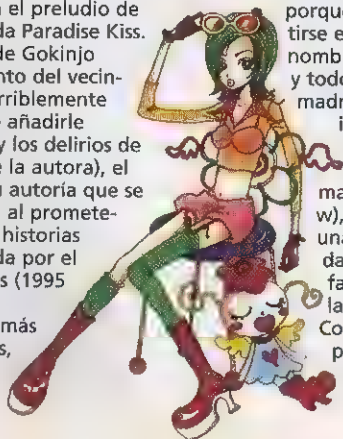
Los dos juegos de Play 2 y el de PSP

Las dos series de novelas



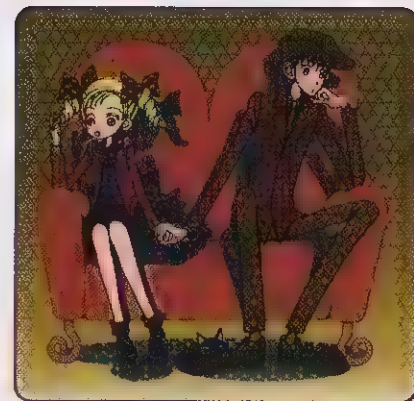
A i Yazawa viene construyéndose una carrera interesante que, a esta altura, todavía en el furor que suscita el anime de Nana y la ininterrumpida publicación del manga homónimo, justifica la devoción efervescente de los seguidores de sus primeras obras. Se sabe que Yazawa la peleó desde abajo, que a los 18 años publicaba historias cortas en la Ribon de Shueisha y más de una vez tuvo sugerencias para que dejara el oficio, por su insistente aspiración a convertirse en diseñadora de moda paralelo al 'hobbie accesorio' como mangaka amateur... Le costó mucho hacerse de un respeto y más aún de una fama como la que tiene en la actualidad, y el primer escalón a todo este reconocimiento lo dio en 1991, con una historia llamada Tenshi Nanka Janai! (No Soy Un Ángel!), que esboza las líneas generales de la mayoría de sus historias: la vida cotidiana -y no tanto- de jóvenes que debaten muy ligeramente temas existenciales en el singular ambiente de colegios/universidades particularmente liberales.

Pero el hitazo, digamos, lo dio recién en Febrero del '95, con el preludio de la todavía impensada Paradise Kiss. Estamos hablando de Gokinjo Monogatari (El cuento del vecindario... así suena terriblemente grasa, pero hay que añadirle plumas, brillantina y los delirios de diseñador típicos de la autora), el primer manga de su autoría que se ganó una invitación al prometedo mundillo de las historias animadas. Serializada por el lapso de cuatro años (1995 a 1998) en la citada Ribon, y recopilada más tarde en siete tomos, Gokinjo



Monogatari se abrió paso narrando el camino de Mikako Koda en el ya conocido Instituto Yazawa, una especie de terciario especializado en diseño, y la eventual creación de 'Akindo' (comerciantes), un grupo que busca materializar la gran variedad de diseños de los protagonistas, y venderlos en una feria artesanal en Tokyo. Mikako es una especie de imagen especular de la autora, podríamos afirmar, porque su mayor aspiración es convertirse en diseñadora de ropa (tiene el nombre de la marca que va a producir y todo, Happy Berry) mientras que su madre es mangaka, y cada tanto la insta a que siga el oficio. Curioso eso. Como ya se habrá notado, esta Mikako no es sino la hermana mayor de Miwako (ojo con la w), que en ParaKiss se enorgullece unas cuantas veces de la consagrada diseñadora que tiene en la familia, y le ofrece a Yukari modelar en la pasarela de Happy Berry. Con esto ya tenemos spoilreado parte del final de Gokinjo Monogatari, pero la esencia de

esta historia pasa por otro lado. A diferencia de Paradise Kiss, hace hincapié en un complicado pentágono amoroso que en la secuela no existe. Asimismo, la problemática no está en qué hará Mikako con su vida sino en cómo lo hará; ella tiene clarísimo que quiere ser diseñadora, pero no sabe si cuenta con el talento necesario; la madre es un desbole y reincide en desalentarla, y para colmo se encuentra con que le preocupa -mucho más que el destino de su futuro- el que un viejo amigo de la infancia, Tsutomu Yamaguchi, le empiece a gustar unilateralmente. A este punto, "Gokinjo..." plantea un dilema común a muchos mangas -y común a la vida-, que es el de descubrir a quien realmente se ama en el exacto momento en que se lo cree perdido. El manga, en efecto, se inicia con ese planteo: de repente, Mikako 'redescubre' cuán atractivo está el amiguito Tsutomu (luego de que medio instituto señale que el pibe es parecido a Ken Nakagawa, un cantante idolatrado del primer trabajo de Yazawa, "No soy un ángel!"), pero como toda la vida suprimió la posibilidad de verlo de esa manera... Deja escapar la oportunidad de confesarse, y Tsutomu entra a salir con una adinerada senpai, Mariko Nakagasu (que es conocida en el Yazawa como 'buen cuerpo-Mariko'). De todas formas, por mucho que Mikako se torture en silencio, la relación no dura, en parte porque Tsutomu está igualmente enamorado de ella, y con el tiempo y unos cuantos avatares (en el que está metido Yuusuke, el mejor amigo de Tsutomu, también estudiante del Yazawa) empiezan a salir pro mediando el tomo tres. Pero resulta que en este momento entra en escena Ayumi Oikawa, también futura diseñadora del Yaza, que viene a ser algo así como la chica perfecta (bella, dulce, comprensiva, inocentísima... y, encima, dueña de un mini atelier recauchutado como el que el



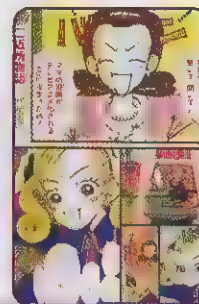
grupo necesita) y entonces a Tsutomu el panorama se le complica. En el marco del desarrollo profesional y la preparación para la vida, Gokinjo Monogatari cuenta una bella historia cuyos nexos con ParaKiss no se agotan en el origen de la protagonista. Nos enteramos, por ejemplo, del porqué del logotipo de Happy Berry (el ángel con labios remarcados) que abunda en ParaKiss (es el resultado de un pedido de Tsutomu a Ayumi, la encargada del diseño, de que copiera los labios de Mikako); se exhiben algunas de las manías neuróticas de conocidos profesores del Yaza (la profesora Hamada o Seiji Kisaragi) o se expone la tirante relación de las hermanas 'Kouda' con su padre, del que Miwako en Parakiss recuperará el apellido 'Sakurawa'. Una referencia más exacta nos dará el personaje de Hiroaki "Toku-chan" Tokumori (vecino de los protagonistas y mediador de sus frecuentes peleas pseudo-amorosas), que será el padre del Hiroyuki Tokumori que completa el triángulo en Paradise Kiss, o los también futuros padres de Arashi Nagasi de ParaKiss, los punks Risa y Takeshi.



Revista Ribon

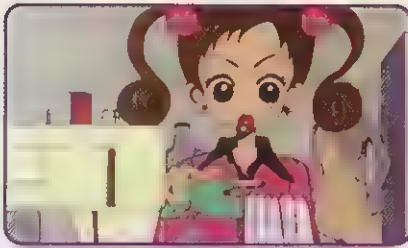


El manga de Gokinjo Monogatari



Gokinjo... contó no sólo con un anime de 50 episodios que fue producido por Toei (emitidos por TV Asahi del 10-09-1995 al 01-09-1996), sino también con una (ladri) película de 30 minutos, también producida por Toei en Marzo del '96, que básicamente ofrece otra versión del inicio del manga y del anime en la historia, sin grandes consecuencias. La calidad de animación de ambos productos es bastante representativa de la época (poca fluidez en los movimientos, superdeformeds por doquier y escasos detalles en los primeros planos), lo que contrasta con los cuidados diseños de Yazawa en el manga, su uso de la fotografía en los entramados y esos personajes flacos muy flacos que ha convertido en su marca distintiva. No obstante, el anime obtuvo una notable popularidad, preparando el camino para Paradise Kiss, y sobre esto podríamos comentar un dato interesante: en el 2005 -oh, qué casualidad, en mitad de la emisión del anime de ParaKiss y justo después de la primera película de Nana Gokinjo Monogatari se reedita, en versión deluxe.

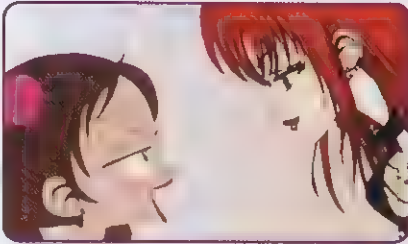
Los estudiosos de Yazawa aseguran que el alma de su trabajo está en Gokinjo Monogatari, lo que no sería tan desacertado: durante el transcurso de esta historia la perspicaz mangaka hizo a un lado sus sueños de triunfo en el mundo de la moda y se erigió un lugar como artista del manga; algo de esa transición habrá dejado en Gokinjo..., siendo que la mayor parte de los tomos están integrado por capítulos que se llaman 'Lo llamado amor / felicidad / triunfo / desafío...', etc. La misma Mikako, en un momento clave del relato, se dice a sí misma: "Sentí que el principio de mi vida estaba terminando. La verdadera lucha empezaba de aquí en más..."



Mikako: futura diseñadora



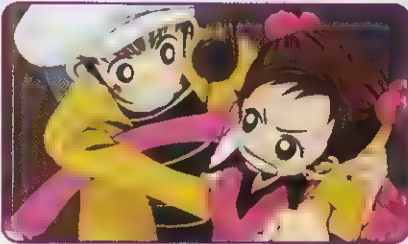
Mariko y Tsutomu



Mikako y la madre de Arashi



"Otra vez las ladillas..."



"Qué? Yo no te contagié, forro!"



250 AÑOS ATRAS,
 TENMA Y AROHN ERAN AMIGOS
 DE LA INFANCIA HASTA QUE EL
 DESTINO LOS ENFRENTÓ EN LA
 GUERRA...

SASHA/ATENA
 DIOSA DE LA SABIDURIA

AROHN/HADES
 DIOS DEL INFERNO

TENMA
 CABALLERO DE PEGASO

GUIÓN Y DIBUJO POR SHIHOJI TESHIGUCHI
 · TOMOS DE 100 PÁGINAS.
 · EN KIOSCOS Y COMIQUERÍAS.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

SAINTEIYA

THE LOST CANVAS



Aunque suene anticomercial, una de las más recordadas series animadas de principios de los 90s en Argentina no fue concebida directamente para promocionar los respectivos juguetes sino como uno de los comics independientes en blanco y negro más vendidos de USA. La historia cuenta que las Tortugas Ninja surgieron una tarde en la que Kevin Eastman y Peter Laird se juntaron -como solían hacer- a boludear, leer comics y dibujar. Kevin dibujó una simpática tortuga parada, armada con un nunchaku. Peter se cagó de risa, dibujó otra con tonfas: nació la "ninjatortuga" adolescente mutante. Luego, lo que se inició como un chiste, fue entusiasmándolos cada vez más. Fundaron Mirage Studio y auto-editaron, en 1984, el primer número del comic que los haría ricos y famosos. Teenage Mutant Ninja Turtles nació como un homenaje a otros comics de culto de la época, principalmente Ronin y Daredevil del, por entonces, ascendente Frank Miller. Para el final de la convención en la que lanzaron el comic, los noveles autores habían vendido el total de la tirada de 3.000 ejemplares (hoy en día, objeto de colección) y las críticas eran de lo más favorables. Así que no sólo recuperaron la plata invertida, sino que se tuvo que hacer una segunda edición de 6.000 ejemplares para cubrir la demanda, y a ésta le siguió otra mayor, y otra... (ya se perdió la cuenta de cuántas reediciones van). El pedido de una continuación tampoco se hizo esperar, y aunque había sido pensado como un

unitario, los personajes daban para mucho más; así que, a fin de año el #2 de TMNT ya estaba a la venta. Ni lentos ni perezosos, los creadores siguieron sumando miniseries y especiales a la licencia, y la popularidad de las Tortugas entre los comiqueros comenzaba a escalar peldaños. Para 1986 tomaron contacto con la juguetera Playmates, con quienes cerraron un acuerdo para comenzar a comercializar los muñecos, casi en simultáneo con la serie animada "necesaria" para promocionarlos. La producción corrió a cargo de Murakami-Wolf-Swenson Film Productions Inc. (putos, usen una sigla). Mirage poco tuvo que ver con su realización. Además, aunque el comic era para grandes, hace veinte años los dibujitos "tenían" que ser para chicos, así que poco habrían podido hacer ante el aluvión de trabas, reescrituras y censuras que se les habría venido. En tanto, el fichín de Konami para cuatro jugadores coronó la invasión multimedia que hizo que en los 90s prácticamente todo el mundo conociera a las Tortugas Ninja. Como legado, además de dejar infinidad de merchandising de todo tipo (muñecos oficiales, golosinas, disfraces, muñecos truchos, rompecabezas, juegos de mesa, videogames, más muñecos, etc...), las TMNT fueron una "inspiración" para montones de series -una más ladri que la otra- tales como Biker Mice From Mars, Street Sharks, Battletoads y algún que otro bicho más. En esta primera nota, cubrimos todo lo referente a la etapa clásica de las Tortugas, dejando todo el revival a partir de 2003 para la futura segunda parte.



LA SERIE VIEJA

193 episodios - Emitida originalmente en USA entre 1987 y 1996

El primer dibujo animado contrastaba muchísimo del ambiente oscuro e hiperviolento que habían desarrollado Eastman y Laird en los comics de las Tortugas Ninja. Pero más que una versión "libre" de sus personajes, ésta era una versión "restringida": acá no había dilemas morales, las Tortugas no mataban, se hacían las graciosas, tenían cada una un color distintivo, su inicial en el cinturón y otro montón de añiadas más, intrascendentes en su mayoría. La única ocasión en que se los veía usar sus armas directamente contra el enemigo era cuando peleaban contra los Foot Soldiers, convenientemente robotizados para que ni una gota de sangre corra por el televisor... Los cuatro protagonistas seguían siendo más o menos los mismos personajes que en el comic: Leonardo era el más centrado de todos y, por lo tanto, el líder; Raphael el más rebelde; Michelangelo era el chistoso y el más pizzero; y Donatello era el cerebritito del grupo que podía, desde tunear un auto, hasta construir portales dimensionales. Como principales aliados tenían a la reportera April "mi arma preferida es el micrófono" O'Neil (Abril en el doblaje), que -oh sorpresa- era un personaje mucho más plano que en el

comic; y Casey Jones, el loco que usaba una máscara de hockey y peleaba con palos de golf, bates y bastones que le afanaba a su abuela; también una pobre simplificación del personaje original. Los enemigos principales eran: una versión de opereta de Shredder (Destructor en el doblaje), con sus inútiles y contraproducentes súbditos Bebop y Rocksteady (Rocoso) que echaban a perder los planes de su jefe tan seguido como Pinky los de Cerebro. Pero el más malvado de todos era el perverso invasor de la Dimensión X, Krang (ligeramente inspirado en los Ultrons, una raza de aliens benigna, del comic) que, para ser un gran cerebro parlante, tampoco demostraba mucha lucidez. De entre el montón de amigos y enemigos que se iban sumando con el correr de los episodios, el más recordado era el conejo samurai Usagi Yojimbo (salido de un comic homónimo de Stan Sakai). En las últimas temporadas (desde 1994), la cadena CBS metió a las Tortugas en un bloque llamado "Action Zone". En consecuencia, las historias darían un giro un poquito más oscuro y los protagonistas serían dibujados sin pupilas por primera vez, tal como era originalmente en el comic, entre otros cambios que buscaban desinfrantizar la estética de la serie. No obstante, el rating fue cayendo en picada y los comepizzas se apartarían del mundo animado por unos cuantos años...



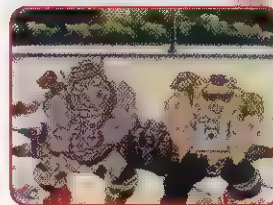
"Trix, cómo pegan tus cereales..."



"Soy cruzada de humano y jirafa"



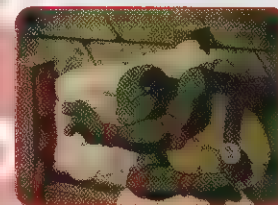
"Esta mierda me rasga todos los suéteres"



Rocksteady y Bebop



"Soy una sucia rata!"



Los quelonios ninjas

LAS PELICULAS VIEJAS

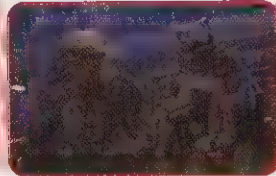
•TMNT (1990)

Otro recuento más del origen de las Tortugas, similar al del comic. Con el tono de comedia de la animación, una estética interesante y los protagonistas de "carne y hueso" bastante bien logrados, esta versión los enfrentaba a Shredder al mando del Foot Clan (que acá sí eran personas y no robots) y mostraba a los protagonistas haciéndose amigos de April y de Casey. Fue una de las producciones de cine independiente más exitosa de la época (135 millones de dólares de recaudación sólo en USA) y marcó uno de los picos de popularidad más altos de la franquicia. Se vio en cines argentinos, video hogareño, TV abierta y canales de cable con doblaje mexicano, usando casi todas las mismas voces del doblaje de la serie de TV. La adaptación al comic de esta película fue realizada por los mismísimos Eastman y Laird.



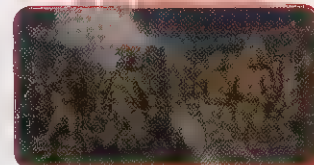
TMNT II: The Secret of The Ooze (1991)

En esta película, un delivery boy (curiosamente el protagonista de la serie El Pequeño Karateka) se hace amigo de las Tortugas y se infiltra en el Foot Clan, donde descubren que un Shredder resurgido y resentido retoma el mando. Se incluyeron dos mutantes del lado de los malos: Tokka y Razar, que cumplían la función de Bebop y Rocoso que, por problemas de derechos, no habían podido ser incluidos. Entre las escenas más recordadas están aquella en la que los protagonistas bailaban el ninja-rap en un boliche junto al oxigenado rapper Vanilla Ice, y la de SuperShredder totalmente sacado, tumbando un puente sobre sí mismo hacia el final. Tuvo poco más de éxito que la primera (recaudó 79 millones) quizás porque apuntó a un público más infantil. También se vio en cines argentinos, video hogareño, TV abierta y canales de cable pero con un isufrible doblaje local, made in Video Record.



TMNT III (1993)

Para el tercer y último film de esta primera etapa cinematográfica, las Tortugas viajaban en el tiempo y el espacio al Japón antiguo para rescatar a April que, por medio de un cetro mágico, intercambiaba su ubicación con Kenshin, un guerrero japonés (no, Battousai no es). En esta ocasión vuelve Casey -que ni apareció en la dos- aunque reducido a niño de otros samurais teleportados. Una vez en el lejano oriente, los protagonistas entablan amistad con un poblado de ponjas explotados y se ven envueltos en una pelea de clanes. A lo último, enfrentaban a un inescrupuloso y metepúa inglés traficante de armas. La escena en la que cae al agua al ser derrotado es una de las más recordadas por lo mal hecha y pedorra (el tipo estaba cayendo y de repente desaparece, sin chapuzón ni nada). Ésta directamente fue un fracaso, por lo que en Argentina llegó directamente en video, para luego pasar por cable y TV abierta. El doblaje volvió a ser mexicano, con casi las mismas voces que las usadas en el doblaje de la serie de animación.



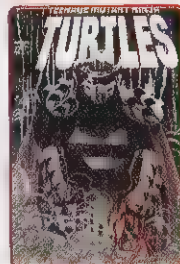
LOS COMICS ADULTOS

La infinidad de comics se pueden agrupar basándose en las distintas editoriales que los publicaron. La más importante es Mirage Studios, propiedad de Laird y Eastman. Estos comics se caracterizan por su narrativa altamente visual, la gran cantidad de géneros que abarca (ciencia ficción, fantasía, histórico, etc.), guiones de lo más variopintos y sangrientas peleas. En cuanto al origen, la única diferencia de peso con la animación era que Splinter no es Hamato Yoshi (el enemigo de Shredder) ratificado sino su rata-mascota (hamsters, cáguense de envidia) que aprendió artes marciales viéndolo entrenar (?) y, tras el asesinato de éste, accidentalmente muta en humanoide y entrena a las tortugas para vengar a su maestro. Bizarro.

El primer volumen de historias comprendió desde el ya mencionado unitario hasta el #62 aparecido en 1993. Alguna de sus sagas más conocidas son "Return to New York" donde se enfrentan a un resucitado Shredder; "The River" en la que un mutante sanguijuela evoluciona al chuparle la sangre a Raphael, haciéndolo involucionar al mismo tiempo; y "City At War", la saga más larga de todas, en la que el acéfalo Foot Clan comienza un raid de destrucción por New York, que por poco no termina siendo tierra de nadie. El epílogo de esta saga, cerrando el largo volumen uno, nos deja a las Tortugas vencedoras pero a coste de un gran desgaste, Casey y April con una hijita y Splinter -que había estado apartado de sus discípulos un tiempo- al cuidado de Donatello, que quedó herido tras las batallas. En paralelo al volumen uno salieron siete números correspondientes a Tales of the TMNT (1987 a 1989), en donde entraron en escena personajes como el Rey Rata y Lagartón (Leatherhead). En 1993 comenzó el volumen 2, editado a lo largo de 13 números hasta 1995. Acá, las Tortugas toman caminos diferentes, pero poco a poco el



destino los va reuniendo. Técnicamente tienen el agregado de estar hechas a color (aunque siguen usando vinchas rojas) y la narrativa en esta etapa es más visual aún que en la primera. Como bonus, cada número tiene de complemento una historia corta de terror de diversos artistas. El tercer volumen salió en 23 números entre 1996 y 1999 por Image, que tomó la posta aunque yéndose MUY al carajo. Muchas peleas sin sentido, muchas armotas humeantes y mucho argumento superheróico y hueco. Donatello se volvió medio cyborg, Raphael quedó deforme y empezó a usar una máscara como la de Casey, entre otros bolazos. Lo que las Tortugas tenían de demasiado inocentonas en la versión animada, acá lo tenían de exagerada e innecesariamente violentas. Y si bien en los comics anteriores no eran precisamente unos pacifistas, el ver -por ejemplo- cómo Raphael, completamente sacado, deshace a balazos de ametralladora a sus enemigos era algo que no contó con la aprobación de los fans. Por eso, para cuando Mirage retomó la publicación por cuenta propia en 2000, este volumen fue ignorado en la continuidad.



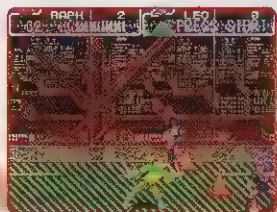
LOS VIDEOJUEGOS

Las Tortugas Ninja también formaron una de las más extensas sagas de videogames que se pueden encontrar, aunque con resultados muy dispares. La responsable de todos los de la etapa clásica fue Konami. No obstante, varios de los primeros juegos salieron a través de su segunda línea, Ultra Games (en aquella época, Nintendo permitía sacar cinco juegos por año a cada empresa, así que en ocasiones se recurría a crear una segunda marca para duplicar ese límite). El primero de todos salió en 1989 para el Nintendo 8 bits (Family Game para los amigos). Se llamaba igual que la serie de animación y se caracterizó por su fidelidad a los diseños del comic, guardando solo unos detalles de la serie de TV. Tuvo tremendo éxito, a pesar de que era más jodido que la mierda. Se versionó para casi todas las computadoras hogareñas de la época (PC, C64, Amiga, MSX, etc) y actualmente anda dando vueltas por la tienda virtual de la Nintendo Wii. A esto le siguió el archiconocido juego para fichines que se podía jugar de hasta cuatro a la vez. Apareció unos meses después del juego para Nintendo y esta vez era totalmente fiel a la animación. Incluye el opening se asimilaba notablemente. Se hicieron ports para todas las máquinas que recibieron también el primer juego, incluida la Nintendo 8 bits y la PC -todas bajo el nombre TMNT II: The Arcade Game-. Estas dos últimas también recibirían exclusivamente un tercer juego: TMNT III The Manhattan Project. Al igual que en el anterior, era un beat'em up (caminar,

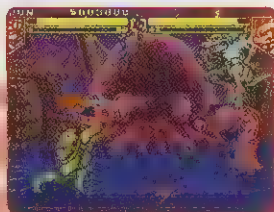
pegar, caminar, pegar) con personajes tanto de la animación como de la segunda película. Vio la luz en 1991. Por aquel entonces, la portátil GameBoy recibió su exclusiva línea de juegos que, si bien eran de acción, mostraban diferencias en el sistema de juego. TMNT Fall Of The Foot Clan (1990) se asemejaba a un juego de plataformas, TMNT II Back From The Sewers (1991) se parecía al sistema de juego del primer game de Nintendo y TMNT III Radical Rescue (1993) volvía a las plataformas onda Metroid o Castlevania. En 1991 salió el segundo juego para fichines: Turtles in Time. El desarrollo era muy similar al primer arcade, pero contó con un importante upgrade audiovisual y jugable. Ahora las tortugas tenían más movimientos para hacer, lo que le quitaba monotonía al juego. Fue versionado luego para Super Nintendo (le agregaron el IV para juntarlo a los otros juegos ya aparecidos). Al año siguiente, la Sega Genesis recibió su propia versión de este juego: The Hyperstone Heist. Era casi un calco del Turtles in Time, con algunas diferencias en el desarrollo y en el argumento. Cerrando esta etapa, en 1994 apareció TMNT Tournament Fighters, un juego de peleas onda Street Fighter protagonizado por las tortugas y personajes varios, generalmente provenientes de los comics de Archie. Lo llamativo es que las tres versiones realizadas (Nintendo, Super Nintendo y Genesis) eran completamente distintas una de la otra, tanto en argumento como en personajes a usar.



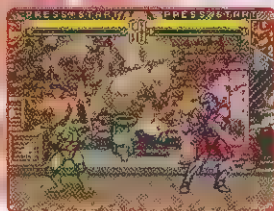
El Juego de arcade



TMNT - Turtles in Time



Tournament Fighters



TMNT EN JAPÓN

La aparición de las tortugas en Japón despertó un inmenso fanatismo y, en consecuencia, surgieron múltiples variantes y hasta producción nueva. Como es costumbre, los japoneses adornaron a las series animadas para gusto de los televidentes locales. En la animación clásica se limitaron a doblar la presentación al japonés, pero para la serie de 2003 crearon nuevos opening y ending utilizando imágenes de la presentación yankee y algunas nuevas especialmente para esta versión. Vale aclarar que allá las conocen por "Mutant Turtles", aunque el título completo es el mismo que en occidente. Es así que, en 1996, Bee Train realizó una serie de OVAs de dos episodios con objeto de promocionar dos líneas de muñecos realizadas por Playmates y que Takara quiso promocionar especialmente. Mutant Turtles: Chojin Densetsu Hen (la leyenda del superhombre) fue realizada con animación casi calcada a la de las primeras temporadas de la serie animada norteamericana pero estilizando a los personajes humanos al estilo anime (como April). El primer OVA cuenta cómo las tortugas descubren las Mutastones, piedras que los transforman en super tortugas por tres minutos, y encima pueden unir sus poderes para fusionarse y formar a la "Turtle Saint" (Power Rangers, cómanse los moccos!). Pero esto no es todo, ya que los villanos (Shredder, Rocksteady, Bebop) TAMBIÉN tienen sus Dark Mutastones para transformarse en bichos más grosos todavía y hacerles frente a las tortugas sentai.

El segundo OVA daba lugar a otra línea de juguetes, las Metal Mutants, para que las tortugas jueguen a ser Caballeros del Zodiaco con armaduras metálicas re locas.

También fueron realizadas varias versiones manga, de las cuales destaca Mutant Turtles, de Tsutomu Yamada, Yoshimi Hamada y Tadashi Makimura, que se recopiló en 15 tankoubons. La misma únicamente se limitó a adaptar episodios animados. También salió uno basado en la línea de juguetes Supermutants, que se extendió por tres tomos; Mutant Turtles Gaiden, de Hiroshi Kanno, un volumen único que reinterpreta la historia inicial de las tortugas. Para finalizar, Mutant Turtles III, de Yasuhiko Hachino, es una adaptación a manga de la tercera película live-action, en un tomo unitario.

LOS OVAS JAPONESES



Mutant Turtles o Wolverine x4



Santa Fusión Drogona!



Rocksteady, Shwreder y Bebop



Saint Seiya meets TMNT



Los muñecos japos de los OVAs

TMNT EN ARGENTINA

Los dibujos animados llegaron a Argentina en 1990 y fueron transmitidos hasta 1991 por Canal 13 de Buenos Aires y algunas de sus repeticoras regionales (por aquel entonces la tecnología era muy precaria), en "El Show de las Tortugas Ninja", uno de esos -lamentablemente- típicos programas infantiles con juegos, bailes, y uno o dos ignotos conductores. Además, contaba con la "presencia" de la mismísima April "soy modelo" O'Neil en persona. En lo que era la serie en sí, se pasaban los episodios casi completos (con algunos segundos menos quizás) y se usó una versión traducida del opening para abrir el programa en general. También la pasó el hoy desaparecido Cablín, con su presentación original en inglés y llegando a transmitir más capítulos que los que se vieron por aire. Pero ellos tampoco pasaron la totalidad de la serie, ya que no siguieron estrenando las temporadas nuevas de USA, sino que se limitaban repetir las primeras. También, como parte de la extensión del fenómeno, se produjo una versión local de "Saliendo De Sus Caparazones", un musical para teatro oriundo de Norteamérica

en el que las tortugas, Shredder, April y cia. se prendían a cantar y bailar. Fue un rotundo éxito comercial, también apoyado en el programa de TV.

Las dos primeras películas se pasaron en los cines argentinos con bastante éxito y la tercera fue directamente a video hogareño y cable. A fines de los 90s, la serie volvió a través del también hoy desaparecido Big Channel (y van...), que pasó un paquete de episodios que de pura casualidad abarcó desde donde dejó de emitir Cablín hasta casi toda la anteuúltima temporada, es decir que tampoco pasó la serie en su totalidad. Además, para ese entonces, Big ya estaba medio muerto y excluido de casi todos los sistemas de cable, por lo cual su llegada era limitadísima y muy poca gente pudo ver a sus tortugas favoritas -con perdón de Manuellita- en esa ocasión.

La cereza del postre es una bizarrísima película porno realizada en Argentina en 1990: "Las Tortugas Pinjas" donde, más que las escenas sexuales, resaltaban las partes de comedia, tanto voluntarias como involuntarias: lo que más gracia causaba era que los actores "balbuceaban" sus diálogos porque el audio se grababa aparte en estudios! Ridículo.



El musical



Las Tortugas Pinjas



Comics USA de Archie en versión local y merchandising argentino

COLECCIONES EN CURSO



ANGELORD #1
\$15.-



BATTLE ROYALE #9
\$21.-



KARABOND #9
\$25.-



BATTLE CLUB #2
\$1.-



NEGRO BLANCO #5
\$9.50.-



SICK BIRD #2
\$18.-



CHANGE123 #2
\$21.-



VIDEO GIRL AI #7
\$12.-



ICHIGO 100% #9
\$12.-



BARDN SONG BATTLE #3
\$21.-



WORLD OF NARUE #9
\$21.-



DANANGEL #11
\$1.-



INKITOUSEN #11
\$21.-



DAYDREAM #9
\$21.-



BLOOD RAIN #8
\$21.-



KANNA 1/2 #30
\$12.-



FOSNIGI YUGI #30
\$9.50.-



MARMALADE BOY #7
\$12.-



SAINT SEIYA #28
\$12.-



SAINT SEIYA EPISODE 6 #21
\$9.50.-



EVANGELION #28
\$9.50.-

WWW.EDITORIALIVREA.COM

IVREA

THE IVREA TRUE HOLLYWOOD STORIES: EL TELETUBBIE-GATE

Ser un astro infantil por estos días resulta más difícil que ser un cura sin acusaciones de pedofilia o ser uno inocente. Y Tinky Winky, el Teletubbie violeta, lo supo desde el comienzo. Para llegar al estrellato tuvo que patearla desde muy abajo (algunos productores dicen petearla) pero finalmente lo logró. Afirman que se rompió el culo para hacerlo. Allí estaba con su carterita de puto, queriendo robarle una sonrisa a los niños (y algo más también). Sin embargo, el mundo está lleno de gente hija de puta que no deja ser feliz a los demás, y así apareció Ewa Sowinska ("Chuchi" para los amigos), la "defensora del menor" en Polonia y principal enemiga de este nefasto personaje. Recientemente, la abanderada del gobierno de dicho país inició una caza de brujas en la que asegura que Tinky modifica la conducta de los niños polacos, en pocas palabras, volviéndolos unos mariconcitos cualquiera. En su recalcitrante homofobia, mandó a hacer pericias psicológicas para ver si realmente el programa debía ser pasado por la televisión estatal. A todo esto, se nota que los políticos polacos están muy al pedo, quizás más que los nuestros. Claro, los nenes de jardín se ponen melosos y experimentan con la cola de sus compañeritos de salita rosa después de ver a los Teletubbies, o se pintan los labios, se ponen tacos altos y salen a hacer la calle por un paquete de caramelitos Sugus de banana. En fin, esta mina no es la primera que salta con esta pelotudez. Jerry Falwell, un predicador televisivo que -por suerte- ya se cagó muriendo, también los acusó. Para tener en cuenta el nivel de idiotez al que puede llegar un ser humano, el mismo tipo aseguró que los atentados del 11 de Septiembre fueron producto de la ira de Dios al ver tanto puto y mujeres abortando!!! Si Dios existe, debe estar cagándose de la risa de forros retrógrados como éstos.



Si ve esto:
CORRA!

COMPETICION DE NATAION PANTANOSA

La natación puede resultar un embole. El agua es siempre igual, los movimientos son siempre los mismos, las calzita esa te aprieta las bolas... Afortunadamente, los británicos le encontraron la vuelta para hacerlo divertido: "Natación pantanosa". Nada mejor que "nadar" a través de un nauseabundo y apestoso arroyo de 55 metros de largo, con agua completamente podrida. Para peor, si bien te dejan usar snorkel (esa mascarita con el tubito hacia arriba para respirar) y aletas, no te permiten usar ningún estilo convencional de natación. Los interesados pueden ir corriendo a Gales que el 27 de Agosto se hace el campeonato nacional de natación pantanosa! La idea es superar el record mundial de 1 minuto 35 segundos, aunque es sabido que le dan mérito a quien incorpore la menor cantidad de bacterias y enfermedades luego de la competencia.



SMALL COMMENTS



"Que peinado de mierda!!!"



"Rapido que viene la policia Gorila!!"



El baño de Laxantoholicos Anonimos



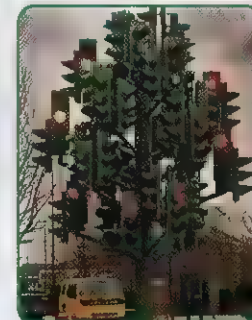
"Un proctologo URGENTE, por favor!!!!"



"Algo importante en el ciclismo es siempre ir en la misma dirección"



"Todo por no traer los anteojitos 3D"



"Y como se ve cuando da verde?"



Inspector de Bultos Reglamentario



Atendido por GARZOnes profesionales, graduados de la Academia Flema



Expendedor exclusivo de supositorios...

SUZUMIYA HARUHI NO YUUTSU

SE ESCAPO UNA LOCA DEL MOYANO !!!

INEDITO

Por Maximiliano Ferreira

En un mundo donde la animación japonesa está tan popularizada, y donde la oferta de series crece año a año, es difícil encontrar algo innovador, atractivo y que resalte del resto. Pero cuando uno se cruza con una de esas excepciones, estas mismas condiciones hacen que brille como el oro mismo. Algo así pasa con Suzumiya Haruhi no Yuutsu, o "La Melancolía de Haruhi Suzumiya". Nacida de las letras de Nagaru Tanigawa, y de los diseños de Noizi Ito (Shakugan no Shana), esta obra surgió en forma de "ranobes" (novelas con ilustraciones estilo manga orientadas a jóvenes-adultos, similares a las de Full Metal Panic y Slayers) en las páginas de The Sneaker, revista japonesa de la editorial Kadokawa Shoten dedicada a publicar este tipo de historias; y tuvo su primera recopilación de capítulos en Junio de 2003. En la actualidad, las historias de Haruhi se publicaron en un total de nueve de estas novelas, con una décima anunciada para este mes. Pegaron tanto que recibieron varios premios importantes en su país natal, y ello originó una serie de adaptaciones a diversos medios.

En Septiembre de 2004 vio la luz el primer y único recopilatorio de lo que sería el primer manga de Haruhi, con nombre homónimo al de la primera novela y realizado por Mizuno Makoto. Pero a Kadokawa Shoten le pareció una mierda y canceló el proyecto, descatalogándolo de inmediato. Después de esto, los de Kadokawa se tomaron un par de sakes, pasaron el mal bocado,



y decidieron volver a intentarlo. Esta vez de la mano del no tan conocido diseñador Gaku Tsugano, y en las mismas páginas de la revista Shonen Ace (punto de partida de famosísimas series como Evangelion y Blood+), ootra vez bajo el

mismo nombre, volvería Haruhi al campo del manga, lanzando su segundo primer tomo (?) el 22 de Abril de 2006, extendiéndose hasta la actualidad con tres tomos recopilatorios en su haber.

La historia de Suzumiya Haruhi no Yuutsu (de ahora en más Suzuharu, por favor) nos mete en la piel de Kyon, un pibe común y corriente, algo despreocupado y que hasta el momento llevaba una vida de lo más normal.



Hasta el momento, bien dicho, porque a partir de su primer día de clases en el instituto, día en el que conocería a Haruhi Suzumiya, los mismos serán de todo, menos normales. Haruhi se presenta ante el resto de la clase afirmando que no está interesada en los humanos comunes y corrientes, y que sólo busca aliens, viajeros del tiempo, o gente con poderes paranormales. Después de esta bizarra presentación (y de avisarle a los del Moyano que se les escapó un paciente), el que se puede alejar de ella, lo hace y el que no, de seguro liga alguna puteada o bajada de mambo por el sólo hecho de ser un simple humano. Por supuesto, el único que logra entablar una conversación con la histérica de Haruhi es nuestro protagonista, Kyon, quien, al hacerlo -y sin saberlo- está desencadenando una serie de sucesos que en su puta vida se hubiera imaginado protagonizar. Con el pasar de las semanas, en base a distintas charlas cortas y visto que Haruhi no se decide por ningún club de la escuela ya que todos son demasiado normales, Kyon inconscientemente le tira la idea de armar su propio club, a lo que Haruhi responde con la creación del SOS Dan (Brigada SOS, sigla de "Sekai wo Ooini Moriagerutame no Suzumiya Haruhi no Dan" (algo así como "Para salvar al mundo con una sobredosis de diversión, la brigada de Haruhi Suzumiya"), y cuyo objetivo es el de encontrar seres sobrenaturales y pasar un buen rato con ellos (con carpa, pero en realidad se rascan las bolas a cuatro manos). Una vez establecido el club, pero sin saber aún qué actividades realiza el mismo, Haruhi se encarga de reclutar a los tres miembros que completarían el elenco protagonista de la serie. Mediante "arrestos voluntarios" como ella suele llamarlos (con carpa, siempre con carpa), terminan siendo literalmente arrastrados al club la inocente y tímida Mikuru Asahina,



la inexpresiva y de pocas palabras Yuki Nagato, y el simpático y despreocupado estudiante de intercambio Itsuki Koizumi. Lo más loco de todo esto es que justamente estas características tan comunes son las que hacen que Haruhi se fije en ellos. Pero no todo es lo que parece y poco tiempo después de fundado el club, Kyon se entera que sus miembros son cualquier cosa menos personas normales. Mikuru se revela como una viajera del tiempo que fue enviada para estudiar una extraña distorsión espacio/tiempo que parece haber sido provocada por Haruhi. Por otro lado, Yuki resulta ser una forma de vida orgánica construida por La Entidad Responsable de la Integración de Datos (acá se mandaron una carpa demasiado compleja), seres sin materia que creen haber encontrado en Haruhi la clave para superar la auto-evolución. Finalmente, Itsuki dice formar parte de una agencia especial de gente con poderes paranormales quienes ven a Haruhi como un dios



Revista Sneaker



Shonen Ace 2004



Shonen Ace 2005



La novela



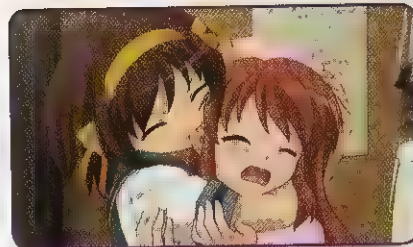
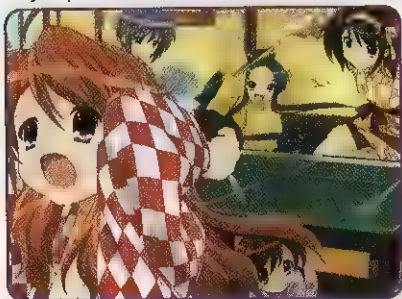
El manga más reciente de Haruhi



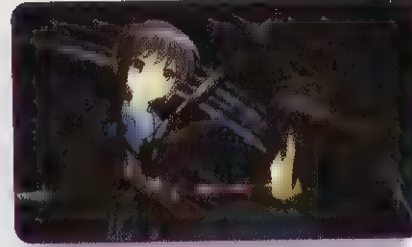
Comuñe

que subconscientemente creó al universo hace tres años. Traducido: Mikuru viene del futuro, Yuki es un alien, y el banana de Itsuki es un chabón con poderes. Si bien los tres tienen teorías diferentes, coinciden que interactuar en forma directa con ella sería muy peligroso y, por sobre todo, que la persona más extraña en el grupo es Kyon quien, por ser el único totalmente normal, podría ser la clave de todo. Lo irónico de esto es que Haruhi, quien ve fenómenos paranormales en las cosas más comunes, jamás sospecha nada de estos tres, y es Kyon quien se ve afectado por todos los hechos extraños que suceden a lo largo de la historia, sin que su compañera jamás se entere. A partir de entonces, mas que develar todos estos misterios, la historia se centra en las aventuras del club y cómo Kyon ve que lo que alguna vez llamó realidad parece derrumbarse frente a sus ojos, mientras que la falta de sentido común y de lo que es capaz de hacer Haruhi por conseguir sus fines parece no tener límites. Al ser Kyon narrador protagonista de la historia, el espectador tiene acceso a todo lo que él ve y todo lo que él piensa, dejando a relucir el lado humano de un pibe que no entiende absolutamente nada de lo que está pasando, sin mencionar que estos pensamientos son un verdadero cago de risa y aportan la mayor parte del aspecto cómico de la his-

toría, siendo el resto una extraña mezcla entre ciencia ficción y bizarraz absoluta. La adaptación animada que refleja el mundo de Suzuharu es, indudablemente, a la que debe la mayor parte de su rotundo éxito. Llevada a cabo por Kyoto Animation, bajo la dirección de Tatsuya Ishihara (Air, Kanon), con diseño de personajes de Shoko Ikeda, y contando con una espectacular banda sonora dirigida por Yota Tsuruoka (Vandread, Stratos 4, Hellsing y un largo etc...), se estrena en Japón el anime de Haruhi que se extendería a lo largo de 14 episodios desde el 02-04-2006 al 02-07-2006. Su adaptación contempla el argumento de la primera novela, y distintas historias cortas sacadas de la tercera, quinta y sexta. Más allá de lo bien adaptada que resultó, esta versión cuenta con una calidad superior al promedio. Hay un rasgo bastante peculiar que la convierte en la serie más innovadora de su temporada, y es el hecho de que los capítulos fueron emitidos en un orden completamente diferente al de las novelas. Si bien hay un orden cronológico que deberían seguir, por alguna razón -o porque el que tenía que ordenar los capítulos se puso en pedo la noche anterior- los episodios se transmitieron completamente desordenados. Por poner un ejemplo, el primer capítulo vendría a ser el onceavo, y último, el sexto (!).



"Acá no usamos cotonetes"

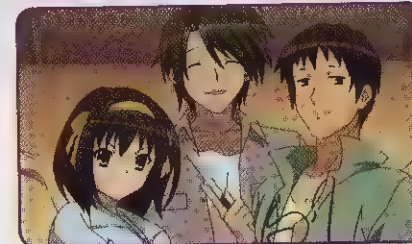


"Me duele cuando me río"

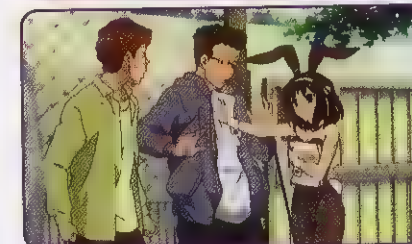
Igual, esto es "disfrazado" ya que en el avance del episodio siguiente, Haruhi y los demás se pelean por ver qué episodio poner antes de anunciarlo.

Es lógico pensar que innovar en tantos aspectos es una tirada de cabeza a la piletta por parte de la productora, pero la piletta vacía se transformó, en un abrir y cerrar de ojos, en un mar de yens, dólares, y euros. Es increíble la cantidad de fanáticos que surgieron gracias al anime de Haruhi. Fue una explosión de adictos que se expandió cual incendio en maderera, y que en la actualidad sigue reclutando fieles. A meses de su finalización, se convirtió en el anime más popular en su país natal y automáticamente formó una pseudoreligión bajo el nombre de Haruhiism, donde Haruhi es el Dios de todos los que deciden unirse a ellos, los autodenominados haruhistas. El fandom mundial se llenó de estos Haruhi-religiosos, y los cosplays de los personajes de la serie empezaron a copar las convenciones. La comunidad animera de internet dio un giro de 180 grados; todo el mundo quería saber quién era ese pintoresco personaje que figuraba en cada sitio relacionado, y actualmente, más de uno debe estar preguntándose cómo hizo para que Google le tire más resultados a ella que a Sailor Moon! (y no es joda).

En menos de un año, este ciclotímico e infantil personaje logró lo que muchos nunca podrán lograr: éxito y reconocimiento. Aún así, con toda la presión que este éxito le significa a cada uno de los responsables del "efecto Haruhi", una segunda temporada del anime fue anunciada para la primavera de este año. Todas las fichas están puestas en esta nueva serie de aventuras, y las expectativas son múltiples. Ella puede elegir el camino que sea, porque tiene la llave de todas las puertas, y el seguir comprando fanáticos no va a ser problema de dinero. Con su carisma es suficiente porque Haruhi, como pocos, brilla como el oro mismo. ☺



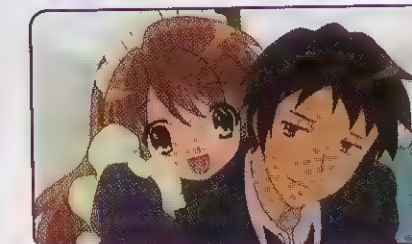
"Dicen que corta chyroptersans"



"Venite a la Lazer Night"



"Te gusta mi pizarra mágica??"



"A todos le pasa algun vez"

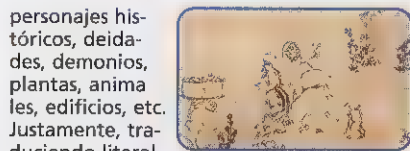
EL MANGA

EL PAN NUESTRO DE CADA DIA

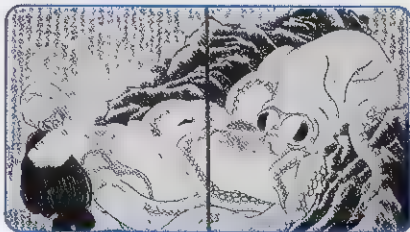
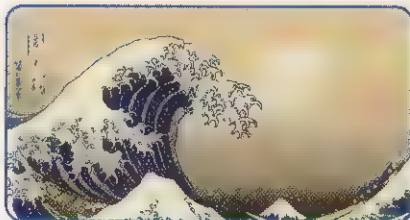
Por Agustín Gómez Sanz



Increíblemente, a lo largo de los diez años que lleva esta revista, se habló de cientos de series y mangas pero nunca de la historia propia del medio y de la industria multimillonaria que mueve en su país natal y en el resto del mundo. Al igual que las respuestas a los enigmas más profundos, los orígenes del cómic japonés pueden rastreadse hasta el budismo antiguo. Una pintura particular del siglo doce, dibujada por el monje Toba, es considerada por todos los eruditos como el inicio de la tradición manga. Qué tiene esta imagen tan emblemática para ser considerada la piedra fundamental? Un Goku Super Saiya? Una marinerita mágica? Una colegiala siendo violada por un demonio de nueve pijas como tentáculos? No, es una escena medio cómica de animales actuando como humanos. Así es, el big bang de la industria de narración gráfica más importante del planeta es nada menos que la contraparte oriental y antigua de un cuadro moderno de perros jugando al Poker... El timing lo es todo... La revolución que marcó este cuadro fue que la gente empezó a darse cuenta que el arte podía ser también una forma de entretenimiento, así que se empezaron a producir diferentes dibujos cómicos, caricaturas, situaciones curiosas y, obviamente, escenas porno (ahora famosas en occidente pero que incluso hoy no pueden reproducirse completamente en Japón por la censura a los genitales). Sorprendentemente, la palabra "manga" no llegaría sino hasta siete siglos después, de la mano de uno de los artistas más conocidos del archipiélago: Hokusai (el del grabado del Tsunami). Él había usado el término en 1814 para describir una serie de 15 tomos de recopilaciones de bocetos y dibujos que "fluían casi involuntariamente" de su cabeza al papel, retratando

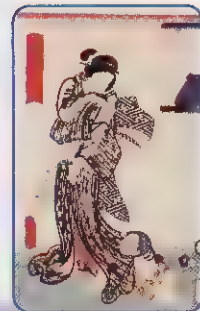


La pintura del monje Toba



El tsunami de Hokusai y sus inicios con el porno

personajes históricos, deidades, demonios, plantas, animales, edificios, etc. Justamente, traduciendo literalmente el término, "man" significa "involuntario" y "ga", "pintura"... Esta nueva corriente evolucionó en el Ukiyo-e, donde ya se presentaban varias pinturas con una continuidad entre ellas y finalmente terminaron en una de las primeras revistas de la época. En 1862 comenzó a editarse la publicación The Japan Punch donde muchos dibujantes trataron de adoptar aspectos de los comics europeos, como ser el uso de la línea en vez de pintar formas y también la



Ukiyo-e

inclusión de globos de diálogo. Así nació el Ponchi-e (se mataban con los nombres de los estilos...). Para principios de 1900, los cuadros se habían reducido a cuatro, creando los ahora tradicionales tiras cómicas 4-Koma, al mismo tiempo que los autores destacados decidían unir fuerzas y fundar la asociación Nippon Mangakai. En 1946, en un diario escolar de Osaka, debutaba una tira cómica 4-Koma en clásico estilo Ponchi-e, llamada "El Diario de Ma-chan". Su autor, un pibe de 17 años de nombre Osamu Tezuka... El Diario de Ma-chan se volvió un éxito instantáneo, convirtiéndose al poco tiempo en una publicación independiente. Al terminar esa historia, en 1947, Tezuka reveló que ya tenía una segunda obra lista para reemplazarla. Así se editó Shin Takarajima (La Nueva Isla del Tesoro), el cual era un manga de acción y aventuras basado en la famosa novela de Robert Louis Stevenson. Con esta obra, Osamu consiguió la fama en todo el país, vendiendo nada menos que cuatrocientos mil ejemplares y cementando las bases del manga moderno. Lo llamativo de Tezuka, para la época, era que había logrado una síntesis de las mejores tradiciones artísticas de Japón, combinadas con una economía de expre-

siones (los ahora infaltables ojos grandotes inspirados en Mickey y Donald) y un ritmo narrativo que había tomado de las escuelas occidentales. Tezuka se instruyó mucho tiempo en los estudios de Disney, los cuales irónicamente terminaron robándole a él en 1994 con el Rey León. Este robo fue justamente a la obra que le abrió las puertas del mundo a Tezuka en 1950, su primer manga largo, Jungle Taitei (conocido acá como Kimba, el León Blanco). Su éxito había disparado un crecimiento enorme del mercado del manga en Japón durante los '60 y '70. Fue en este momento cuando Tezuka empezó a crear comics para adultos, incluyendo violencia y erotismo en historias mucho más maduras. Así estableció definitivamente al manga como un medio narrativo masivo, accesible para cualquier persona sin importar edad o gusto; cualidad que básicamente nunca tuvieron los comics occidentales y que años después le permitiría conquistar el resto del globo. Osamu Tezuka pasaría así a convertirse no en el padre honorario de este medio sino, literalmente, en el dios del manga... En medio de este desarrollo de la industria, se pudieron diferenciar dos formas específicas de comercialización: la venta de revistas y el alquiler de libros.



Osamu Tezuka: El Diario de Ma-Chan(4-koma), La Nueva Isla del Tesoro y Black Jack

Las revistas de serialización ya se habían establecido en el país, y su demanda de nuevos capítulos todas las semanas requería que los autores usaran un estilo simple y rápido, clásico de la corriente Tezuka. Pero por otro lado estaban los Gekiga ("geki-" siendo 'dramático', en oposición al "man-"), comics que se publicaban en tomos que serían después alquilados por la gente en diferentes locales. Los gekiga no tenían fechas de cierre acogotantes y, por lo tanto, le permitían a los autores realizar dibujos más elaborados y realistas. Si bien los mangas de alquiler terminaron siendo absorbidos por la industria de serialización, la idea de que se le podía dar más tiempo a los autores, ya fuera creando publicaciones mensuales o simplemente no obligándolos a publicar siempre; permitió que el medio en general creciera mucho a nivel artístico y narrativo. Así la palabra gekiga dejó de estar asociada al alquiler y pasó a referirse a una corriente alternativa de mangas no-caricaturescos. Los ejemplos más emblemáticos de los gekiga suelen ser Golgo 13, Crying Freeman y, por supuesto, Akira. Para finales de los '70, Japón había elevado mucho su calidad de vida, por lo que ahora los chicos y, en particular, los adolescentes tenían mucha más plata a su disposición. Que los pibes tuvieran guita propia significaba que ya podían comprar los mangas por su cuenta, sin pasar primero por los padres. A esto se le sumó que los chicos que se habían criado con las primeras olas del manga ya eran jóvenes y demandaban cosas más adultas. Así el manga también empezó a convertirse en un producto con una veta rebelde, con historias que incluían violencia gráfica, situaciones eróticas, desnudos, lenguaje vulgar y chistes escatológicos.

El exponente más famoso (y el más zarpado) de esta corriente fue Go Nagai, el cual irónicamente sería reconocido después por Mazinger Z y otros robots gigantes mucho menos controversiales.

Hoy en día puede apreciarse a primera vista esta evolución de estilos, corrientes e innovaciones gracias a la fundación, en 1988, de un Museo Japonés del Manga con más de cien mil obras destacadas de la historia del medio.

Actualmente, la industria del manga en Japón está completamente estandarizada y masificada, a un nivel incomparable en el resto del mundo. La forma más simple de describirla sería viendo el camino que sigue un autor desde sus comienzos...

Si bien hay casos particulares, casi la totali-



Devil Man, de Go Nagai



Doujinshi Hentai



Yapi (Zetsuai, Gravitation)



Tenjou Tenge



Ikkitsusen



Shonen jump



Ultra Jump



El kanzenban y el tankoubon de DB



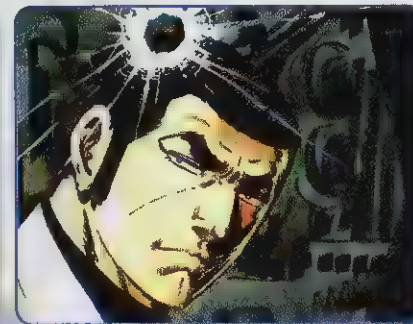
dad de los autores modernos profesionales llegan a la industria por dos vías: una son los concursos de amateurs que todas las editoriales montan año tras año, a veces incluso haciendo un concurso específico por cada una de las revistas de serialización que publican para dividir a los participantes temáticamente ya desde el vamos; y la otra es por medio de scouts profesionales que se dedican a peinar el multitudinario mundo que es el doujinshi. "Doujinshi" significa literalmente 'revista de la misma gente' y, antes de que fuera engullida completamente por el fandom y se volviera sinónimo de un manga amateur autopublicado, se usaba en los círculos literarios que emulaban estilos de escritura de otros autores famosos. Desde finales de los '70, dos veces por año, se realiza el Comiket (abreviación de comic market) que puede llegar a reunir hasta a veinte mil artistas por evento. Si bien la mayoría de estas obras suele mostrar personajes de otros comics, anime o videojuegos; las empresas que tienen los derechos (y por lógica serían las que se opondrían a dos de sus personajes conocidos cogiendo, por ejemplo) casi nunca objetan la venta de doujinshi ya que se considera que ayudan a la promoción de la obra original.

Mucha gente asume que los doujinshi son únicamente historias porno o gay de personajes conocidos dibujadas más o menos. La realidad es que hay muchas obras que son completamente independientes y de muy alta calidad. Los doujinshi no sólo son una gran herramienta para los scouts que buscan nuevos mangakas, sino que también han probado ser en muchas ocasiones una vía de escape de los propios autores profesionales para dibujar -bajo un nombre falso- parodias de sus propios títulos comerciales o cosas que no pudieron incluir en sus obras originales por decisión de la propia editorial.

Lo pornográfico tampoco es exclusivo de los doujinshi, ni mucho menos. Se estima que la cuarta parte de la totalidad de los títulos que se publican en Japón mes a mes es "hentai" (incluyendo no sólo el porno tradicional, sino el ahora clásico porno yaol y las relaciones hombre adulto-chico joven tan populares entre las chicas). La mayoría de los artistas reconocidos de H-manga suele terminar trabajando en videojuegos porno o incluso haciendo historias eróticas en publicaciones más masivas. Los casos más famosos en la actualidad fueron el de Oh Great! (Tenjou Tenge) y el de Yuji Shiozaki (Ikkitsusen/Battle Club).



Akira, de Katsuhiro Otomo y Golgo 13, de Takao Saito



Pero los ganadores de concursos y amateurs reclutados casi nunca entran directo a trabajar. Antes de eso, pasan varios años bajo la tutela de otro profesional; que, a la más tradicional forma japonesa de maestro/discípulo, le enseña, por ejemplo directo, cómo es laburar en serio, al mismo tiempo que lo ayuda con su proyecto individual para su manga futuro. Así pueden hacerse verdaderos "árboles genealógicos" de mangakas y asistentes, viendo cómo cada mentor influyó en sus pasantes. La rama más conocida es la de Takeshi Obata (Hikaru no Go, Death Note), maestro de Nobuhiro Watsuki (Rurouni Kenshin), el cual a su vez adiestró a Eiichiro Oda (One Piece) y a Hiroyuki Takei (Shaman King). También hay casos en que los asistentes se terminan volviendo "asistentes profesionales", trabajando como estudios que, por mucha gaita, le sacan las papas del fuego a los dibujantes que se atrasan.

Pero como pasa también en la industria del cine con el director y el productor, el mangaka no es necesariamente la persona realmente responsable del éxito de un manga. El verdadero títritero de todo, el que determina qué historia va y qué no, qué personaje funca, qué largo va a tener la serie, es otro: el siempre presente y nunca reconocido editor.

Ni bien un dibujante es contratado por una editorial, se le asigna un editor responsable por él. Es tarea de este tipo determinar si el mangaka tiene lo que hace falta para llevar a cabo la maratónica tarea de serializar un título. Así, por lo general, se mandan a hacer "one shots", donde se pulen ideas y se ajustan personajes que luego se pasen a un manga serial; o donde se decide incluir a un "gensakusha", un escritor que se encargue de la trama (y que por lo general se lleva el 50%). En la actualidad, prácticamente la totalidad de las publicaciones de manga se hacen por capítulos de entre 20 y 40 páginas en revistas de serialización, las cuales pueden ser semanales, quincenales o mensuales. Las únicas excepciones a esta regla

son los "kakioroshi" los cuales se publican directo en tomo. Entre las casi 150 mega revistas de manga que se publican en Japón la más famosa es el Shonen Jump de la editorial Shueisha. Estas revistas son tipo "guías telefónicas" de 400 pags. en papel reciclado de colores, conteniendo varios comics a razón de un capítulo cada uno. En su mejor época (en 1995 con Dragon Ball, Slam Dunk, Kenshin y Captain Tsu basa), esta revista llegó a vender casi 7 millones de ejemplares por semana, número que ahora cayó a dos y medio, lo cual es muchísimo igual...

Como todos saben, cuando una serie cumple una cantidad específica de capítulos se recopila en un tomo de unas 200 páginas de mucha mejor calidad llamado tankoubon. En éstos, los mangakas también pueden agregar comentarios personales donde en el serial habría habido propagandas y así hablar de su vida, sus gustos o su tipo de sangre, algo muy importante entre los autores ya que suele determinar su personalidad artística (A es introvertido, B es aventurero, AB es orgulloso y O es adicto al laburo).

A medida que la serie se vuelve más popular, se suelen editar los "image album", es decir recopilaciones de música que evocan los sentimientos de la obra. Estos discos suelen ser seguidos por los "CD Drama", donde un cast de voces actúa ciertas partes especiales de la historia, y que es tradicionalmente el paso previo a que se produzca la animación (que muchas veces conserva a los actores).

Cuando un manga que ya terminó fue particularmente exitoso, se suele editar, algunos años después, una versión deluxe de nombre "kanzenban", con tapas especialmente dibujadas y todas las páginas a color que salieron durante la serialización. También suelen llamarse "aizoban" cuando, además de todo lo anterior, se trata de una edición especialmente limitada. Pero no todo es lujo, los mangas exitosos también vuelven a reimprimirse en formato "wide-ban", que vendría a ser una

especie de tomo recopilatorio de tomos recopilatorios, reduciendo casi a la mitad la cantidad de volúmenes de una serie. Estos tomos gruesos a su vez pueden volver a imprimirse nuevamente en el formato "bunkoban", con la misma cantidad de páginas pero en un tamaño de bolsillo (no más de 16 cm de alto).

Además de las múltiples ediciones que tenga una obra, también se puede saber cuál es exitosa gracias a los varios premios artísticos que se entregan año a año. Entre los más conocidos están el Tezuka Award, el Shogakukan Manga Award, el Kodansha Manga Award, y el Osamu Tezuka Culture Award. Pero la forma más básica, segura y real de ver el éxito son las cifras de venta de un manga y lo que cobre su autor.

El manga más vendido en toda la historia es, predeciblemente, DragonBall con 160 millones de tomos, incluyendo todas las ediciones especiales, que vendió de sus 42 números en Japón solamente. Se sabe que Akira Toriyama cobró alrededor de 500 dólares la página; lo cual si bien represen-



Kochikame

ta cerca de diez lucas verdes por capítulo, comparado a las ganancias que generaron los derechos de sus ideas -y de lo que él vio poco y nada como pasa usualmente- fue una bicoca. Las editoriales no sólo ganan por un manga exitoso particular, sino que eso sube las ventas de las revistas de serialización y, por ende, del resto de los títulos que la forman. Por esta razón, también a los más populares se les suele pagar una "comisión de lealtad" extra por quedarse exclusivamente en una editorial (Rumiko Takahashi cobró 70 mil dólares en 1993 por quedarse en Shogakukan por ejemplo). El segundo en ventas es también el manga más largo de la historia:

"Kochira Katsushikaku Kameari Koen Mae Hashutsujo", o más fácil: "Kochikame", con 151 tankoubons (y se sigue publicandot) y 140 millones de tomos vendidos. Le siguen One Piece (45 tomos, abierta) con 130 millones vendidos y Slam Dunk (31 tomos) con 120 millones. Pero las cifras engañan, es fácil ser el número dos en ventas si se tiene más del triple de tomos que el resto... Entonces, quién es el verdadero capo de los capos? DragonBall y Slam Dunk quedan prácticamente empatados en con 3,8 millones vendidos por tomo en promedio sólo en Japón... Felicidades, Goku y Hanamichi!! ■



Inoue y Slam Dunk



Toriyama y DragonBall



PROMOCIÓN TVR EA
¡Comprando DOS mangas en tres MUSIMUNDO te llevás un poster de regalo!

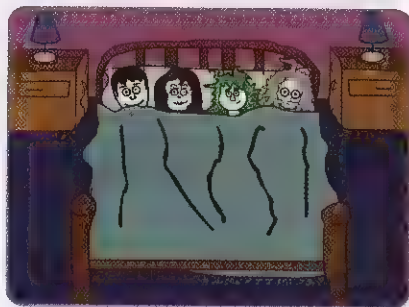


¡TE LO OFRECEN CON UN MAGNUMDO COGNAC CON UNA LACRIMANTE VARIEDAD DE COMICS, MANGAS, ETC!
 Buenos Aires: Avenida de Mayo 1000 | BUENOS AIRES: Av. Corrientes 1700 | Av. Corrientes 4673 | Lavalle 826 - Abasto Shopping
 Rosario: Av. Pellegrini 1000 | Córdoba: Av. San Martín 1444 | MAR DEL PLATA: Av. Luján 744 | DUBLINCO: Av. Calchauer 3950
 Montevideo: Plaza Cívica Shopping | SAN CARLOS: Av. J. B. Justo 1000 | MARTINEZ: Diagonal Shopping | FLOR: Las Palmas del Pilar Shopping
 LA PLATA: Calle 14 N° 872 | BAJO: Calle 14 N° 177 | SAN CARLOS: Calle 14 - Nuevo Centro Shopping (local 2261) | PARANA: San Martín 821
 ROSARIO: Calle 14 N° 872 | MERLOZA: San Martín 1123 | SAN CARLOS: San Martín 2433 | COMODORO RIVADAVIA: San Martín 101 | NEUQUÉN:
 Calle 14 N° 872 | SAN CARLOS: Calle 14 N° 177 | SAN CARLOS: Calle 14 N° 177 | SAN CARLOS: Calle 14 N° 177 | SAN CARLOS: Calle 14 N° 177

ALEJO Y VALENTINA ANIMACION ARGENTINA FOR EXPORT VITEH!

Por Leandro Iraizoz

Las propuestas osadas han demostrado ser las que perseveran en estos tiempos en los que todo parece haber sido visto. La originalidad es un pecado que muy pocos cometen; y sin embargo se encuentra en cuestiones tan sencillas como la vida cotidiana y la gente que nos rodea. Alejo y Valentina son una prueba de ello. Estos dos personajes animados son sólo una consecuencia, el fruto de una relación que terminó desencadenando en una de las animaciones flash más prominentes del último tiempo, así como una de las más importantes y difundidas de nuestro país. Es así que vale la pena destacar cómo un dibujo animado tan simple llegó a convertirse en una moda que no logra pasar desapercibida. Inicialmente, Alejo y Valentina vieron la luz por Internet como la mayoría de las animaciones flash de hoy en día. Es que la globalización y las herramientas mediáticas al alcance de la mano pueden resultar en el mejor canal difusor. Así de una tarde de aburrimiento nacieron estos personajes tan reales como ficticios. Y a medida que se iban conociendo, más y más gente preguntaba por ellos. Hasta que la web de LoCoARTS estrenaba el primer capítulo de una creciente bola de nieve. La primera mente que se esconde tras los formatos html y los diseños web es Alejandro Szykula, un flaco de 29 años que supo cómo combinar lenguaje criollo, grabaciones perdidas y familiares difuntos en un cóctel de absurdos y parodias. La difusión clásica de un amigo a otro por mail o msn, recomendado algo grosso que vio, terminó desencadenando en una marea de visitas diarias a la página de LoCoARTS. Claro que Alejandro no sólo se limitó a su gallina de los huevos de oro sino que se ocupó de crear otras series que pudieran expresar su creatividad.

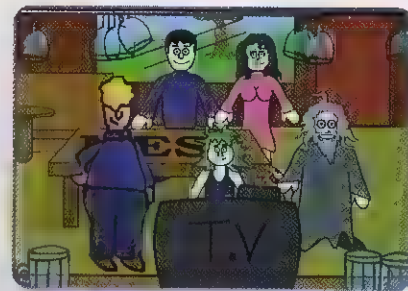


Alejo, Valentina, CarlitoX y El Viejo

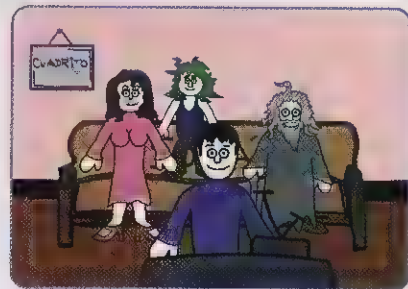
Llegaron entonces "Los Timotines" y "Reynaldo" (el que mata por encargo, se escucha un grito de fondo). Los primeros, un grupo de chicos con cierto aire a South Park y el segundo, una animación en la que un tipo llamado Reynaldo es tentado a matar gente por un osito maléfico. Nada que ver con Sofovich y su osito Teddy (único colaborador que jamás maltrató). Con un solo corto logró tener tanto éxito que uno de sus personajes comenzó a intervenir en Alejo y Valentina; el clásico vendedor chanta que quiere hacer entrar un elefante en una heladera o venderle el depilador de pelos de la nariz a la abuela. Volviendo a Alejo y Valentina, la serie resulta ser una comedia de situaciones, pero animada. Como ocurre con Los Simpsons. Algo pasa. Un hecho en particular que detona toda una cadena de situaciones extrañas y sumamente bizarras en las que se ven envueltos los personajes principales. Generalmente termina todo siendo una parodia de una película famosa, serie o juego. Varias celebridades locales desfilan también en los cuadros flash de vez en cuando. Sin embargo, los gags resultan más graciosos aún, por el hecho de mezclar el absurdo con un

humor bien argentino que se basa en bastardear nuestra forma de hablar, nuestra entonación y los usos y costumbres tan argentinos que tenemos. Todo esto volvió tan popular al personaje de El Viejo, basado en el abuelo de Szykula en cuanto a la jovial personalidad y la tonada paraguaya de su abuela, que terminó desencadenando en la ahora popular frase: "Pero vooov' so' loco, Viteh?"

Ya en el nuevo milenio, MTV había comenzado a emitir diversos fragmentos de animaciones flash como separadores entre su programación. Provenientes de todo el mundo, abstractos, divertidos o inentendibles. La aceptación por parte del público logró que estos cortos generaran una búsqueda un poco más profunda con la idea de emitir un segmento flash propio. Ningunos boludos, teniendo en cuenta que la relación de costos con la animación tradicional es abismal. La grilla de a poco se fue conformando y sucedió lo inesperado: Alejandro fue convocado para que Alejo y Valentina dieran el gran salto a la televisión. No sólo regional sino internacional. Para esto se trabajó con los mismos capítulos de la web, pero por problemas de duración tuvieron que ser extendidos. Eso hizo que muchos episodios tengan su versión previa y la "extended". Originalmente hizo su debut dentro del segmento "Flash" para luego pasar a ocupar un lugar al final de "Los 10 más pedidos" concluyendo con un total de 16 capítulos. El furor que generaron CarlitoX, El Viejo y compañía opacaron a los principales roles. Algo que no llamó para nada la atención de su creador, quien declaró alguna vez que si fuera televidente también lo serían. A la espera de una nueva temporada para la segunda mitad de este año las fronteras se quebraron y no sólo la Argentina experimenta el fenómeno. Casi todos los países de Latinoamérica, España, Italia, Israel e inclusive Estados Unidos en menor proporción siguen el show.



En el momento de los abusadores sexuales de electrodomésticos



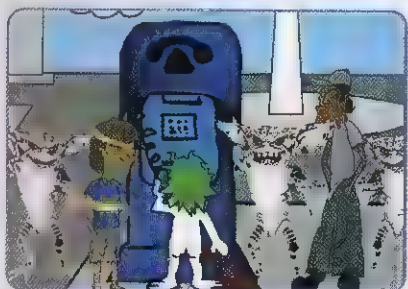
Se acostumbrando a la televisión



Protestando sexualmente a una caja registradora



"Creo que al menos al Buen Gusto"



Sexo oral a una cabina telefonica



Algún sabio editor alguna vez dijo: "cualquier boludo puede volver de un fracaso, pero sólo un genio de un éxito". Square lo demostró notablemente, teniendo en cuenta que a la fecha van más de 30 (!!) versiones de Final Fantasy, entre continuaciones, spin-offs, títulos relacionados y choreos descarados. No obstante, la gente de Square estaba integrada por humanos (bueh, ahora también, pero los de antes...) y, como tales, podían mandarse algún moco de vez en cuando. A qué viene todo este chamuyo? Resulta que todo eran triunfos para esta gente. FFXVII fue increíblemente exitoso, los siguientes tuvieron repercusiones similares... Vale citar otro dicho: "el que mucho abarca, poco aprieta". 2001 marcó a Square a futuro. Si bien lograrían un considerable éxito con la primera versión de la saga para la -por ese entonces- nueva PS2, también se les vendría una hecatombe financiera, producto del estrepitoso fracaso tanto del anime Final Fantasy Unlimited como de Final Fantasy: The Spirits Within, la primera película encarada por Square, que a su vez es la primera película de animación realísticamente realizada en 3D. Decididos a salir del pozo, a Square no le quedó otra que buscar un socio, padre, tutor, encargado, lo que fuere. Surge la oportunidad de que Enix, su máxima competidora, se hiciera cargo de la empresa. Como la marca Square era toda una institución en la industria, la absorción vendría en fusión, surgiendo Square-Enix.

FINAL FANTASY - 2DA PARTE LA FANTASIA SE ACABA...

Por Juan Ignacio Quiroga

En un contexto en el que ya pasaron cosas tan bizarras como que Sega dejara de fabricar consolas y realizara versiones de sus juegos para consolas Nintendo, ya no causaba sorpresa este tipo de anuncio, más que para los viejos gamers puristas. En todo caso, fue una ventaja mutua para ambas empresas. Lo más destacable es que, en Japón, Enix ya contaba con GanGan, su división editorial. Esto devino en el surgimiento de versiones manga de varios Final Fantasy y también de la saga Kingdom Hearts, un crossover Disney/Square-Enix que se volvió furor en el mundo entero y del que a la fecha salieron tres versiones (ver en la nota para más detalles). A todo esto, la fiebre por Final Fantasy está muy lejos de decaer. Más aún, considerando que casi todas las consolas vigentes hoy día en el mercado cuentan con sus respectivas versiones, y lo que es más llamativo aún: no se igualan entre sí. La numeración tradicional tendrá su decimotercera expresión en la PS3 y por partida doble: un RPG y un juego de acción. Y más allá de esto, se produjo un vuelco terrible respecto de los últimos años, ya que Square-Enix está desarrollando más FF para consolas Nintendo que para Sony y las demás empresas. Lo cierto es que entre cantidad de nuevas versiones, cantidad de remakes de las versiones clásicas y nuevas expresiones audiovisuales (anime, manga, cine, TV, celulares, etc.) Final Fantasy es una de las pocas franquicias que hoy día continúa vigente, innovándose juego a juego, en perjuicio de los bolsillos de la gente.

Yuna - FFX

FINAL FANTASY VIII

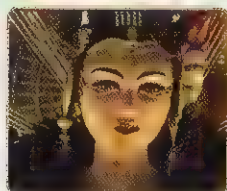
Primera aparición: Playstation (11-02-1999)

Otras versiones: PC

No obstante el enorme impacto del séptimo juego, Final Fantasy VIII se las ingenió para sorprender, al convertirse en el título de la saga que más rápidamente se vendió (recaudó 50 palos verdes en los primeros tres meses!). En esta ocasión, la historia gira en torno a un grupo de mercenarios, integrado por Squall Leonhart, Rinoa Heartilly, Zell Dincht, Quistis Treppe, Irvine Kinneas y Selphie Tilmitt. Ellos están involucrados en un conflicto internacional, en lo que deben proteger al mundo de una bruja (Edea, la del cuernote en la capocha) que manipula esa guerra para sus propios intereses. No obstante, más adelante se descubre que la mina es, en realidad, un títere de Ultimecia, otra bruja que pretende dominar las mentes de otras brujas del juego.

FFVIII se caracteriza por presentar un look fotorealista, si bien existen elementos fantásticos en la historia, ya que presenta una historia bastante más verosímil que sus antecesoras. Por otra parte, es el primer Final Fantasy en usar un tema cantado para su apertura: "Eyes on me", de la cantante china Faye Wong. Tras su lanzamiento para Playstation, se realizó un port para PC con algunas mejoras y la inclusión de Chocobo World, un mini juego protagonizado por Boko, uno de los chocobos del Final Fantasy VIII.

FINAL FANTASY VIII



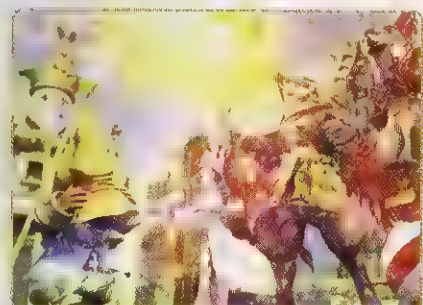
FINAL FANTASY IX

Primera aparición: Playstation (07-07-2000)

Otras versiones: Ninguna

Esta vez, la trama se sitúa en Gaia, mundo en el que existe una guerra entre dos naciones a causa de los delirios de una ambiciosa reina: Brahne. Quien podría fin a todo esto es Zidane Tribal (aunque no ataca a cabezasas) junto a Vivi, Steiner, Garnet (la hija de Brahne), Quina, Freya, Eiko y Amarant. Con el correr de la historia, se descubre que la locura de Brahne es ocasionada por un extraño ser llamado Kuja. Final Fantasy IX, además de contar con el regreso de Yoshitaka Amano al diseño de personajes e ilustraciones, fue desarrollado tanto para responder a los pedidos de muchos fans por un juego en la línea de los anteriores, como así también efectuar un homenaje a toda la saga de antiguos FF. La intención fue buena, pero eso solo pudo ser apreciado por los japoneses, ya que los pelotudos de los traductores yankees no tuvieron el cuidado -ni las ganas- de asimilarse a los nombres utilizados en las versiones USA de los juegos viejos. Para peor, si bien el título fue un "top seller", es el menos vendido de todos la saga, aunque esto puede atribuirse a la cercanía de su salida con el lanzamiento de la PS2, por aquel entonces. El tema musical del juego es "Melodies Of Life", interpretado tanto en japonés como en inglés (para las versiones occidentales) por Emiko Shiratori.

FINAL FANTASY IX



FINAL FANTASY X

Primera aparición: Playstation 2 (19-07-2001)
Continuación: Final Fantasy X-2, también para PS2 (13-03-2003)

El desarrollo del juego abandonó a los movimientos de personajes 3D sobre escenarios pre-renderizados en 2D, pasando a mundos completamente 3D (pese a no permitir que la cámara se mueva libremente, avance implementado recién en el FFXI), y los diálogos entre personajes dejaron de ser largos -y densos- textos onda subtítulos, para dejar paso a impactantes -en la versión japo, no tanto en la yankee- actuaciones de voces. A partir de entonces, no solo los Final Fantasy sino los RPG en general cobraron nuevas dimensiones de realismo y penetración del jugador para con el juego. Tidus, Yuna, Rikku, Kimari, Lulu, Wakka y Auron son los personajes de FFX, insertos en una trama de las más complejas habidas y por haber en Final Fantasy alguno. Si bien la historia los muestra a todos ya reunidos, rápidamente va a un flashback en el que Tidus cuenta la devastación de su ciudad, Zanarkand, a manos de una descomunal y extraña fuerza conocida como Sin. También su éxodo mil años en el futuro a un lugar llamado Spira y su aventura para poder regresar a su tiempo y, de paso, eliminar a Sin de una vez por todas.

El hecho de poder apreciar a los personajes más "realmente" que en los anteriores juegos derivó en un considerable incremento en la popularidad de los correspondientes a este juego en particular. Tanto es así que las ventas quebraron un nuevo record, posicionándolo también al tope del ranking de popularidad de los mejores juegos de todos los tiempos. Square no tuvo más remedio que sacar una continuación, la primera que se haya hecho de una etapa en particular de Final Fantasy. FFX-2 vio la luz poco más de dos años después del primer juego. Según lo comentado oportunamente por Square-Enix, éste es el primero de la saga en estar expresamente dirigido a chicas, cosa que salta a la vista teniendo en cuenta que los personajes jugables son el trío femenino compuesto por Yuna, Rikku y Paine -quien ingresa en esta edición-. Sin dejar de ser un RPG, FFX-2 se asemeja a un juego action-adventure y la historia toma lugar luego de los acontecimientos de FFX, en busca de despejar misterios tanto de Spira como de las chicas, principalmente Yuna. Para finalizar, hay que mencionar que estuvo previsto incluir la variante de juego online, transformándolo en un semi-MMORPG (Masive Multiplayer Online Role Playing Game), pero esto fue desechado durante la realización del juego. No obstante, es eso lo que terminaría formando al siguiente juego de la saga.



FINAL FANTASY XI ONLINE

Primera aparición: Playstation 2 (16-05-2002)
Otras versiones: PC, XBOX360

El concepto tan de moda de los MMORPG obligó a Final Fantasy a convertirse en uno de ellos, en esta onceava edición. Su particular desarrollo -en relación a los otros juegos de la saga- implicó el uso de mouse y teclado (cosa que en las consolas significa cash extra) para una más fácil ejecución, dado que ahora habría que chatear con otras personas que juegan online en cualquier otra parte del planeta. Actualmente, FFXI es el más exitoso juego online en Japón -y el primero en realizarse multiplataforma- con más de 500.000 usuarios jugando tanto al juego original como a sus tres expansiones (habrá una cuarta próximamente). Asimilándose a otros MMORPG, sólo se puede controlar a un personaje -completa y absolutamente personalizable- y las batallas se desarrollan en tiempo real, similar a un Zelda, por dar una comparación válida. Debido a las características propias del juego, la historia es sumamente moldeable y no depende de un curso prefijado como en anteriores juegos. Básicamente estamos en el mundo de Vana'diel, donde varias razas de guerreros se ven obligadas a luchar para derrotar a los terribles hombres bestia que azotan su mundo. Hay una versión adaptada del FFXI para PS3, pero hay que bajarse -vía compra online- los 10 GB (?) que pesa el juego.



FINAL FANTASY XII

Primera aparición: Playstation 2 (16-03-2006)
Otras versiones: Nintendo DS (Revenant Wings)

Superando todos los records en gasto para un FF (más de 35 palos verdes) y con un equipo de más de cien personas trabajando, FFXII marcó el final -a lo grande- de la saga en la PS2. La historia toma lugar en Ivalice (al igual que en Final Fantasy Tactics, Tactics Advance y el juego Vagrant Story, pero NO de la misma manera), mundo donde los reinos de Archadia y Rozarria se encuentran en una guerra que parece no terminar nunca. En consecuencia, el pequeño reino Dalmasca -que se encuentra entre medio de los otros dos- se ve prisionero del conflicto, sobre todo cuando Archadia invade Dalmasca. Su princesa, Ashe, crea un movimiento de resistencia, donde conoce a Vaan, el devenido capo del juego. Junto a ellos: Penelo (amiga de la infancia de Vaan), Basch (quiere hacer boleta al Rey Archadiano), Balthier (un pirata del espacio) y Fran (amigo de Balthier). En Abril de este año salió FFXII Revenant Wings, para Nintendo DS. Se sitúa un año después de los sucesos del juego original, donde Vaan y Penelo son piratas del espacio. Su misión en este juego será salvar a la Sacred Stone (pilar de los continentes de Ivalice), cuya destrucción provocaría el genocidio de los Aegyl, una raza de gente mitad humana mitad alada, de quienes se suma un nuevo personaje, denominado Llyud, a la pareja protagónica.



Como se dijo en la anterior nota, el sistema de juego del Bahamut Lagoon para SNES sería reaprovechado en Final Fantasy Tactics, uno de las más exitosas sagas paralelas de Final Fantasy. En Mayo de este año, FFT tuvo una remake para PSP, con el subtítulo agregado de "The War Of The Lions". En 2003, FFT tuvo su versión en GameBoy Advance a través de Final Fantasy Tactics Advance, aunque no guardan estrecha relación salvo el modo de juego. El último juego de la familia Tactics en aparecer será Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire, que saldrá en Julio próximo para Nintendo DS y será una continuación directa del FFTA antes mencionado. Por cierto, éste último, la remake del FFT para PSP y el FFXII Revenant Wings conforman lo que Square-Enix dio en llamar "Ivalice Alliance", serie de juegos cuyo principal nexa es que sus tramas ocurren en una locación llamada Ivalice.

Final Fantasy Crystal Chronicles apareció para Gamecube en Agosto de 2003, aunque más que un FF parecía un Zelda. Crystal Chronicles continuará a través de dos juegos. El primero, Ring of Fates, saldrá en Agosto para Nintendo DS. En tanto, The Crystal Bearers será para Nintendo Wii, aunque aún no tiene fecha de salida designada.

Chocobo ganó una serie de juegos propios a partir de la salida de Chocobo's Mysterious Dungeon, en Diciembre de 1997 para Playstation y, tiempo más tarde, para WonderSwam. Se trataba de un RPG pero combinado con algo de acción real. Tuvo una continuación al año siguiente en Chocobo's Mysterious Dungeon 2 para Playstation. Para variar un poco la temática, apareció Chocobo Racing en Marzo de 1999. Ni más ni menos que un juego de carreras onda Mario Kart. Cerrando momentáneamente la saga, en Diciembre de 2006 apareció Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, un juego de aventuras con sistema de pelea por cartas, para Nintendo DS.

Para finalizar, basta mencionar una serie de juegos en donde aparecieron varios personajes de Final Fantasy. En 1998 salió Ehrgeiz, un juego de pelea en 3D onda Tekken que incluía a Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie, Vicent y Zack, de FVII. Apareció primero en arcades y luego en Playstation. Kingdom Hearts es una de las últimas sagas creadas por Square-Enix, en colaboración con Disney. Es un enorme crossover de personajes de Disney con cameos de gente de Final Fantasy VII y VIII. Salieron tres juegos: Kingdom Hearts 1 y 2 (PS2) y el Kingdom Hearts Chain of Memories (GBA). Los más raros son dos juegos de la extensa línea Itadaki Street (Itadaki es como un Monopoly japonés), en donde comparten cartel la gente de Final Fantasy y Dragon Quest, en versiones tanto para PS2 (2004) como para PSP (2006). También salió Mario Hoops 3-on-3, un juego de basket para Nintendo DS con toda la troupe de gente de los juegos de Super Mario, pero con personajes genéricos de Final Fantasy ocultos.



EHRGEIZ



CHOCOBO TALES



FFXII - REVENANT WINGS

FINAL FANTASY



FF - Crystal chronicles



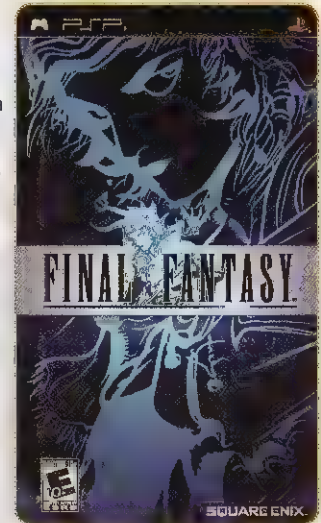
Kingdom Hearts

LO QUE SE VIENE: FINAL FANTASY XIII Y MÁS

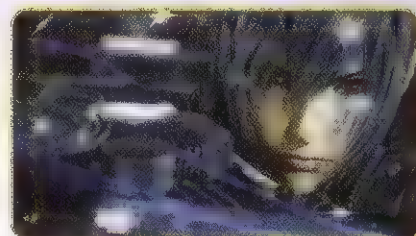
Se vienen fuertes novedades en el universo de esta creación de Square-Enix:

Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII collection: Esta bizarra denominación engloba a todos los nuevos títulos que enmarcan y acompañan a la tan esperada nueva etapa de la numeración tradicional. Por cierto, la primera parte del título significa en latín "La nueva fábula del cristal", implicando que todos los juegos tendrán lugar en el mismo universo, pero no estarán directamente relacionados. Los juegos en cuestión son: Final Fantasy XIII, obviamente lo más esperado por todo el mundo. Está siendo desarrollado para Playstation 3, cuyo enorme poderío supondrá un inmenso avance, no solo audiovisualmente sino además en la estructura y desarrollo de las batallas. De hecho, Motomu Toriyama, el director de desarrollo del juego, comentó que la idea es ver qué tanto se pueden recrear las peleas de la película Final Fantasy VII Advent Children. FF Agito XIII está siendo desarrollado para celulares japoneses, en lo que se prevee, sea un juego "para todo el mundo" en lo que respecta a su nivel de dificultad. Para cerrar, FF Versus XIII también será para Playstation 3 y sería, según sus creadores, "el FF más oscuro de todos hasta ahora" dado que combinará mucha más acción onda shooter en tercera persona. Todavía no hay fechas de salida fijadas para ninguno de estos tres títulos, pero se prevee que salgan entre fines de este año y principios del siguiente.

Final Fantasy 20th Aniversario: oootra compilación más -pero esta es conmemorativa del aniversario de la saga!- de nuevos juegos de los que, en realidad, solo uno es nuevo. La cosa consta de remakes de FFI y FFII para PSP, una remake de FFIV para la Nintendo DS y, ahora sí, el juego nuevo: "Dissidia -Final Fantasy-" para PSP, un juego de acción que por primera vez reúne personajes de varios juegos de la saga. Todavía se encuentra en desarrollo, pero ya está confirmado que se va a poder jugar con Zidane de FFIIX y Light Warrior del primer FF, por ejemplo.



FF - XIII



FINAL FANTASY XIII

FINAL FANTASY UNLIMITED

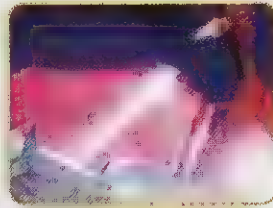
SERIE DE TV 25 EPISODIOS SERIE ANIMADA EN HD EN EPISODIOS DE 25 MINUTOS

Si no fuera por las invocaciones, los chocobos, el personaje que se llama Cid, el título de la serie (cuac) y alguna que otra cosa más, este anime ni parece algo relacionado con Final Fantasy. Para empezar, la trama da inicio en la Tierra, cosa que jamás pasó en FF alguno (aunque luego se trasladan a un mundo fantástico).

La historia sigue a las hermanas Yu y Ai, quienes se deciden a ir a buscar a sus padres que están en el "otro mundo". Viajaron a través de un portal que se abrió, doce años atrás, en el mar de Japón y nunca volvieron. Ya dentro de ese mundo raro, las chicas usan el tren Elizabeth -por el que accedieron a ese mundo- para ir de lugar en lugar con la esperanza de que papi y mami aparezcan. Más adelante, la historia se pone un poco más jodida y se cruzan con la gente mala de la serie: Earl Tyrant, Kaze y Shrio Kumo.

El desarrollo fue encarado por el estudio Gonzo (Last Exile; Burst Angel). La dirección fue de Mahiro Maeda (Montecristo), el diseño de personajes fue de Kazuto Nakazawa (Ashita no Nadja; Samurai Champloo) y el diseño de mechas corrió por cuenta de Makoto Kobayashi (Samurai 7; Steamboy).

La extensión de Final Fantasy Unlimited fue planificada, originalmente, en 52 episodios. Lamentablemente, le fue tan para el culo que decidieron cortarla en el episodio 25. En consecuencia, la trama de lo que hubiera sido la otra mitad de la serie quedó extremadamente condensada en los últimos episodios, casi al borde de lo inentendible. Según comentaron sus creadores, la intención era captar nuevo público para los juegos (como si les hiciera falta), pero no cayeron en la cuenta de que les hubiera resultado más eficaz crear algo que se anexe a los FF más populares, o bien crearle un juego basado en este anime, cosa que extrañamente jamás se tuvo en cuenta. Para tratar de remediar el final apresurado, en Japón, se lanzaron continuaciones e historias complementarias aclaratorias en varios formatos, a saber: Sou no Kizuna (Los enlaces entre dos) es una novela que aclara sucesos producidos a mitad del anime. Final Fantasy Unlimited Before es un drama CD que cuenta todo un flashback de la destrucción de los mundos de Kaze y Kumo. Final Fantasy Unlimited After continúa la historia, a modo de libro (del cual una partecita es manga y todo el resto es texto puro). The After Spiral son una serie de novelas cortas publicadas en la web oficial de la serie de TV, cuyas historias complementaban lo sucedido en ésta. Final Fantasy Unlimited After 2 es otro drama CD que vendría a poner punto final a toda la trama, pero igual siguió dejando dudas sin resolver...

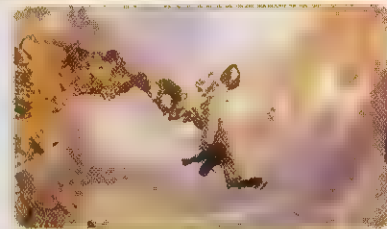


FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

MOVIE DE 130 MINUTOS

El fiasco más grande de la historia de Square quedó asentado en las casi dos horas que dura esta producción fílmica. De poco sirvió haber significado la primera película animada en presentar animación CGI fotorealística de humanos. La millonada de plata que se gastó Square en su producción no pudo ser paliada, ni en un cuarto, con las ganancias que ingresaron a sus arcas producto de esta película. En consecuencia, tal y como se dijo al principio de la nota, Square quedó en la lona y tuvo que fusionarse a Enix para seguir adelante. En un caso aún más evidente que el del anime Unlimited, The Spirits Within tiene poco y nada que ver con el universo Final Fantasy en sí (no le dejaron ni a los chocobos!). La historia sigue a la científica Aki Ross, empeñada en recolectar los ocho espíritus con la esperanza de crear una fuerza que le haga frente y destruya a la presencia de espíritus extraterrestres en la Tierra, causantes de la casi total extinción de la humanidad.

Si bien luego pudieron realizar "Final Flight of the Osiris", uno de los populares cortos de The Animatrix; la división fílmica de Square no soportó mucho más tiempo la exagerada pérdida de más de 100 millones de dólares ocasionada por The Spirits Within, por lo que se declaró en quiebra y, posteriormente, se finó.



"Che; se pi..."

PUROCOMIC

SAN MARTIN 843 - Loc. 6,15 y 16
galería calle del sol - Rosario
Tel. 0341 - 4470596
0341 - 4111145

www.purocomic-rosario.com.ar
purocomic@iplanmail.com.ar

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

PRONTO MUCHO MAS...



**Ahora
en TV
Argentina**



MARTIAN SUCCESOR NADESICO

Lunes a viernes 13:00 y 16:30 Hs. Sábados 13:30, 19:30, 2:00 Hs.

Cuando las colonias de la Tierra en Marte son atacadas por los Jovianos, la empresa Nergal decide ayudarlas al crear poderosas naves espaciales, siendo la primera de ellas la Nadesico. La particularidad es que su tripulación tiene algún que otro des-orden en sus personalidades. El personaje principal, Akito Tenkawa, tiene que lidiar con su labor como cocinero, su im-provisado puesto como piloto de un Aestevalis (robot de combate) y sus idilios con chicas de la nave, especialmente la capitana, Yurika Misumaru. Los 26 episodios de Nadesico son una perfecta combinación de la comedia más delirante con el drama más atroz, involucrando desde el gusto de Akito y cia. por el anime Gekinganger, hasta el oscuro y misterioso pasado del primero.



ENTRA A NUESTRA WEB CON MAS DE 1000 PRODUCTOS ONLINE

**LLAVEROS | DVDS | ACTION FIGURES
POSTERS | ACCESORIOS DE COSPLAY
BANDANAS DE NARUTO | MOUSE PADS
COLGANTES PARA CELULARES | CDS
MANGAS | FIGURAS COLECCIONABLES**

ADEMAS TODAS LAS COLECCIONES

SAINT SEIYA MYTH CLOTH Y APPENDIX

MARVEL LEGENDS | HEROCLIXS

STAR WARS UNLEASHED | DC DIRECTS

**VENI A NUESTRO LOCAL
A BUSCAR TUS ENTRADAS
ANTICIPADAS PARA**



NEOTOKYO

ANIME & TOYS STORE

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM

LOS ORGANIZADORES DE **MEGACOMICS** PRESENTAN

ANIMATE!

BUENOS AIRES 07

**EXPO Y CONVENCION
DE COMICS, ANIME,
HUMOR GRAFICO,
CINE FANTASTICO Y JUEGOS**

**JUEVES 16
AL DOMINGO 19
DE AGOSTO**

**JUEVES INAUGURAL
ENTRADA LIBRE
Y GRATUITA**

**PREDIO EL DORREGO
(DORREGO Y
ZAPIOLA)**



UNA EMPRESA
INCUBADA POR EL
gobBsAs

**¡MAS INVITADOS
INTERNACIONALES!**

¡6500 M2 DE EXPO!

**3 VECES MAS
GRANDE QUE**

LOS MEGACOMICS

5 COSPLAYS CON PREMIOS!

EVENTOS TEMATICOS: STAR WARS 30 AÑOS

EL ETERNAUTA 50 AÑOS / ISIDORO

ASTROBOY / UNIVERSO DC / MANHWA

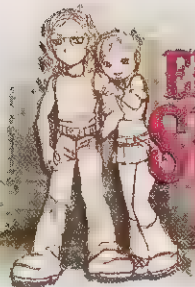
INFORMATE EN www.deuxstudio.com.ar

**AUTORIALES / COMIQUERIAS / DIBUJANTES / HUMORISTAS / GUIONISTAS / ILUSTRADORES / COLECCIONES / MERCHANDISING
PROYECCIONES DE ANIME Y CINE FANTASTICO / TEATRO / RECITALES / COSPLAY / TRIVIA / SORTEOS / PREMIOS
DESCUENTOS ESPECIALES / TALLERES ABIERTOS Y MUCHO MAS...**

PREVENTA DE ENTRADAS: ABONO PARA LOS 4 DIAS

A UN PRECIO INCREIBLE \$15 * EN COMIQUERIAS AUTORIZADAS

* Ahorro de \$ 10 (sumando viernes a domingo el precio total sería \$ 25, jueves es gratis)

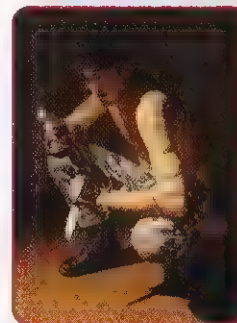
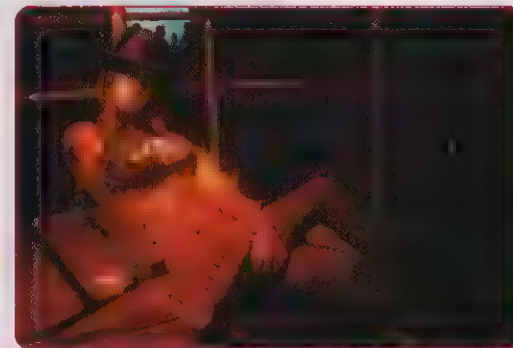
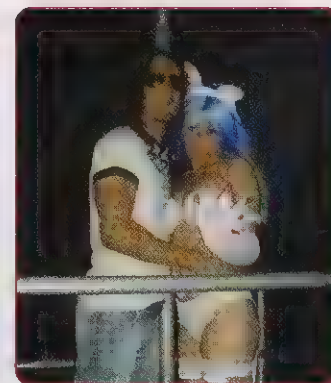
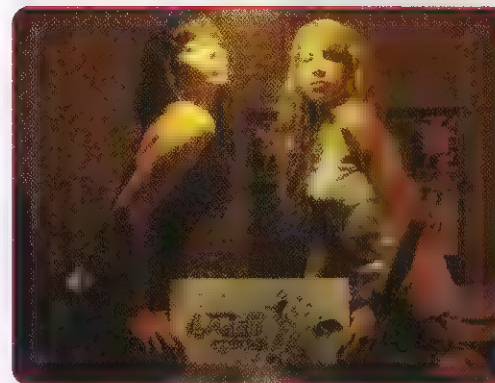
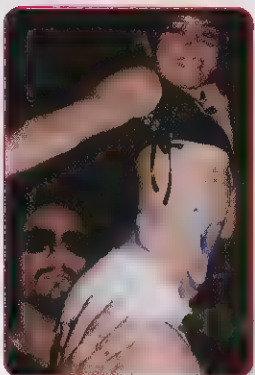
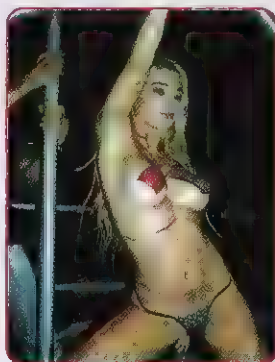
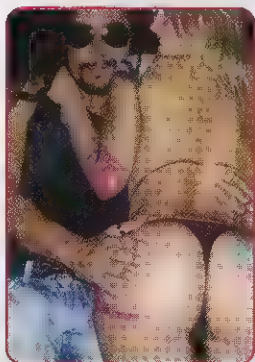


EL SUBMUNDO DE EDU

Episodio 6: SEXO, LAZER & ROCK N' ROLL!

Volvió LAZER NIGHT, volvió el descontrol y volvió el Submundo con su infaltable selección de fotitos cachondas (esta vez con algo para las chicas también, porque esta sección suele parecer dedicada exclusivamente a mis congéneres masculinos.) Gracias, más que totales, a todos los bombones que le agregaron sensualidad a aquella mágica primer noche de Abril: Angie, Belén, Pato, Aldana, Florencia, Nea, Mai, Laurita, Natalia, la célebre "Suku" y a todas aquellas con las que estoy siendo injusto en este momento por no acordarme... A los que no me pienso olvidar de agradecerles es a todos ustedes, los que estuvieron ahí festejando junto a nosotros e imprimiéndole onda al evento... Una vez más, Lazermaníacos: Gracias Totales! Nos vemos el 8 de Julio para festejar el día de la Independencia... Ah, no, cierto... El cumpleaños de LAZER!!!

Edu ★



MONTECRISTO

QUIEN DEJA VIVO AL OFENDIDO HA DE TEMER VENGANZA

EN TV

Por Maximiliano Pascuzzi

No descubrimos nada al decir que buena parte de los animes que se producen en Japón se basan en adaptaciones de mangas exitosos y otros no tanto. Sin embargo, es sabido que los estudios de animación también suelen nutrirse de otras fuentes a la hora de producir nuevas animaciones. Es así como hay series basadas en videojuegos, juegos de rol, comics occidentales e incluso novelas. Estas últimas, si bien fueron dejadas de lado en los últimos años, fueron parte fundamental del anime durante varias décadas, siendo quizás el ejemplo más notorio el World Masterpiece Theatre emitido ininterrumpidamente durante más de 20 años. De todas formas, para el año 2004, el estudio Gonzo (Last Exile; Samurai 7; Saikano; Gantz) decidió sacarle un poco de polvo a esta tradición y llevar adelante la adaptación de la clásica novela de Alexandre Dumas, "Le Comte de MonteCristo". Estrenada en Japón el 5 de Octubre de ese año, llevó por nombre Gankutsuou (algo así como "El Señor de la Cueva") en referencia al título bajo el cuál fue editada por primera vez en el archipiélago la novela de Dumas. Los 24 episodios que componen la serie (el último se emitió el 29-03-2005) fueron dirigidos por Mahiro Maeda, quien diese sus primeros pasos en la industria trabajando como animador en el Studio Ghibli detrás de películas como Nausicaä del valle del viento, Porco Rosso y Laputa: Castle in the Sky. Más cerca en el tiempo, Maeda puso su firma como director en los

OVA's de Blue Submarine Nro. 6 y la serie Final Fantasy Unlimited. Volviendo al anime de MonteCristo, nombre bajo el cual puede verse la serie estrenada por Animax desde principios de Mayo, cabe destacar en primera medida su aspecto visual. Si bien Gonzo es reconocido ampliamente por el extremo cuidado visual de cada una de sus series, para este proyecto llevaron el tratamiento de la imagen mucho más allá. Haciendo uso de una estética poco frecuente, donde desde las ropas, peinados, edificios, paredes y demás objetos en la escena se encuentra llenos de texturas de Photoshop y capas sobre capas de animación en 3D, logrando darle al anime un feeling muy especial que refleja sin necesidad de ser descrito con palabras el confort y la opulencia de la aristocracia parisina que Dumas intentó darle a su obra cuando comenzó a publicarla en 1845. En cuanto a la historia en sí, MonteCristo es una adaptación por demás libre de la novela en la que se inspira, donde si bien todos los elementos que hacen a la trama se hacen presentes, también aparecen algunas pequeñas "libertades creativas" tomadas por Gonzo tales como viajes a la Luna, razas extraterrestres, naves espaciales, autos de principio de siglo XX e incluso mechas (!!) que Dumas no hubiese incluido en su novela ni aún después de fumar un porro del tamaño de la Torre Eiffel. De todas maneras, todos estos elementos se las ingeniaron para integrarse naturalmente en el buen año de 5053, donde toma lugar el anime, creando una suerte de escenario retro-futurista. Es allí

donde conocemos al joven Vizconde Albert de Morcef y a su amigo, el Baron Franz d'Epina, mientras viajan para ver el carnaval de la Luna. Yendo de fiesta en fiesta es como conocen a quien se auto-proclama Conde de MonteCristo, del que poco se sabe a ciencia cierta y mucho se especula. Instantáneamente, Albert queda cautivado por el glamour y la libertad en la que vive el Conde (además de no tener caspa como Echarri) en contraste con la vacía sociedad parisina donde tanto él como sus amigos pasan sus vidas aburridos de sí mismos y compartiendo el mismo destino: compromisos arreglados de acuerdo a las conveniencias de los intereses de sus respectivas familias.

Pero las cosas tomarían un giro inesperado esa misma noche, tras que Albert saliese de una fiesta con una joven a la cual acababa de conocer, Beppo, quien lo tomaría como rehén revelándose como miembro de una banda de criminales liderada por Luigi Vampa. Con la responsabilidad de salvar a su amigo, Franz queda sin otro recurso más que recurrir al Conde para que pague el rescate y conseguir así salvar la vida de su amigo. Todo esto no hace más que aumentar el grado de admiración de Albert hacia el Conde (que además le hace notar que Beppo venía con sorpresa XD), aunque Franz comienza a ver que tras la apariencia naif de éste hombre se encuentra una mente calculadora de la cual conviene tener cuidado. Este incidente le da al Conde la excusa para pedirle a Albert que lo introduzca a la sociedad de París ya que en un mes tendría intenciones de viajar a la Tierra para encargarse de asuntos pendientes. De esta forma, la llegada del Conde a París crea un nuevo interés den-



"Ohhh... Conde..."

tro del círculo social de Albert, entre los que se destacan el joven héroe de guerra Maximilian Morrel quien por otra parte guarda sentimientos por la prometida de Franz, Valentine de Villefort, hija del Procurador General Gerald de Villefort. También hacen su aparición el General Fernand de Morcef, padre de Albert que, además, tiene aspiraciones a la presidencia de Francia y su esposa, Mercedes de Morcef que se muestra por demás incómoda ante la presencia del Conde. Finalmente conoce a la familia Danglars, dueña de uno de los más grandes bancos de París, cuya hija Eugénie, se encuentra prometida a Albert, aunque ninguno de los dos parece particularmente interesado en el hecho. De ahí en más se irán revelando secretos sobre el pasado de todas las familias involucradas, conformando un



complejo rompecabezas donde cada nueva pieza tendrá un nombre recurrente: Edmond Dantes. La identidad sobre este hombre, qué fue de él y su relación con el pasado y presente de la aristocracia de París se volverán las intrigas centrales que intentará resolver Franz mientras se hacen cada vez más evidentes las manipulaciones del Conde, quién parece estar desarrollando un muy preciso juego de ajedrez con las vidas de Albert y compañía.

Poco después de terminada la emisión del anime en Japón, Kodansha comenzó a serializar una adaptación en manga de MonteCristo dentro de su revista Afternoon, a cargo de nada mas ni nada menos que el propio Mahiro Maeda. La historia sigue a grandes rasgos al anime e incluso se toma la libertad de entrar en algunos detalles y escenas de la novela original que tuvieron que ser simplificados por cuestión de tiempo para la serie de TV. Aún sin fecha para terminar, el manga continúa abierto totalizando, hasta la fecha, 2 tankoubons. También se destaca de entre el merchandising de MonteCristo:

Gankutsuou Complete, un artbook que salió a la venta en Abril de 2005 a cargo, nuevamente, de Mahiro Maeda. En cuanto a la emisión de Animax, la misma tuvo su premiere el pasado 1º de Mayo estrenando a razón de un capítulo por semana en horario central los martes a las 22:00 hs y repeticiones en la madrugada y el fin de semana, dándole de esta forma una buena exposición a la serie. En cuanto al doblaje, como la gran mayoría de las series que emite Animax, fue encargado en Venezuela y es ante todo correcto y fiel a la versión original. Desafortunadamente, hay que remarcar que la versión original contaba con un resumen de cada capítulo hablado en francés en la voz del Conde, detalle que se perdió durante el proceso de doblaje. Si bien esto no afecta el resultado final, sí deja un tanto descolgado el hecho de que aparezcan los subtítulos respectivos en japonés al inicio de cada episodio.

También hay que citar que, a lo largo de 2006, fue emitida por Telefé una adaptación a telenovela protagonizada por Pablo Echarri. La misma, tremendamente exitosa e incluso recientemente galardonada con varios premios Martín Fierro (oro incluido), tiene apenas el inicio de la trama meramente inspirado en la novela de Dumas, escapando hacia una historia mucho más relacionada al pasado argentino y a los desaparecidos de la última dictadura. También hay múltiples versiones filmicas de esta historia, siendo la última conocida una de 2002.



"Ehh...vos no sos Paola Krum!!"



"Mi nombre es Cristo... Monte Cristo..."



"Sin manos, sin manos!! La galera voladora!!"



"Y acá abajo tenés lo que uso para levantarla"



"Estoy espiondo el pepino de Pepino"

LAS DIFERENCIAS DEL ANIME CON LA NOVELA (GUARDA CON LOS SPOILERS)

Como se dijo anteriormente, MonteCristo resultó ser una adaptación bastante libre de la novela original. Aunque también debe reconocerse que se trató de mantener la mayor cantidad de elementos posibles considerando el abrupto cambio de escenario y la decisión de incluir diversos elementos fantásticos. De esta forma, el primer encuentro entre Albert, Franz y el Conde pasó a darse en la Luna cuando originariamente tomaba lugar en la ciudad de Roma. También la isla de Janina, de donde proviene Haydeé, pasó a convertirse ahora en un planeta.

Por otra parte, la novela original tomaba como protagonista al Conde de MonteCristo, y era desde su punto de vista de donde se contaba la historia. Cabe destacarse, entonces, que Albert tenía un protagonismo mucho menor del que terminaría jugando en el anime. De la misma forma, el argumento va siguiendo en forma cronológica la vida de Dantes, su encierro en la isla donde se encuentra el Chateau d'If y de cómo conoce al monje Faria, en lugar de Gankutsuou, quién también se encontraba prisionero en el lugar. Es él quien instruye a Dantes en las artes sociales además de revelarle el secreto acerca de un tesoro enterrado en la Isla de MonteCristo. Eventualmente, Dantes logra escapar de la prisión y dar con el tesoro para poner en marcha su plan de venganza. Otro cambio importante en el anime es la eliminación por completo de la figura de Napoleón Bonaparte, quien hubiese sido imposible de incluir en una historia ambientada en el futuro y, con ello, la eliminación también de todo el matiz político que tenía a la novela original. Vale remarcar que la obra tomaba lugar durante el



Tomatito Echarri en la adaptación argentina



Matías Alé en la película "El Conde de Monte Cristo"

exilio de Napoleón luego de la restauración de la monarquía. Por lo tanto, es entendible que en ese entonces significara un gran problema ser acusado de bonapartista como lo fue Dantes por parte de Danglars. De la misma forma, la carta que Dantes le entrega a Gerald de Villefort contenía sin saberlo pruebas de que su padre, Noirtier de Villefort, tenía vínculos con Napoleón, algo que -de hacerse público- enterraría para siempre las aspiraciones de Villefort de ascender dentro de la corte del Rey, con lo que decide silenciar para siempre a Dantes enviándolo a morir encerrado en el mencionado Chateau d'If. ■



El manga de MonteCristo

LAZERMAIL

E-mail: lazermail@editorialivrea.com - Web Page: www.editorialivrea.com

Tarde de Sábado, poco inspirado y corrido por los tiempos me siento a escribir este Lazermail. Es irónico cómo uno en realidad da lo mejor en cuanto a escritura cuando tiene tiempo libre (y por tanto no le están pasando demasiadas cosas interesantes) y lo peor cuando está sobretasado de cosas copadas de todo tipo. En una época recuerdo que llevaba diarios personales de mi vida y había llegado a la conclusión de que esta realidad ineludible generaba que quedaran extensamente redactados los días aburridos y mínimamente reseñados los días más fantásticos. Dando así la impresión -si se lo leía tiempo después- de que la vida en ese momento había sido bastante un embolone... ¡aja, puta vida y sus ironías. La verdad que este último mes ha sido exageradamente delirante en mi vida. Emprendí un viaje de negocios a Japón y Corea acompañado por primera vez por mi viejo amigo y compañero de demencias Eduardo Di Costa; pensándolo este viaje como el cierre de una etapa, el fin de un círculo y hasta evaluando dejar Ivrea tras eso. Sin embargo una tarde veraniega en la zona de Odaba (la bahía de Tokyo) tuve una especie de revelación... unas palabras se formaron en mi mente de forma clara y nítida, y empecé dentro de mi cráneo un sonido oncedor: "PERO QUE PELOTUDO!!!". Sí, ¡caí en la cuenta que estaba haciendo cualquier, esto no era el fin de nada. Era el comienzo de todo! Nunca iba a dejar Ivrea, yo amo esto y lo haré hasta el fin de los tiempos. Esto era solo una más de mis clásicas crisis. A partir de allí todo tomó un aire surrealista... un día Takekichi Inoue estaba haciendo la seña de "metaaál" tan típica de Edu; al otro estaba comiendo un asado con chimichurri y chorizos en Jiyugaoka en una mega fiesta con gente de todo el mundo celebrando el cumple de una amiga de infancia que no veía hace años y que ahora está viviendo en Tokyo; otro día estaba a las 3am en un Shopping reheavy en pian "consti" de Seoul escuchando cómo bardeaban todos los comerciantes a Edu diciéndole "Eh! Kenny G, come here!"; otro me encontraba totalmente borracho volviendo en subte hacia el hotel en Shinjuku tras irme de "tapas" en... Roppongi; en algún momento estaba cantando re-posicionada "Only you" de The Platters (Los Plateros) en un karaoke karaoke... Recuerdo también un día que estaba dudando sobre el tamaño de los penes occidentales en comparación a los orientales con una coreana de una editorial en un asquerosamente elegante bar de un hotel 5 estrellas; otro día pasar por Akihabara de traje con 15 bolsos de Transformers recién comprados; un bar atendido por minitas cosplayers que cantaban y gente que les seguía el juego, Aeroperueros, valijas, fronteras, pasajes y gente de lo más variopinta cambiando una y otra vez la realidad del entorno hasta no entender más de dónde venía y hacía dónde iba... Hasta un día de la semana pasada terminar despertando en un auto al lado de un enoococorme y majestuoso lago en pleno corazón de Finlandia, salir descalzo a mirar esos bosques agrestes de verdes nunca vistos, de roejo una entrada para el recital de Genesis que debía ver al día siguiente en Helsinki y a mi quasi ignota compañera de viaje Mikaela durmiendo en el coche (hoy gran amiga y la más atenta y orientada copiloto que tuve nunca en un viaje) y pensar... "WOooohh???" (¿que esperaba? algo profundo?). Bueh, pero lo profundo (si se puede decir así) es lo que digo ahora: nunca tengan miedo de vivir, hagan cosas... para eso estamos acá, no?

-LZ-46-01

Hola, sí, para la chica de 17 años del Lazermail! No temás princesa que yo en mi cierre poseo la gran espada, que os protegeré de todo mal, manteniéndoos alejadas de toda bestia humana varonil, me saca capaz de dañar a tierno capullo. Para ello he de estar con mi espada en la mano día y noche!!! Bueno, dicho esto me presento: soy Néstor de Isidro Casanova, el motivo de este mail, es para dejar mi opinión de varias cosas! Primero puatear a vos don señor Leandro Oberfo! Por muchas razones de las cuales no doy cita! Empiezo: si me pongo a pensar al tiempo que pasó, desde que compré mi primera Lazer (la #17), la verdad que he vivido un pasado muchas cosas que marcaron mi vida para siempre. Recuerdo que cuando la compré, mi vida era muy tranquila (en comparación con ahora!), aunque nunca con problemas. Pienso que uno siempre los busca cuando no los tiene. Yo era bastante pendejo en aquel entonces, tenía 17, era el año 2000 y empezaba a enamorarme por primera vez (una gorda que siempre vivía contando a mis compañeros como cogía con su novio). Yo la amaba; estaba obsesionado con ella! En

fin... me acuerdo que me repajeba con los dibujitos obscenos que pusieron en aquel polémico número. A qué quiero llegar? Hoy tengo 22 años, en todo este tiempo la vida me dio muchas vueltas: hoy soy padre soltero de gemelos (castigo divino o bendición? No lo sabré hasta que muera), por el momento sin empleo luj, haciendo changas! Yo ahora pienso en esa piba del correo que dice que es virgen y tiene miedo. Qué dirá cuando tenga 23 y esté toda rota? En aquel año yo les mandé una carta reincidente felicitándolos, ahora los felicito pero más quiero compartir con vos Leandro, el pensamiento de cómo nos trata, y trató, la vida. Yo creía, cuando era más pequeño, que cuando tuviera hijos iba a tener una esposa hasta que me muera. Ahora veo que no suele suceder lo que uno espera o imagina. Cuando mi ex estaba embarazada creía que me iba a casar... las cosas pasó!!! Se fue a vivir lejos. Se llevó a mis hijos... No consigo un buen empleo, y todavía la sigo luchando. Jamás esperé que me sucediera esto, pero así es. Y todavía sigue! Debo decir que mi situación económica fue muy inestable en los últimos tiempos. Hubo un tiempo que la Lazer no la pude comprar, y soy uno de los causantes de que vean a la revista en Parque Rivadavia. Perdón, necesitaba la plata! Perdón! No, Leandro noooooo!! Me dolió mucho! Me sentí humillado, pero bueno... pienso que ayuda a crecer y si te ayuda, pero no hace bien. La vida es dura, y muchas veces te da cachetazos que vos no sabes por qué. Pero espero, como vos dijiste, que haya veces que te dé recompensas! O como dice un tema: "Tu vida siempre fue así, te da y te quita por nada!". Bueno, cambio el tema. Yo nunca me hice presente en algún evento de ustedes, pero en esta próxima fiesta quiero estar. Así que pasen más metal, yo soy muy power-metalero; háganle un espacio digno, aunque sé que es un bolche y no puedo exigir demasiado. Espero hijo de puta que leas esto. Contestame con un "puto!". O algo. Si me así te escribiré con mejor onda, y ojalá puedas publicar esas que los guachos se rían! No escribí más que muy largo. Adió!! Néstor Daniel Reinfrid (Isidro Casanova)

"Puto", "algo"... Jaaaa... buenísimo chiste... En fin... respondiendo en serio... Sí, claro que la vida te da cachetazos fuleros una y otra vez. Pero el cómo nos repongamos de ellos y de cómo nos vamos después es lo que supongo que nos define como personas y nos sitúa más lejos o más cerca de ser felices mediante la paz espiritual con uno mismo. Como decía en la editorial del número pasado, aún sí las cosas salen exactamente como pretendías los resultados suelen ser distintos. Hay muchas cosas que imaginadas son de una forma y puestas en la realidad de otra. Supongo que es cuestión de aceptar eso con el mayor humor posible.

-LZ-46-02

Hi Don Oberfo! Me presento: soy Sol Cutuli, del portño barrio de Villa Urquiza, más conocida (yo, no el barrio) como "Naelin" o "Dark Rapidash" (ahí tienen mi nombre real, malditos pkpjdngenses!!! -jeje, chiste interno-) y soy relativamente nueva en todo lo referente a anime... pero como todas mis manías, en menos de un año de fanatismo logré hasta tener banderitas de Japón dentro de mi cartuchera y katanas al lado de la cama :P

O.o "katanas al lado de mi cama"??? Consejo a todos los lectores: con esta y cualquier otra chica que tenga esta inquietante costumbre siempre pero siempre a un lado. Que sino existe el riesgo de que después como dice el refrán "lo barato salga caro"...

Quería comenzar esto comentando algo muy gracioso del Lazermail que pasó desapercibido: compro la Lazer desde el #41, así que no tuve oportunidad de leer el Lazermail 40; aun así, sé que había una carta en ella donde una mina "te tiene ganas a un tipo que no era su novio" según dice un tipo en la LZ-42-01, que afirma que su caso es "inversamente igual". A qué viene todo esto? Pues bien, me pongo a leer el Lazermail 43... aparece una mina diciendo que su caso es "lo mismo pero a la inversa" que el del LZ-42-01!!! Ahora, alto... si tomamos esto matemáticamente, el primer caso debería ser igual al tercero, no? O.o? Jaja, qué inversas tan extrañas que se pueden dar :P Dejando de lado mi inspección detectívica del Lazermail, quiero comentar que muy bueno el Lazer Day!!! Primera, única hasta ahora, y mejor fiesta de mi vida -jaja, no tiene mucha competencia, pero

bueno-!!! Pero che, puede ser que en todas las fotos que salieron publicadas estoy exactamente a medio metro del límite de la imagen y no salgo?? En una me tapa la espada de Luke, en otra un amigo que conocí ahí... así, no se vale, loco >.< Por último, les pido que publiquen algo sobre Mythical Sleuth Loki, porfa, porfa "se arrojó a ante ustedes" -Sol Cutuli (scutuli@yahoo.com.ar)

Jaja, tenés razón, son inversas muy raras... por algo los sentimientos no son materia de ciencias exactas. Nota de Detective Loki hay en Lazer #38, que salió no hace tanto... si te pasás por una comiquería de las que anuncian en la revista o cualquier otra (en nuestra web www.editorialivrea.com están las direcciones de las de toda Argentina, Uruguay y Chile) seguro que la conseguís ya que tienen todos los números atrasados de Lazer. Lamento que no hayas aparecido en las fotos de Lazer Day por un pelín... es que tal vez yo no es todavía tu tiempo de ser una estrella... pero ese día llegará, fear not my friend!!!

-LZ-46-03

Hola Leandro!!! Cómo va??? Che, no sabés lo que me pasó, iba caminando tranquilo cuando me fijo en el puesto de diarios y veo aliiii!!! La Lazer #48!!! Cuando me acerco me llevé la delusión más grande... Erán las predicciones de Orangel XD!!!! Noooooo fue re bizarro y me desilusioné... Fue re loco. Soy Pedro Capparelli de Glew, les dejo mi mail pe.cacaman@hotmail.com. PD: Perdónen mi falta de inspiración en el mensaje, pero es que por falta de Internet en mi casa estoy en un cyber y el dueño está mirando "La familia Ingalls" jeje... -Pedro Capparelli (Glew)

Grrrrr... nos confundiste con Orangel!!!!??? Si te veo más te vale que tengas unos anteojos culo de botella de 5cm de grosor que sino te obligo a beber siempre infectado de mono... (jaja, años que no ponía eso, cuántos recuerdos!)

-LZ-46-04

Hello Mooooooo!!! Ja! Me mata ese ringtone, pero mucho más el del llamado de los Power Rangers que tengo en mi Nokia 1100 (gracias por la composición Andrés). Nah Lea, hablando en serio aprovecho la oportunidad para saludarte y a todo el Lazer team. No puedo creer que me haya criado por casi una década junto a una revista que nos da una perspectiva diferente y cómica del mundo, con un enfoque que nos contiene en español. Sí, acepto que soy inmortal a pesar de mi casi cuarto de siglo y es algo a lo que me resigno ya que siempre preferí huir a la realidad refugiándome en tus editoriales, en las concisas y precisas notas de series que también me acompañaron en la concepción de mi mundo, en esos clásicos chistes fáciles que acompañan las imágenes de cada revista, en cada carta del Lazermail que me mostraban diferentes formas de pensar provenientes de gente común como yo. Y esa realidad que muestran uds es la que elijo vivir porque me siento cómodo. No por eso dejo mi vida social de lado encerrándome en mi mismo donde Shinji Ikari o dármeles a otaku en un templo a Harunobu Madaramé... trabajo en un bar de moda (sí, con bandiera aunque no parezca) y en un despetole de locutorio para mantener mi único vicio y adicción: los productos de Ivrea, algo que no jode a nadie más que a mí bolsillo. Otros evaden la realidad chupándose todo, otros se drogan y no es que me las dé de prejuicioso porque no puedo darme ese lujo (siendo puto, pobre y argentino) ya que tenía unos "amigos" que se daban de lo lindo pero cuando su vicio los llevo a robarme me re calenté. Así que aquí estoy, recordando con orgullo el día que compré mi primer Lazer, la #6 y me emocioné viendo en tapa a las protagonistas de, en ese entonces, mi serie favorita...

Había de Sailor Moon, en una época lejana donde Lazer era de apenas 32 páginas y la hacíamos a puro pulmón entre 4 personas con una PC medio muerta y en una habitación sin ventanas... sniff, sniff...

Mortal el éxtasis que logra combinando la lectura del magazine con las horas frente a la tele mirando Locomotion. Como ahora esos días!!! Erán orgásmicos! Y en compañía de uds enfrenté la separación de mis padres; la crisis emocional que tuve en el secundario al descubrir y no poder asumir mi homosexualidad y a su vez experimentar un amargo desborde mnemónico recordando aquel abuso de mis tiempos de años que no me dejó disfrutar los años más lindos; el revelar semejante maldición de Yusenkyo a mis padres ganando incluso el rechazo de mi propia familia y quedarme solo procluyendo en mi persona una enfermedad tibia social que duraría dos años para luego ganar a los que hoy son mis dos mejores amigos (Andrés y Nahuel capos); tomar la decisión más importante de mi vida: creer en Cristo y estabilizar todos mis traumas; mi lamentable primera vez (sí, a los 20 y que?) con un tipo al que no le importó en lo más mínimo, producto de una ciega sed de afecto; el irme de casa, mi bancullo con todo el temor y la incertidumbre de si podría bancármelo solo y heme aquí, vivito y coleando (inserte chiste fácil aquí) en un lugar lejos de casa donde me divierto

a costillas de la hipocresía de la gente que no vive como más le gustaría y que te odia porque vos haces la tuya sin que te importe un choto (¡ja!) el que dirán. Eso sí, todo viene después de leer Maitena y hacerte "la superada", y pagar caro el derecho de piso, ¡a! A veces digo: "qué lindo estar en boca de todos" (se re escandalizando)... total algún día se van a cansar de señalarme y se van a animar a vivir sus vidas y no la mía. Era sentirme como Rogue de X-Men, rechazado por ser diferente, con un poder (?) que me alejaba de los que me amaba. A su vez viví tus crisis como si fueran las mías ya que me identifiqué mucho con todo lo que te pasaba en lo sentimental, laboral, en el cuestionamiento de la vida; lamentaba no poder ir a las convenciones pero me alegraba porque promovían esta pasión por el manga y el anime con sudor y sangre, y además altercados. Me dolió muchísimo la muerte de Pabito y me enorgullecí cuando pese a todas las pálidas salieron adelante en su nombre. Una vez aprendí que líder es aquel que sabe mirar más allá de lo evidente (nada de espadas del augurio), es decir de las situaciones tanto adversas como aquellas que te proyectan e impulsan hacia el futuro. Así que date cuenta que vos Lean sos un líder por naturaleza. Las masas que movilizás hablan por sí solas, tanto las que te siguen religiosamente como aquellos que quieren tirarte abajo (que de alguna forma están pendientes) porque la envidia no les permite reconocer que estás haciendo algo como la gente, que crece y que es netamente argentino. Yo siempre me animo a pensar que esa bestia que tenías allá por los noventa sobre tu cabeza, esa bestia que creaste no se asemeja ni un poquito a lo que es hoy día, verdad? Espero que sigas adelante, con esa vista empresarial que ya te caracteriza pero sin olvidarte de estos acárites que siguen tus publicaciones. Neo, perdón... Leo: demostre que soy real y publicá mi mail: ikarichan82@hotmail.com para ver si conozco gente que se anime a revelarles contra la Matrix. Exitos. C'ya space cowboy. PD: si no es mucho pedir pasarías algún dato sobre el anime Urashiman y el cartoon Dungeons & Dragons que transmitiera The Big Channel? Jamás les vi final alguno. Y ya que estamos valdría una nota sobre Genshiken! -Lucas Viera (Carhuu, Buenos Aires)

Mi ego y yo te agradeceremos tanta fir. Es cierto que soy un tipo que suele recuperarse de lo que sea que se le ponga enfrente y eso en cierta forma te vuelve una especie de líder. El tema es que, como le pasa a cualquier persona que otros califiquen de fuerte en un grupo, cada vez siento más que todo el mundo parece confiar demasiado en esa forma mía de ser y van en plan "hagámoslo mierda que total es un tipo fuerte y se va a levantar, no vale la pena que nos preocupemos por él..." y la verdad que me viene rompiendo bastante las pelotas... Pero busbata, parece que es el papel que me tocó jugar en esta vida... Respecto a si asorbaba esta evolución de Ivrea en 10 años... sí, te soy sincero la realidad es que siempre descarté que sería así... y más todavía. Soy un maldito optimista lleno de exagerada confianza, duro y perseverante y muy analítico. Lo que no me imagine es lo bestialmente complejo, sinuoso y sufrido que podía llegar a ser el camino. Bah, en realidad sí que me lo imaginé así, pero vivirlo en carne propia es bastante distinto a meramente imaginártelo. Respecto a las cosas que contás en tu mail, no te preocupes, tooodos tenemos historias complicadas en nuestras vidas, TODOS. Cada vez que uno tiene oportunidad de conocer a alguien a fondo u otros a veces se produce una especie de revelación mutua de "ah, tu vida no fue tan fácil como creía"... lo cual me llama mucho la atención q parece que todos siempre proyectamos una imagen de estabilidad fantástica. Cosa curiosa de los humanos que valdría la pena analizar. Cerrando, con respecto a las notas que pedís las voy medio complicadas de momento; pero no lo descartaría en el caso de Dungeons & Dragons ya que deriva de los clásicos RPG que algún día haremos nota seguro.

-LZ-46-05

Como andás Lea?!?!?!... A q no tenés ni puta idea desde donde te estoy escribiendo!!!... En este momento estoy en Alemania loko!!!! Sí, estoy acá en un intercambio de Rotary en un pueblo q se llama Witthen, en el este (bien, bien al este!!!) desde hace 3 meses (y todavía me quedan otros 8 más). Mi nombre es Eduardo Busso (tengo segundo nombre pero, como vos... si te lo dijera tendría q matarte A ^) y cuando vivía en Argentina (q raro decir eso!!!... jeje) era del oeste de la prov. de Bs. As., un pueblito llamado América. Vos dirás (y los demás lectores, si es q sale publicada!!!) "y q carajo me importa eso, mth!!". Buch... a mí me importa un carajo lo q a vos te importe y si me quiero presentar me presento!!!! Bueh... pasemos a otra cosa. Esta es la primera vez q escribo al Lazermail, pero la verdad es q lo vengo planeando desde hace mucho, mucho tiempo. Desde el momento (uno de esos "momentos por los q uno vive" A ^...) de paso, soy fan de tu sección al principio de la Lazer) en q, con un poco de tiempo al pedo antes de un viaje de Bhs en bondi, me acerco a un puesto de revistas de Retiro y ahí estaba!!! El objeto q se convertiría en mi objeto de adoración: la Lazer!!! Por fin una revista q valía (y vale) la pena leer!!! No poder creer mi suerte... me la devoré en menos de hora y media (y con la locuacidad pedorra del bondi!!!) y para cuando terminé ya era un fanático acérrimo de la

revista (de paso... ese puede ser un buen topic para un correo... dónde encontrarlos su primera Lazer??).

Si, sí que es un buen topic! Vamos, cópense y para la próxima me escriben sobre dónde compraron su primera Lazer!

Mmmm... a ver, q más puedo contarte??... Si!!!... Quiero demostrar una leyenda urbana q lleva tiempo circulando... Los alemanes no son todos unos cerrados y frios de mierda!!!! Obviamente q hay tipos y tipos... pero la mayoría son re buena onda!!!! Por ejemplo, yo me llevo bien con mis compañeros de colegio (y solo los conozco desde hace 3 meses)... también me metí en un equipo de rugby y la gente es re buena onda... aunq son todos un poco más grandes (lo bueno es q como la mayoría tiene trabajo, después de los partidos la cerveza la pagan ellos... yupiiii!!!). Y llegamos a la cerveza... jeje. Quiero confirmar q la cerveza alemana es, sin dudas, superior a la argentina (y tiene casi el doble de alcohol!!!!)... Pero, comparada con la cerveza de acá, la Quilmes no está tan lejos!!! (viva el sabor del encuentro!!!!). Otra cosa q quiero comentar... si alguno de los lectores está a punto de empezar a aprender alemán, q ni lo intente!!!!... Es el putito idioma más complicado del mundo y la puta madre q lo re, parió!!!!... Antes, q se ponga a estudiar chino mandarín, japonés o taiwanés... q lo parió... estos son unos complicados de mierda otra de a poco lo voy asimilando... jeje como si me quedara pero de a poco lo voy asimilando... jeje como si me quedara viejo me va a colgar de las pelotas desde la punta del obelisco!!!!)... q se le va a hacer... fui yo el q quiso venir acá (y no me arrepiento ^.^). Bue... voy a terminar acá con este mail kilométrico porq sino no salgo publicado ni en pedo... jeje. Kuidate lokito, q sos mi idolo!!!! PD: Marce, sos un HDP!!!!... me debes los scans de la Lazer q te pedi forro!!! Q acá no lo puedo conseguir (igual te las banco todas man!!!!... sos mi BF ever!!!!) P.D.D: Seba, vos lo q me debe son los mangas de Ramma guachin!!!! Más vale q lo tengas listas para cuando vuelva!!! (igual también te las banco cualquiera!!!!... sos mi otro BF!!!!) P.D.D.D: No fumes, no te drogues, no tomes sandía con vino... pero sí lo haces, hacelo con amigos!!!! P.D.D.D.D: Si no me lo publicás mirá q te mando a mis amigo' lo nazi q te recaguen a palo!!!! ^ ^ -Eduardo Bussio Obiglió

BF? Bolido favorito? ^.^
Y aguanten los alemanes (y sobretodo las alemanas que están muy bien) Brindo por eso con cerveza de 15 grados)!!...

LZ-46-06
11 de septiembre de 1986: llevo al mundo. En 20 años de existencia he tenido tantos triunfos y fracasos que uno difícilmente puede comprender cómo caben tantas anécdotas en tan corto tiempo. Si uno hiciese un repaso de lo que ha sido mi vida hasta ahora, lo bueno y lo malo por igual, sin dudas podría decir que no tengo nada de qué quejarme. Crecí en un buen entorno, fui a un buen colegio primario donde hice buenos amigos, y a otro buen colegio secundario donde, entre buenos amigos, también hice un par de enemigos y me llevé un muy buen recuerdo; estuve de novio cuatro veces y me dio bola esa que todos quieren y nadie podía tener; estuve donde todos quisieran estar, al menos, una vez en la vida (sí, en Tokyo) y vi al Papa (Juan Pablo) de cerca; una sola mina llegó a cagarme cuatro veces en un solo mes, llegó a arruinar mi relación con dos de mis "mejores amigos", y yo me enteré por intervención de un brujo; salí con la más santa y con la más puta; he estado involucrado en más de un insólito accidente y vivido para contarlos siempre sin lesiones; he hecho cosas de las que no estoy orgulloso, como comerme a la mina que le gustaba a un amigo (mi código moral se le ha fortalecido exponencialmente desde entonces), y otras que me llenan de orgullo, como haberme casado con una mina que me había gustado por años cuando estaba yo de novio (y no en los mejores términos); viví para ver tocar en vivo a Iron Maiden y Dream Theater y nunca vi ni voy a ver a Metallica; incluso soy de una generación que puede jactarse de haber crecido mamando cultura de los 80's; empecé una carrera y la dejé para cambiarme, no sin antes irme a pasar tiempo con un primo que vive afuera; me gusta el cine, la literatura, la televisión, la música y todo el arte en general; no fumo, no me drogo, soy divertido, hago ejercicio, estudio y no tomo... tanto... tan seguido. Ejem. Un breve pantallazo. Cuan nostálgico podría ponerme (pues estoy en edad) y empezar a contar tantas anécdotas; particularmente empezando a los 13 ó 14 años, pues es cuando, habiendo pegado el estirón, empiezan a entrar mujeres en la vida de uno. Y sí, nos guste o no, por lo general todas las anécdotas importantes/interesantes que tenemos para contar empiezan y terminan con nombre de mujer. Luego de tantas cosas vividas, tanta experiencia, tantas emociones y lecciones aprendidas, uno creería que hay cosas que ya deberían haber quedado atrás; cosas que no deberían ser más que anécdotas. Esto nos trae a mi ridícula situación presente. No niego que podría ser mucho más divertido contarte la anécdota del brujo y de las minas que me fueron practicadas (así como un amplio catálogo de pagadas de autoría propia), o tal vez de cómo carajo hice para llegar al otro lado del mundo; cómo eran mis peleas de secundario, o algunos de mis fatídicos romances que fueron y no llegaron a ser (que no son pocos), o uno de los miles de puterios en los

que me he visto involucrado; incluso, tal vez, qué tal estuvo el recital de Iron Maiden y cuánta bronca le tengo a Metallica por haber dejado un hueco tan grande en mi adolescencia. Me intimida una mujer. Helo ahí. Me siento el doble de estúpido al leerlo, pues seguramente no llega con la misma dosis de comedia con que entono la frase en mi cabeza. Es sencillamente ridículo. No tengo problemas de autoestima. No demasados, al menos. No tengo problema en hablar con una mujer. Hasta hace unos días no sabía qué era lo que sucedía, pero finalmente me di cuenta, charlando con un compañero, que me intimida una mujer. Es compañera mía en una sola clase. Al principio, me llamó la atención y sencillamente comencé a mirarla porque bueno, eso es lo que hacemos, ¿no? Eventualmente, sin embargo, me di cuenta (o me maquiné y quise creer, a esta altura ya no estoy seguro) que es realidad y qué producto de mi neurótica imaginación que me devolvía las miradas. Y entonces sucedió lo impensado: comencé a perder los duelos. Si, esos clásicos duenos de miradas. Estoy seguro de que los has tenido. Claro, el problema es que no puedo saber si no está pensando en realidad: "¿qué mira este cara de zapato?". Creo que si no hubiese pasado de eso, bueno, podría haber seguido siendo una situación divertida, anecdótica. No, claro, el problema es que hace unos días se me ocurrió sentarme al lado de ella y cuando terminé la clase, con cara de piedra, preferí el infame, clásico y ocasionalmente efectivo "¿Che, sabés cuándo es el parcial?". Error. Terminé pidiéndole unas fotocopias que necesitaba (en serio), y cada vez que he hablado con ella desde entonces, sólo siento mala onda (a saber indiferencia) en las pocas palabras que cruzamos. O algo así. Esto me pone nervioso, pues me ha dado cuenta que todo esto, sumado como se ve y la puta mirada que tiene, me resulta sumamente interesante, terriblemente atractivo. Y yo, que teóricamente no me paralizaba ante nada (creo haber olvidado mencionar mi descomensurado orgullo), me vuelvo un idiota, me siento como en la secundaria, como en mis peores épocas, cual Ichitaka Seto, cual Peter Parker... no hago nada bien. Te juro que es una paja. Pero también es un poco divertido (para mis amigos, sin duda). Es particularmente interesante cómo me hago la cabeza con cosas como "Es obvio que tiene novio" o "Mirá si me va a dar bola" (manera de pensar que me ha hecho perderme grandes cosas en el pasado). Y es particularmente molesto para una persona que piensa que "es preferible arrepentirse de lo que hiciste que de lo que no hiciste". En fin, no hay mucho más que contar, pues lo más anecdótico no sucede en la realidad, sino en mi retorcida mente. Hoy le devolví lo que me había prestado con un simple "gracias" (para evitar decir o hacer pelotudeces) y finalmente tiré la toalla. ¿Lo cómico? Yo estaré loco, pero puedo jurar que me sigue mirando, si es que alguna vez lo hizo. Y, por supuesto, me cuesta más que nunca devolver la mirada. Pero aún hay esperanzas. Sí, claro, habiéndome dado por vencido, empecé a hablar con una de sus compañeras que está bastante bien y al menos es un poco más simpática. Y bueno. Tampoco para guardar luto, viste. Los 20 no me los devulve nadie. Si esto llegara a ser publicado, espero de todo corazón que nadie relativamente cercano lo lea (a excepción de una que otra persona) y si es así, pues bueno, estoy acostumbrado a que mi vida sea el espectáculo de otros. Y mio propio, sin duda. Un saludo y espero poder asistir a la próxima Lazer Night, ya que veo que me anduve perdiendo bastante fiesta. ¿Y para qué estamos en esta vida si no para divertirnos un poco cuando podemos? P.D.: Nada de lo que dije arriba es mentira. - Nicolás Gath - (Martínez, Bs. As.) (mail: the.7th.angel@hotmail.com) para quien quiera charlar de algo interesante).

Jaja, man, te entiendo... es que con las mujeres es increíble cómo a veces las cosas que uno cree que ya tiene super dominadas y se ha vuelto infalible de golpe aparece una con la que se vuelven una especie de puzzle de 1000 piezas que no sabes por dónde empezar a armar. Pero bueno, mal de muchos consuelo de tontos: sino la vida carecería de todo desafío y sería un embolo. Lo divertido es no saber cómo resolver las cosas y tratar de ingeniárselas. Hablando de duelos de miradas, la semana pasada estuve en un lugar donde te ganan por goleada intimidatoria por más preparado que estés... Helsinki (la capital de Finlandia). Ahí mirás a una mina, te mira que te clava la mirada, bajás un toque la vista, la volvé a subir y la tiene todavía clavada en vos la mirada, volvé a bajar y subir y... todavía te mira fijo... te cagas de la risa mientras la mirás y... te sigue mirando fijo!!! Carajoooo con las "helsinkiianas"...

Punto final a este Lazermail, será hasta el próximo. Acuérdense que el 8 de Julio es la gran fiesta gran por los 10 años de Lazer. Ahí estará para gritar, bailar y conducir cosplay sobrio y/o borracho hasta que salga el sol. Cópense y dense una vuelta. Todos los datos LazerManiaX especial de 10 años de Lazer (con segmento Lazer Day y Lazer Night) y cómo comprar entradas están en nuestra web y en la publicidad que sale en esta Lazer.

Abrazo grande gente, gracias por leerlos y bancarlos tanto tiempo.

- LEANDRO OBERTO

LAZER MANIA X



FESTEJANDO
10 AÑOS
DE LAZER



DAY +
NIGHT
DANCE & COSPLAY

PROYECCIONES - AMVS - CLIPS - OPENINGS - BIZARROS - BLOQUES DE MÚSICA
KARAOKE - SHOWS - COSPLAY - VIDEOJUEGOS - STANDS - SORTEOS - SORPRESAS

8 DE JULIO - CLUB947
CHACABUCO 947 CAPPED

LAZER DAY
APTO PARA TODO PÚBLICO
15 A 21 HS / \$15

LAZER NIGHT
PARA MAYORES DE 18 AÑOS
23 A 06 HS / \$15

COMPRÁ TU ENTRADA EN CAMELOT COMICS STORE AV CORRIENTES 1388 CAP FED Y OTROS PUNTOS DE VENTA
PARA MÁS INFORMACION VISITAR WWW.EDITORIALIVREA.COM - WWW.DAICONWORLD.COM.AR
LAZERMANIACS@EDITORIALIVREA.COM

ORGANIZAN

IVREA DAICON

AUSPICIAN

Camelot

ANIMAX

COSPLAYCITY

NEOTOKYO

ANDHIRO

MUNDO BIZARRO

PERSIGUIENDO AL QUESO

También conocido como "queso rodante", este destructivo -en todo sentido- deporte toma lugar cada 22 de Mayo en Inglaterra, y se practica tradicionalmente desde hace cientos de años. Una rueda de queso de aproximadamente cuatro kilos es echada a rodar en una pendiente muy pronunciada, y decenas de concursantes corren tras él. Claro, se hacen mierda corriendo. La mayoría -pobres pelotudos que se ve que están al pedo o buscan una excusa fácil para no ir a trabajar- termina con los huesos rotos, brazos torcidos, etc. El que gane y agarre el queso se hace acreedor de sus merecidos 15 minutos de fama... y del queso.



BUZKASHI

No todo son atentados, turbantes o prostitutas en medio oriente. La onda es practicar el deporte nacional de Afghanistan y Kyrgyzstan: el Buzkashi!! El deporte más bizarro jamás visto en el mundo entero. De qué consta? A grandes rasgos es como el Polo, porque se juega en equipos donde las personas van montadas a caballo, tratando de empujar un objeto hacia el arco del contrario. Sin embargo, no se usa un palo ni siquiera una pelota: usan una cabra o un becerro decapitado. Cómo es el objetivo del juego? Pasarse al pobre animalito de jugador en jugador y llevarlo al otro arco. Suena tan adorable como jodido, puesto que los jugadores profesionales de Buzkashi entrenan duramente por años para ser unos capos. Por eso es sabido que la edad promedio de los participantes del torneo oficial ronda los cuarenta años.



COMPETENCIAS DE COMIDA

Por supuesto, cómo no mencionar la clásica -pero no por ello menos bizarra- competencia de "coma todo lo que pueda", común en todos aquellos países donde las preocupaciones por la pobreza y la indigencia no son tan notorias como en nuestro tercermundista país. En esos lugares, donde la riqueza abunda y las chicas van más tiempo al gym que a la oficina, hay bocha de competencias de glotonas. Pero las palmas se las lleva Japón, en donde se encuentra LA leyenda de la comilona: Takeru Kobayashi quien, pese a verse tan flaquito y enano, ostenta el record de comerse 50 PANCHOS EN 12 MINUTOS!



APRENDE CON NOSOTROS



MANGA

WALTHER TABORDA

COMIC AMERICANO

ARIEL OLIVETTI
JORGE LUCAS

HISTORIETA

DIBUJO Y PINTURA

HUMOR GRAFICO

ILUSTRACION EDITORIAL

TALLER INFANTIL



RIVADAVIA 5420- PISO 1 BUENOS AIRES
TEL:4904-0704 WWW.ESCUELAOLA.COM.AR