

Lo que ocupa tu mente
ocupa nuestras vidrieras

Camelot,
un reflejo
de tus gustos



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



ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

LAZER

#47

TVR 1A

TRANSFORMERS
LA NUEVA PELICULA Y TODAS
LAS SERIES DESDE 1984!

LAZERMANIAX
TODAS LAS FOTOS DEL FESTIVO
POR LOS 10 AÑOS DE LAZER

TWELVE KINGDOMS
EL SUCESOR DE FUSHIYU YUGI
DEL SIGLO XX LA ROMPE

DURANHOST CLUB
EL CLUB DE LOS TAXIBOYS

SLAM DUNK
VAGABOND

ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A:

TAKEHIKO INOUE

ANECDOTAS, REPASO A TODAS SUS OBRAS Y FUTUROS PROYECTOS

Quién dijo que lo seguro es bueno?

Leandro Oberto
Editor



Siempre que veo los listados de aquellos países donde se suicida más gente, invariablemente compruebo que son aquellos con mejor standard de vida, con menos peligros. Latinoamérica es, irónicamente, la zona del mundo con el porcentaje más bajo de suicidios del mundo.

Imposible no pararse a pensar hasta dónde la seguridad y estabilidad es realmente algo que nos hace bien a los seres humanos, o si estamos genéticamente preparados para afrontar. La estabilidad veo muchas veces que nos vuelve mediocres. Es en los sobresaltos que aprendemos, maduramos, mejoramos como personas... El peligro de extinción es la madre de la evolución, dicen...

Es una y otra vez que veo también cómo europeos, norteamericanos y japoneses quedan fascinados al visitar Argentina por el caos e impredecibilidad que emana de cada esquina del país, de su historia y de su cotidianeidad. La vida es riesgo. Sin riesgos no hay vida. Sin adrenalina no tiene sentido vivir. Si hace 10 años no hubiera largado todo para hacer Ivrea, mi vida probablemente hubiera sido estable y segura, sin tantas sacudidas. Pero miro hacia atrás y no cambio por nada lo vivido. Los riesgos tomados me han dado cosas que no compra ningún dinero. Por el contrario, la historia de la gente que ha sido infeliz siempre tiene un pasaje recurrente: no haber hecho algo por falta de voluntad o miedo.

La humanidad, a grandes rasgos, avanza hacia una vida cada vez más predecible, segura, estable. Quién sabe si no es otra de sus grandes contradicciones; buscar eso cuando no está en su naturaleza... El hombre es un ser curioso: Ama la libertad pero se apasiona con las prohibiciones, se siente vivo en el peligro pero se abraza a lo seguro, lo fascina la independencia pero ama los equipos.



Muy pasada la medianoche caminando por primera vez por Seoul (Korea), lugar bizarro si los hay... - Mayo 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
Pablo 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 Iraizoz
Vanina Ventimiglia
Adrián Guarracino

IVREA

LAZER # 47

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
Evangelina 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 Pilsa

7 de Agosto de 2007
Printed in Argentina

NEWS

ANIMAX ESTRENA BOOOOOOCHA DE SERIES! (LAS QUE LLEGARAN PRONTO Y LAS QUE SE VIENEN EN SEPTIEMBRE!)

Paliando una importante escasez de estrenos en la región (ni hablar de que Cartoon Network "frenó" el ingreso de series nuevas casi hasta el año que viene), se acaba de confirmar una poderosa camada novedades que ingresarán próximamente. A saber:

- **Bleach:** A la par de Naruto, una de las series shonen más importantes de la actualidad, con más de 130 episodios a cuestas. Viz Media y Animax llegaron a un acuerdo para emitir la serie en este último canal a partir de Octubre o Noviembre próximos.
- **Kiddy Grade:** Animada por Gonzo, llega esta importante serie de ciencia ficción de 24 episodios, emitida en Japón entre 2002 y 2003. Relata la historia de Eclair y Lumière, integrantes de una organización interespecial contra el crimen organizado.
- **R.O.D -The TV-:** Del creador de El-Hazard, Hideyuki Kurata. Esta serie, de 26 episodios, animada por J.C. Staff y Studio Deen, reúne a Anita, Michelle y Maggie, encarando una guerra de terrorismo literario. La emitieron en Japón entre 2003 y 2004.
- **Hell Girl (Jigoku Shojo):** Misterios acerca de la chica del infierno, quien se lleva al averno a las personas que son anotadas en una web que sólo funciona a medianoche. Se compone de dos temporadas de 26 episodios cada una, animadas por Studio Deen y emitidas en Japón entre 2005 y 2007.
- **Black Cat:** Otro de los grandes shonen recientes, se extiende en 23 episodios animados por Gonzo y emitidos en Japón entre 2005 y 2006. Sigue la historia de Train, un ex-asesino devenido en cazarecompensas y conocido como Black Cat por sus rápidos reflejos. Train intenta hacer su trabajo pero la organización a la que pertenecía busca aniquilarlo.
- **Humanoid Monster Bem (Ningen Yokai Bem):** Una serie de terror que no la conoce ni el loro, pero no importa! Nosotros vamos a hacer nota! (o Lazer Plus, quién sabe). Es la nueva versión de una serie de 1968, que se extiende por 26 episodios, emitidos en Japón en 2006 con animación de Studio Comet.

También hay que celebrar el importante movimiento de programación a efectuarse en Septiembre próximo. Se estrenan:

- **Basilisk:** desde el 5 de Septiembre, miércoles a las 21:30 y 2 hs. Repite sábados a las 23 y 2:30 hs.
- **Trinity Blood:** desde el 5 de Septiembre, miércoles a las 22 y 2:30 hs. Repite domingos a las 23 y 3 hs.
- **Speed Grapher:** desde el 6 de Septiembre, jueves a la 1:30. Repite domingos a la 1:30 y 5:30 hs. (será parte de un nuevo bloque temático). Vuelven:
- **Vandread:** desde el 6 de Septiembre, jueves a la 1 hs. Repite domingos a la 1 y 5 hs.
- **S-CRY-ED:** desde el 8 de Septiembre, sábados a las 20, 23:30 y 5:30 hs.



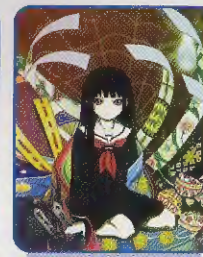
▲ KON (Bleach)



Kiddy Grade



R.O.D. The TV



Hell Girl



Black Cat

EL STAFF DE LAZER ESTUVO PRESENTE EN EL EVENTO BARRIAL KI MATSURI, EN VICENTE LOPEZ

Como ya es casi costumbre, el staff de Lazer continúa de paseo por las diversas expresiones del fandom local. Es así como acá se pueden apreciar imágenes de lo que fue Ki Matsuri, un evento desarrollado los días 9 y 10 de Junio pasados, en el mismo lugar en donde anteriormente se desarrollara el Mugen Yukai: Escuela de Educación Media #6 de Vicente Lopez. En dicho evento, se presentaron numerosos stands tanto de comiquerías como de algunas empresas y diversos fanáticos que ponían a la venta sus creaciones artesanales o pertenencias. También se hicieron presentes diversas bandas de covers animeros como Clover o Raiven; y no podían faltar los clásicos concursos de cosplay. Una interesante oportunidad para quienes no pueden esperar a la clásica megaexpo anual.



INAUDITO! NOS CAGAN PUBLICIDADES DE NUESTROS MANGAS PARA HACER... MONEDEROS!!!

Lo que se ve en la foto es uno de tantos productos artesanales de esos que se venden en puestos en la peatonal Florida o en la Av. 9 de Julio en Capital Federal. Un simple, barato y práctico monederito. La particularidad reside en que está ilustrado con una viejísima publicidad que Paula Ventimiglia diseñó hace años para promocionar el manga de 1°5. Lo gracioso es que Ivrea no ve un mango de royalties por esto (chorros!!). Desilusionada por la falta de reconocimiento, Paula optó por una solución oriental a la deshonra sufrida, cortándose el pelo (aunque le quedó bien).



NOVEDADES DE CARA A 2008 EN TV ARGENTINA

Concretamente se acaba de confirmar que el anime Chicas Superpoderosas Z y la nueva serie de Digimon (Data Squad) llegarán a la Argentina en los primeros meses de 2008 de la mano de Cartoon Network y Jetix, respectivamente. En tanto, se está hablando de similar fecha de llegada para el anime de MÄR, la última creación de Nobuyuki Anzai (Flame of Recca), aunque sin canal fijo de momento ya que continúa en negociaciones.



MÄR

SE ESTAN PRODUCIENDO NUEVAS SERIES DE METEORO Y TRANSFORMERS EN USA

Fieles a su estilo, los norteamericanos siguen explotando las interminables franquicias de grosos de la industria como lo son Transformers y Meteoro. Y he aquí las novedades al respecto: La nueva serie de Transformers, esta vez, será completamente producida y animada en USA por los estudios de Cartoon Network, detrás de sus clásicas series Johnny Bravo, Laboratorio de Dexter, Megas XLR, etc. La firma juguetera Hasbro está promocionando a diestra y siniestra esta nueva adaptación, que en principio está planeada para que dure 26 episodios más un especial de 90 minutos, los cuales se emitirán en el Cartoon Network norteamericano a partir de Marzo u Abril de 2008. Los diseños en plan superheroe prometen levantar polémicas.



En tanto, la nueva serie de Meteoro -encarada por Nickelodeon- aún está en plena fase de desarrollo, aunque está previsto su lanzamiento para el momento en que sea estrenada la nueva película live-action de los hermanos Wachowsky. En la trama, Meteoro está desaparecido y su hijo -que se llama igual que su padre- lo buscará uniéndose a un grupo de corredores X (sí, también tiene un hermano misterioso que se oculta bajo ese pseudónimo). El auto en cuestión ya no será el Match 5 sino el Match 6 (que no usa combustible tradicional, ojo) y Meteorito estará acompañado por una versión robótica de Chito, para que no se anden quejando los alpedistas defensores de los animales. La animación estará a cargo de Animation Collective (Kappa Mikey) y se realizará una primera temporada de 26 episodios, con posibilidad de extenderse si el éxito acompaña.

SONY ESTRENA SERIES DE ANIMACIÓN Y TIENE QUILOMBOS

Dentro del mar de cambios que plantea Sony Entertainment Television (SET), se encuentra -por primera vez- la inclusión de series animadas en su programación. Es así como, desde el pasado 12 de Junio, se están viendo estas dos nuevas producciones: Boondocks, una serie basada en un comic de Aaron McGruder donde se satiriza el choque social y cultural de dos chicos de raza negra que, repentinamente, deben mudarse del sur de Chicago a unos suburbios repletos de blancos. La serie, de notable estilo anime, se emitió en USA por el segmento Adult Swim de Cartoon Network, y consta de una primera temporada de 15 episodios. Habrá segunda tanda en los próximos meses que, curiosamente, estarán animados por el estudio japonés MadHouse. Está los martes a las 22:30hs. En tanto, "Nada Que Ver" es una producción original de SET Latinoamérica con animación de Encuadre, empresa argentina detrás de City Hunters (serie de animación emitida por Fox y Telefé que en verdad es un gigantazgo chivo del desodorante Axe). Este programa es una sátira tanto a conocidos artistas como a programas de TV, aunque marcados por un fuerte estilo venezolano (no en vano las voces son de humoristas oriundos de ese país). No obstante, hicieron una parodia muy fuerte de la presidente chilena, Michelle Bachelet, y cuando les llovieron críticas les dio tremendo cacago y decidieron sacarlo del aire al toque. Lo más curioso del programa era un clon de Eduardo Di Costa que aniquilaba famosos como Ricardo Arjona y Cristian Castro.



Boondocks



Nada Que Ver

CURIOSIDADES DE LA HISTÓRICA NEVADA EN BUENOS AIRES

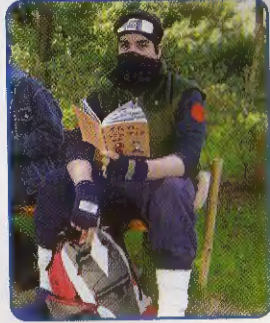
Lo que arrancó como una simple y bastante común aguanieve derivó en una histórica nevada, como esa -que casi ninguno de nosotros vio, salvo aquel lector de casi 100 años que nos sigue apasionadamente (?) que aconteció en Buenos Aires allá por 1918. Así, el 9 de Julio de 2007 -casualmente feriado y casi pisando el bicentenario de nuestra independencia- quedará en la historia. Pero lo que muy poca gente asoció -salvo, quizás, los comiqueros y fanáticos de la obra de Héctor Oesterheld y Francisco Solano Lopez- es que se estaban cumpliendo 50 años de la primera publicación de El Eternauta, la célebre historietita argentina que relataba la historia de Juan Salvo, su familia y amigos encerrados a causa de, justamente, una nevada. Sólo que ésta era mortal y la que pasó en Buenos Aires convirtió a la ciudad y sus alrededores en un insólito festejo. Volviendo al Eternauta, es válido decir que también se están cumpliendo 30 años de la desaparición de Oesterheld a manos de la dictadura militar. Tanto por él como por su obra se están llevando a cabo dos exposiciones: el Archivo y Museo Históricas del Banco de la Provincia de Buenos Aires Dr. Arturo Jauretche (Sarmiento 362/64, Capital) expone la obra 50/30 hasta el 3 de Agosto. En tanto, la Biblioteca Nacional (Agüero 2502, piso 1º) expone la muestra artística y documental HGO + El Eternauta hasta el 15 de Agosto.



Bustamante y Av. Corrientes

EL STAFF DE LAZER ESTUVO PRESENTE EN LAS JORNADAS DEL MANGA Y EL ANIME EN EL JARDÍN JAPONÉS (DEJA VU?)

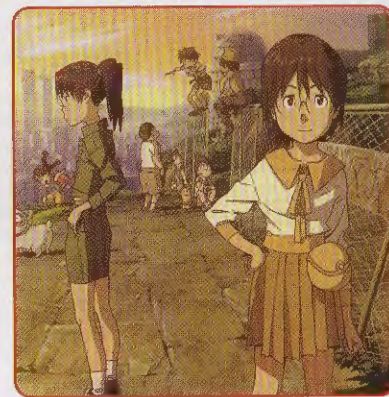
Hace escasos días, se desarrolló otro evento que nucleó al fandom local. El Jardín Japonés -célebre espacio dedicado a la cultura japonesa, sito en el barrio capitalino de Palermo- fue escenario de diversas actividades como búsqueda del tesoro, trivía, karaoke, actuación de bandas y concursos de cosplay. Nos referimos al sucesor de la Cumbre Otaku del año pasado: Jornadas del Manga y el Anime 2007. Afortunadamente, esta vez la actividad se concentró en el Salón Centenario del Jardín (el año pasado fue todo al aire libre y nos cagamos de frío) y, para variar, Lazer estuvo presente, no sólo aportando premios para los ganadores del cosplay sino también para tomar impresiones de lo sucedido. Una excelente oportunidad para combinar la pasión por el medio como así también dar un paseo por las bellas instalaciones del Jardín Japonés.



■ DENNO COIL

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 12-05-2007

Once años después de la introducción a la vida cotidiana de anteojos y visores de realidad virtual que se conectan a internet (otra que Volver al Futuro), Yuko Okonogi se muda a Daikoku, el centro tecnológico de este nuevo mundo semi-virtual. Allí ingresa a la agencia de investigación de su abuela, integrada completamente por chicos de su edad, donde va a unir fuerzas con Yuko Amasawa, una de las chicas más expertas del grupo. Ella intenta descubrir el misterio de un virus, alojado en un espacio corrupto inaccesible. El proyecto de Denno Coil partió como película dentro de los estudios Madhouse, pero luego se optó por una serie de TV, cuyo mentor y director es el ignoto Mitsuo Iso, apoyado en diseños de Takeshi Honda (Blue Submarine N° 6).



■ KAMICHAMA KARIN

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 06-04-2007



La trama gira en torno a Karin, la típica chica de secundaria con notas bajas y desastrosa deportivamente cuyos padres murieron en un accidente cuando era pequeña. Lo revolucionario (?) es un anillo rosado, la única herencia de su madre, que la puede transformar en una pequeña diosa. Sin que se le termine la emoción del descubrimiento, va conociendo a otras chicas con anillos y habilidades similares, por lo que van a tratar de descubrir el misterio detrás de todo esto. Kamichama Karin es el último y exitoso manga de Koge Donbo (la autora de Pita Ten y Di Gi Charat), recopilado en siete tomos y que actualmente sigue en otra serie que va por su cuarto tomo. El anime es de Satelight (Macross Zero) y lo está pasando TV Tokyo en Japón.

■ OH! EDO ROCKET

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

De Kazuki Nakashima (Tengen Toppa Gurren-Lagann), llega esta nueva producción de Madhouse, con dirección de Seiji Mizushima (Shaman King; Fullmetal Alchemist) y diseño de personajes de Takahiro Yoshimatsu (Trigun). Transcurre el siglo XIX, en un Japón donde fueron prohibidos todos los elementos de diversión, como los fuegos artificiales. Seikichi Tamaya se quiere cortar las bolas, ya que él labura de eso, pero no se rinde y sigue fabricando -en secreto- el cohete más grosso jamás visto. No obstante, un día, una chica le pide que construya uno que llegue casi a la luna, para poder "despertar" a la gente.



■ HAYATE THE COMBAT BUTTLER

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

Hayate Ayasaki es considerado el delivery boy más rápido de la industria... hasta que lo rajan porque su jefe descubre que es menor de edad. Para colmo, sus irresponsables padres desperdiciaron todos sus abultados sueldos entre apuestas y yakuzas. Encima estos últimos recibieron los órganos de Hayate en parte de pago, y quieren cobrarlos! Hayate decide secuestrar a una chica llamada Nagi y cobrar por ello, pero todo resulta en una delirante confusión, tras la cual Hayate termina siendo el mayordomo de Nagi. La serie, animada por Sinergy SP, está plagada de parodias y referencias tanto a otras series como a la cultura japonesa misma. Hayate the Combat Buttler partió como un manga creado por Kenjiro Hata que lleva 11 tomos y sigue saliendo en el Shonen Sunday de Shogakukan.



■ KONO AOZORA NI YAKUSOKU WO (LA PROMESA AL CIELO AZUL)

13 episodios - Emitida originalmente en Japón del 03-04-2007 al 26-06-2007

"Konnyaku" es una nueva adaptación de un ero-game (novelas visuales a modo de juego con escenas eróticas) a cargo del estudio Artland (Hitman Reborn; Eyeshield 21) y dirección de Tsutomu Yabuki (Happy Seven). En este caso, una historia de bocha de chicas rodeando a un único chico. Resulta que en la isla Sakojima, donde todos habitan, el constante cierre de empresas provoca que deban ir desalojando el lugar. Es el caso en el que el dormitorio de estudiantes va perdiendo más y más pabellones, provocando que un chico, Wataru, deba convivir con un grupo de chicas, Rinna y cía. El hecho es que Rinna no quiere hacerse amiga de nadie para no sufrir luego con la separación cuando tengan que abandonar la isla, pero los demás la van a convencer de lo contrario (guiño, guiño).



■ KAZE NO STIGMA (EL ESTIGMA DEL VIENTO)

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 11-04-2007



Hace cuatro años, Kazuma Kannagi fue vencido por su prima, Ayano Kannagi, cuando pelearon por la Enraiha, una espada que pasó de generación en generación en la familia de ambos. Su derrota, así como su falta de talento en la técnica de fuego (la especialidad de los Kannagi), provocó su expulsión de la familia. Ahora, Kazuma vuelve bajo el nombre de Kazuma Yagami, experto maestro de la técnica del viento, buscando venganza! Kaze No Stigma partió como una ranobe escrita por Takahiro Yamato e ilustrada por Hanamaru Nanto y recopilada en nueve tomos. También existe una versión manga a cargo de Neko Miyakai. En tanto, esta versión anime es realizada por Gonzo, con dirección de Junichi Sakata (Comic Party) y diseños de Yasunari Nitta (Maburaho).

DAICON

deluxe party xx

1 DE SEPTIEMBRE

12 HS

\$7

TEATRO MARGARITA XIRGU

(CHACABUCO 875 CAP FED - BS AS)

APTO PARA TODO PÚBLICO

COMPRA TU ENTRADA EN
CAMELOT COMICS STORE

(AV CORRIENTES 1388 CAP FED - BS AS)



proyecciones de anime

DRAGON BALL MAKAFUSHIGI DAIBOUKEN (DRAGON BOX) - BLEACH
NARUTO SHIPPUDEN - DETECTIVE CONAN TV INÉDITO - DEATH NOTE
YAMI NO MATSUEI - IKKKITOUSEN DRAGON DESTINY - XXXHOLIC
PRINCE OF TENNIS OVAS - HARUHI SUZUMIYA NO YUITSU - AMVS

bloque asia project bloque bizarro trivias de anime y manga desfile/concurso de cosplay

POR PARTICIPAR TE LLEVAS UN MANGA DE REGALO!
torneo de videojuegos
stands

+ info www.daiconworld.com.ar

AUSPICIAN IVREA camelot ANIMAX COSPLAYCITY COLABORAN Tononpa PRODUCCIONES

TAKEHIKO INOUE
EL VERDADERO
"GENIO DEL BASQUET"

AUTORES

Por Agustín Gomez Sanz

Takehiko Inoue es uno de los pocos mangakas de Japón que tiene el honor de estar situado en el escalón más alto de los rankings de ventas de tankoubons; pero de entre todos estos superventas es sin duda el más respetado tanto a nivel artístico como cultural. Este singular dibujante nació en Kagoshima, en la zona de Kyushu, el 12 de Enero de 1967. Confesó haber sido la envidia de todos sus compañeros de primaria y secundaria baja por poder copiar a la perfección dibujos de "Dokaben" y "Ring ni Kakero", dos de los mangas deportivos más famosos y los más representativos de sus deportes particulares (baseball y boxeo, respectivamente). Al llegar a secundaria alta (el polimodal, digamos), Inoue se inscribió en el equipo de básquet de su colegio, un deporte que desde entonces permanecería directamente unido a su trabajo creativo hasta la actualidad. Afortunadamente no se destacó como jugador, por lo que el básquet quedó circunscrito al patio de su casa y a los bordes de sus cuadernos de matemática. Cuando egresó, sus libros de notas se habían convertido en verdaderos portafolios y, al mismo tiempo que entraba en la universidad, comenzaba una carrera

oculta como dibujante de manga. El secreto le duró poco ya que, a los 21 años, en 1988, ganaría el premio Tezuka Award de la editorial Shueisha. El manga con el que se alzó triunfador fue "Kaede Purple", donde se ven versiones preliminares de muchos de los personajes y escenas claves de los comienzos de su trabajo más famoso, Slam Dunk. El protagonista era nada menos que un chico de secundaria llamado Rukawa, con el mismo aspecto, básicamente con las mismas habilidades y hasta proveniente del mismo colegio. El "malo" de la historia era un tipo grandote y violento como Sakuragi, de apellido Akagi -y comparado con un gorila-, con el peinado de Sendo, y el background de ex-jugador frustrado, devenido en patotero, de Mitsui. El premio lo había puesto en la mira de Shueisha, formando el contacto con uno de sus dibujantes profesionales. Así, Inoue decidió mudarse a Tokyo y convertirse en asistente del legendario Tsukasa Hojo durante casi un año, mientras éste hacía su famosa serie City Hunter en el Shonen Jump. En 1989, Takehiko hace su debut profesional con "Chameleon Jail", una historia de comedia y acción protagonizada por un mercenario/caza recompensas metamorfo



Kaede Purple



(que irónicamente arrancaba con una escena de básquet, jeh). Después de probarse como dibujante regular y de hacer otro one-shot de nombre "Akagasaki", el Shonen Jump le dio luz verde para empezar con la obra que siempre quiso. Así, en el número 42 de 1990 del legendario semanario, comenzaba Slam Dunk. Durante sus seis años de estadia en la revista, fue vecino de DragonBall, Captain Tsubasa y Rurouni Kenshin, ayudando a que el Shonen Jump llegara a su record histórico de ventas (7 millones de ejemplares por semana). La adaptación animada fue algo que se volvió más que obviamente necesario al poco tiempo de comenzar su publicación, por lo que 101 episodios, dos especiales de TV y cuatro películas fueron producidas entre Octubre de 1993 y Marzo de 1996. Lo penoso es que, con semejante cantidad de producciones, no llegaron a cubrir la historia original completa, quedando solo 22 de los 31 tomos adaptados. Slam Dunk incorporó un aspecto completamente innovador cuando se lo comparaba con el resto de los mangas deportivos: el protagonista no era un super-genio genéticamente concebido y criado para practicar tal juego, con una habilidad inalcanzable para cualquier otro personaje de la serie gracias a su profundo amor y devoción por esa disciplina, y que invariablemente llevaría de la mano al equipo (no sin antes irónicamente resaltar los infaltables valores de trabajo en equipo y auto superación) a ganar el más grande campeonato disponible. El personaje de Hanamichi Sakuragi era, sin embargo, el clásico modelo de líder pandillero de un manga de luchas estudiantiles, con un enorme jopo teñido, que habla puteando todo el tiempo, uniforme deformado a medida, esa siempre recurrente costumbre



El anime de Slam Dunk

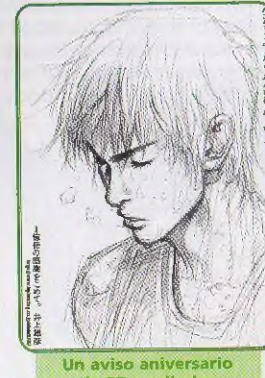
de ponerse las manos en los bolsillos (aunque su pantalón no los tuviera); y que, por si fuera poco, odiaba el deporte en cuestión con toda su alma. A lo largo de los 246 capítulos del manga, compilados en los mencionados 31 tankoubons (y después 24 tomos deluxe), el básquet iba entrando en el corazón de Sakuragi, al mismo tiempo que Inoue afilaba más y más su manejo sobre la figura humana en movimiento. Como si esto fuera poco, también rompería -años después, en 2004- el record de 100 millones de ejemplares vendidos, empatándolo con DragonBall en el título de manga más vendido en promedio por tomo de la historia de Japón. Para celebrar este hecho, se publicaron avisos de página completa en los seis diarios más importantes (Yomiuri, Asahi, Mainichi, Nikkei, Sankei, y Tokyo) con una ilustración especial diferente de cada jugador del Shohoku. Meses después, se montó una exposición llamada "Agradecimiento Final por los Cien Millones de Tomos de Slam Dunk". Para capturar la esencia de la vida de secundaria japonesa, Inoue utilizó un colegio completo, el cual vaciaron para llenar de ilustraciones y eventos. En cada una de las aulas había complejos dibujos realizados por el propio Inoue en tiza sobre los pizarrones, así como muchas de



Chameleon Jail



Kanzenban de SD



Un aviso aniversario de SD en diarios



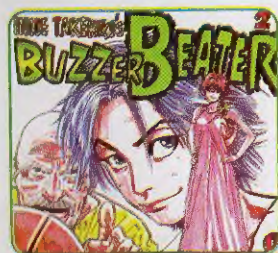
sus reflexiones y pensamientos escritos en papeles por todos lados, proyecciones animadas del manga, galerías con sus pinturas originales para el artbook y hasta la posibilidad de jugar un partido de básquet con el propio autor. Los dibujos en pizarrones no eran ilustraciones al azar, sino que formaban un nuevo capítulo final del manga, llamado "10 Days After" (nombre que llevó todo el evento) y, como su título indica, cuenta, en pequeños pantallazos, las vidas de todos los personajes de la serie, diez días después del final del manga. Con la inspiración artística que lo caracteriza, Inoue dibujó sin bocetar 23 pizarrones a lo largo de dos días, los cuales le llevaron alrededor de hora/hora y media cada uno. Los pizarrones eran justamente la pieza principal de la exposición y se mostraron al público sin ningún tipo de seguridad adicional, ya que eso rompería completamente con el espíritu colegial del evento. Aunque cualquiera de los que concurrieron podría haberse acercado y borrarlas con la manga del buzo, las ilustraciones quedaron completamente intactas hasta el cierre, cuatro días después. Ya que obviamente nadie se iba a atrever a borrarlas, el propio Inoue hizo los honores, destruyendo su obra una por una con los borradores del colegio. Para inmortalizar el evento se lanzó a la venta un DVD especial de un documental de Fuji

TV que cuenta justamente todo el proceso de creación de los pizarrones y el resto del evento con miles de extras, así también como una caja conmemorativa con las 23 pizarras fotografiadas.

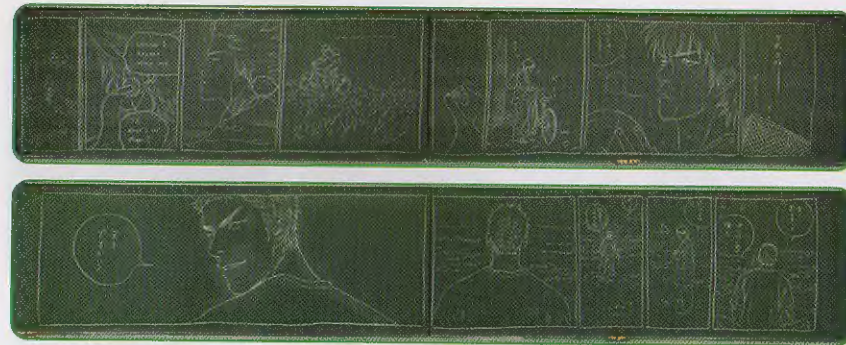
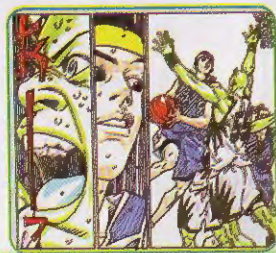
Volviendo a mediados a los '90, durante la serialización de Slam Dunk, Inoue publicó otras dos historias cortas: "Baby Face" en 1992 y "Hang Time" en 1993; y años después realizó su primer trabajo como ilustrador profesional fuera de la industria del comic, creando el póster para el primer torneo del JBL (Japan Basketball League) en 1996. En ese mismo año recibió el premio "Good Design" por el modelo de zapatillas "High Time" (inspirado en Hang Time)



que había diseñado un año antes para la conocida marca de calzado Asics, agregando el título de diseñador industrial a su repertorio artístico. Para esta altura, Takehiko estaba completamente quemado por el agobiante ritmo de trabajo que había tenido durante sus seis años de laburo ininterrumpido, literalmente sin tomarse una semana de descanso. Las ansiadas vacaciones que su -por ese entonces- reciente esposa le reclamaba, llegaron de forma un poco encubierta ya que, como probaría después varias veces más; para Inoue descansar no significa no trabajar, sino trabajar en algo con



Buzzer Beater: webcomic y anime



un poco menos de presión. Así 1996 también sería el año en el que empezaría a publicarse Buzzer Beater, el menos conocido de sus mangas más famosos, nada menos que en la página web deportiva Sports-1 del ESPN japonés. Este comic fue creado para ser serializado semanalmente en dicha página web por lo que, si bien se presentaba un formato medio raro (sólo 6 cuadros por semana), tenía la enorme ventaja de estar hecho completamente a color. En sus "páginas" se contaba la historia de Hideyoshi, un chico de 14 años que busca unirse al equipo de básquet que represente a la Tierra... Si la premisa suena rara es porque la historia en realidad se ubica a finales del segundo milenio, cuando el básquet se estableció como el deporte favorito del universo. Desgraciadamente para nuestro planeta, el nivel de los jugadores extraterrestres es tan alto que los humanos quedaron afuera de la Liga Intergaláctica. Acá es cuando un importante empresario multimillonario decide formar un equipo con lo mejor que la Tierra pueda ofrecer y hacer que los humanos vuelvan a dominar nuevamente la liga. El webcomic resultó ser tan exitoso que al poco tiempo empezó a publicarse en papel en el primo mensual del Shonen Jump, que después lo recopi-

laría en 4 tankoubons deluxe (y después en dos "tomos" para la consola PlayStation). En Febrero de 2005 los fans pudieron disfrutar del estreno de esta ilustre serie llevada a la animación por Tokyo Movie Shinsha, la cual duró apenas unos 13 episodios y no cubrió la totalidad de la historia.

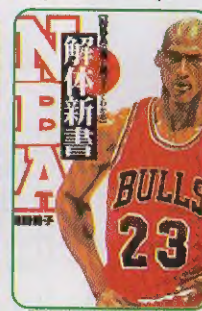


DVD Box

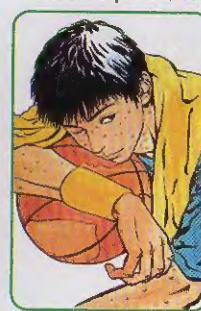
La verdadera sorpresa llegó hace unos días cuando se anunció que a partir de Julio se iba a lanzar una nueva versión animada que continúa la trama con el mismo cast pero diferente staff de producción. Y la animación de los 9 tomos finales de Slam Dunk para cuando????????!!!!!! Mientras "descansaba" haciendo Buzzer Beater, Inoue hizo en 1997 la portada del libro "NBA Kaitai Shinsho" (algo así como "Deconstruyendo la NBA") de la editorial Diamond-sha; el póster de los FILA Amateur Games '97; y la tapa del libro "NBA Zatsugaku Bible" ("La Biblia de Misceláneos de la NBA") de la editorial Nippon Bunka Publishing. A comienzos del año siguiente, Takehiko retomó a sus personajes del Shohoku al realizar varias animaciones para unos comerciales de la



Póster de la JBL



NBA Kaitai S.



FILA Games '97



NBA Bible



Los diseños para Aleph y el comercial



1 on 1

línea de productos de belleza masculinos Aleph de la empresa Shiseido; compañía con la que después seguiría trabajando a lo largo de los años (la propaganda principal de esta campaña puede verse en YouTube, haciendo un search con las palabras: Shiseido Shohoku). Como si fuera poco, en ese mismo año (1998), además de dibujar otro one-shot de nombre "Pierce", también hizo los diseños para los personajes del videojuego de básquet "1on1" de la empresa Jorudan (que en japonés sonaría 'Jordan'). El juego incluyó también al mismísimo Dr. T, que como siempre explicaba las diferentes reglas del deporte y también se lo podía llegar a usar como jugador. El "descanso" ya se le estaba haciendo largo, así que Inoue se preparó a enfrentar lo que sería el proyecto más complejo de toda su carrera, y paradójicamente una de las pocas obras en las que no iba a poder hacer una referencia al básquet. Comenzó con pintar un impresionante cuadro de la escena final de la novela histórica más famosa de la literatura japonesa, el cual terminará por convertirse en las dos últimas páginas de su nuevo manga: Vagabond. Lejos está todavía de llegar a esta última escena, ya que desde su debut de publicación en 1998 en las

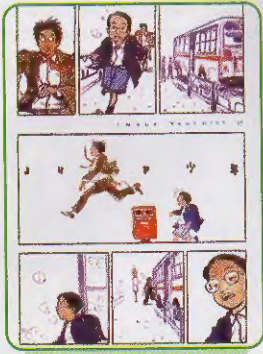
páginas de la revista semanal Morning de la editorial Kodansha, esta biografía ficcional del "santo de la espada" Musashi Miyamoto viene sumando 26 tomos recopilatorios y todavía se continúa editando. La adaptación de esta novela no fue un proceso fijo, ya que Takehiko hizo muchas modificaciones a la historia original, expandiendo tramas y personajes que se tocaban muy por encima en el libro. Este hecho le brindó incluso una mayor reputación como mangaka y como escritor en particular. Vagabond no sólo fue -y es- un éxito de ventas, sino que le valió el premio Media Arts del Ministerio de Cultura de Japón y el premio Kodansha al mejor manga del año 2000. Para más información hay una nota detallada sobre este comic en Lazer #43. Tanto Slam Dunk como Vagabond han visto la luz en Argentina de la mano de Ivrea. Slam Dunk se encuentra ya finalizada, mientras que Vagabond va por el tomo #8. Para 1999, Inoue estaba metido de lleno en su nuevo manga de publicación semanal, así que para "desenchufarse" un poco quiso también empezar con otro proyecto que requiriera una serialización más tranquila. Después de hacer el one-shot "Jump Shonen" (para Shogakukan,



Revista Morning



Vagabond



Jump Shonen



REAL



irónicamente), en Octubre empezó a publicar "Real" en el Young Jump de Shueisha. Este título arrancó vendiendo más de un millón de copias a los pocos días de haber salido a la venta el primer tankoubon y dos años después ganó el premio artístico Media Arts Festival. Actualmente lleva ya seis tomos publicados, con un tankoubon nuevo saliendo cada año. Si bien esta historia significó un regreso al tema del básquet, esta vez se planteaba desde un punto de vista completamente diferente. La trama se centra en tres personajes, cada uno ligado profundamente al deporte, cada uno inmerso en un mundo totalmente diferente al de los otros, pero al mismo tiempo conectado de alguna forma con el de los otros dos.

Por otro lado tenemos a Tomomi Nomiya, un patotero que perdió la oportunidad de jugar al básquet por ser expulsado de su colegio, y se da cuenta de que su vida no tiene sentido después de tener un accidente en moto en el que su acompañante queda paralizada. Por otro lado tenemos a Kiyoharu Togawa, un atleta que queda confinado a una silla de ruedas al padecer una rara enfermedad en los huesos y que ahora es un excelente jugador de básquet en silla de ruedas, pero su personalidad lo llevó a aislarse del resto de sus compañeros de equipo. El tercero en discordia es Hisanobu Takahashi, un pibe arrogante que había heredado el puesto de capitán del equipo después de que Tomomi fuera expulsado, y que luego de quedar paralizado de la cintura para abajo va a tener que aprender a sobrellevar su condición desde la cama de un hospital.



Real está muy lejos de ser el manga deportivo tradicional, ya que se centra más en los sentimientos y pensamientos internos de estas tres personas ligadas por el básquet y las encrucijadas de sus vidas. Incluso llega a burlarse del propio Slam Dunk cuando desde la cama del hospital un paralizado Hisanobu dice mirando el anime "Qué tan larga se creen que es la cancha?". Takehiko fue elogiado por jugadores en silla de ruedas y organizaciones de discapacitados por retratar las historias de estos personajes sin pintarlos como mártires ni tampoco como gente con problemitas triviales...

Así, Inoue pasaría los siguientes cinco años trabajando en Vagabond y relajándose con Real, sumando además otro trabajo one-shot de nombre "I Love this Game" en 2002. En 2004 decidió hacer una pausa de casi un año en sus títulos, mientras ordenaba sus ideas para continuar con Vagabond y se preparaba para ser el orgulloso padre de un par de mellizos. Durante ese año, Takehiko co-escribió -e ilustró la tapa- de un libro llamado "BU" (guerrero) dedicado a las artes marciales y el entrenamiento del cuerpo. Su compañero en autoría fue nada menos que Yoshinori Kono, una de las eminencias más importantes de las artes marciales el cual, además de ser un maestro consagrado, es un prestigiosísimo historiador. El libro resultó ser una suerte de ping pong entre los conocimientos del maestro Kono y todo el estudio y las experiencias que fue recolectando Inoue a lo largo de su trabajo (especialmente en Vagabond). Los dos eran conocidos justamente de la época en que Takehiko recién empezaba su trabajo de investigación para ese manga, y en el libro discuten no sólo la esencia y el sentimiento de los grandes guerreros del pasado sino



Las publicidades de UNO, de Shiseido

que también hablan sobre los entrenamientos modernos de los deportistas profesionales (que vendrían a ser los actuales herederos del perfeccionamiento corporal). Aprovechando la experiencia de Inoue sobre el básquet, hay algunos capítulos que comparan los entrenamientos no sólo físicos sino de reflejos e intuición que hicieron grandes figuras como Michael Jordan, en contraste con entrenamientos marciales.

Como si fuera poco, ese mismo año también fue contratado nuevamente por la empresa Shiseido para promocionar una nueva línea de productos para hombres de nombre "Uno". La campaña de promoción lo puso en dupla con un estilista reconocido con el que crearon varios diseños de peinados y ropas (que obviamente ilustró él) para que uno copiara usando los diferentes productos. La segunda parte del proyecto resultó ser una de las producciones artísticas más famosas de Inoue, rompiendo la barrera de una simple propaganda para popularizarse en la red (y hasta en cadenas de e-mail) y ganarle el reconocimiento de un público internacional que ni siquiera sabía quéerno era un manga.

Usando un hangar entero, un piso blanco y unos pinceles del tamaño de escobas, Takehiko hizo una serie de dibujos gigantes pero que, al mismo tiempo, conservaban perfectamente su estilo estético actual. Los tres comerciales, así también como los making-off de cada uno, pueden verse en YouTube haciendo una búsqueda con las palabras: Inoue Uno. Después de esta pausa, Takehiko volvió a

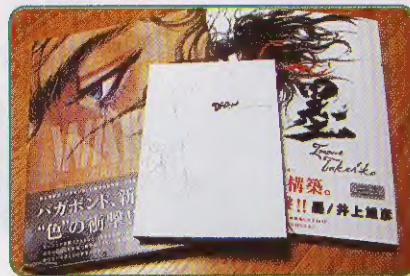
retomar Vagabond, planteando un nuevo arco argumental y un controversial cambio de logo que reemplazaba el original basado en la caligrafía del mismísimo Eiji Yoshikawa (el autor de la novela), por uno mucho más geométrico. Al momento de publicación de esta nota, Vagabond actualmente está cubriendo una escena conocida como "La Batalla del Pino de Ichijouji", donde en la novela original (y en lo que se asume fue la historia real en la que se inspira la novela) Musashi asesina a un chico menor de edad. Inoue comentó que le costó mucho tomar la decisión de no retratar la escena en cuestión, explicando que quiere que Vagabond sea un reflejo de sus sentimientos hacia Musashi y la novela. Actualmente, este manga va por su tomo número 26, lo cual cubriría apenas dos tercios de novela; pero no se sabe qué ruta dramática va a seguir Inoue para llegar al final, ya que en algunas entrevistas dijo que pensaba saltar de esta etapa al duelo final de la historia.

Casi al mismo tiempo que volvía al trabajo, se dio a conocer que Hironobu Sakaguchi (el creador de la serie de videojuegos "Final Fantasy") había formado una empresa productora propia llamada Mistwalker y que ya estaba trabajando en dos juegos para la consola X-Box 360. Al parecer, Sakaguchi tenía mucha chapa porque para cada uno de esos juegos se había conseguido a los dos mangakas más exitosos de Japón: Akira Toriyama (para Blue Dragon) y Takehiko Inoue.

En "Lost Odyssey", Inoue se encargó del diseño de los personajes, colaborando con un novelista famoso y un compositor



El juego y los diseños de Lost Odyssey



Los artbooks: Water, Sumi y Draw

igualmente respetado para los otros aspectos del juego. Inicialmente, Inoue confesó estar algo preocupado por su área de producción ya que nunca antes había jugado RPGs (Juegos de Rol), pero la confianza en sus otros compañeros creativos le permitió seguir adelante en el proyecto. El jugador se pone en la piel de Kaim Argonar, un hombre que vivió más de mil años, en los que forma parte de varias generaciones de familias, amores y guerras.

El año pasado, Inoue anunció que, para celebrar el octavo aniversario de Vagabond, había decidido sacar nada menos que dos artbooks con sus mejores ilustraciones de la serie. Por un lado una recopilación de sus mejores ilustraciones a color con el nombre de Water; y por otro sus ilustraciones a tinta en blanco y negro bajo el nombre de Sumi.

En la actualidad, Inoue sigue manteniendo sus dos publicaciones regulares pero, al mismo tiempo, empieza a ser un poco más introspectivo en cuanto a su arte y oficio. Durante las grabaciones de los comerciales de Uno, tuvo la idea de crear un DVD donde pudiera demostrar todo su proceso creativo para las generaciones que le siguieran. Así nació el proyecto "Draw", donde se puede ver desde la posición de su mano al dibujar, su elección de plumas y pinceles, sus técnicas gráficas y varias cosas más. Él mismo admitió que toda esta movida probablemente sea porque siente



Ilustración del libro "Sumi"

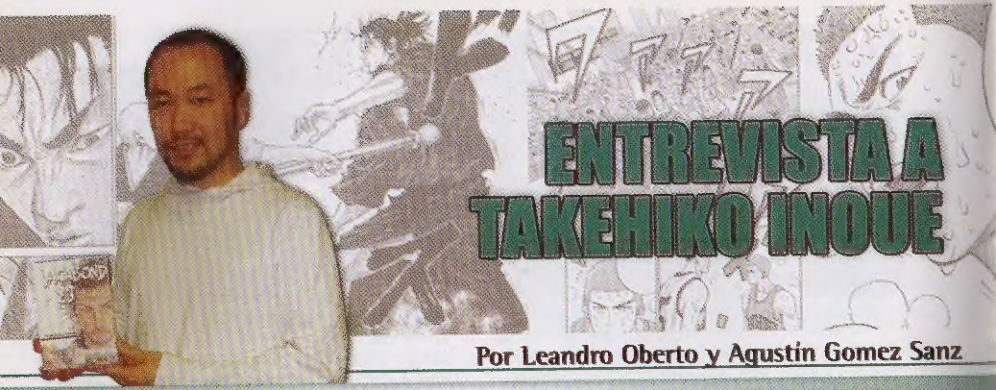
que se está volviendo viejo y cada vez piensa más en cómo puede transmitir la enorme experiencia que acumuló a lo largo de todos estos años.

Este mismo sentimiento también hizo que finalmente se estableciera otro de los grandes proyectos en los que venía trabajando en secreto durante los últimos años: la "Beca Slam Dunk". Según comenta, durante los festejos por los cien millones de ejemplares vendidos de dicho manga, él sintió un renovado espíritu de agradecimiento hacia el deporte que tanto influyó en su carrera como artista. A él le parece que el futuro del básquet japonés depende directamente de la cantidad de personas que puedan perseguir su sueño de volverse jugadores profesionales. Las presiones laborales que tienen en Japón hacen que muchos buenos prospectos terminen indefectiblemente abandonando el deporte para optar por una carrera más tradicional. Es justamente eso lo que la beca va a tratar de solucionar.

Qué le espera a este ahora cuarentón dibujante en el futuro? Nadie lo sabe. Si bien en el año 2004 nos confió en una entrevista que, si la inspiración y las ganas le llegaban, estaría dispuesto a retomar Slam Dunk una vez que finalizara con Vagabond; la realidad es que, a lo largo de los años, la carrera de Takehiko Inoue probó ser una cosa además de genialmente inspirada: totalmente impredecible. ■



El proyecto "Draw"

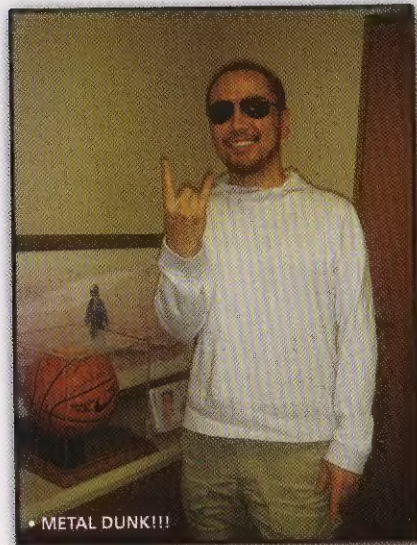


Por Leandro Oberto y Agustín Gómez Sanz

Durante el último viaje a Japón para revisar contratos de publicación, tuvimos la oportunidad de charlar una rato con Inoue, que se hizo de unos minutos en su estudio. Su mujer Miyuki, que se encarga de tramitar todos sus contratos internacionales, también estuvo presente ayudando a su marido con el inglés (idioma en el que fue realizada mayormente esta entrevista)

Hola a todos, bienvenidos a mi estudio, gracias por estar acá.

Después de agradecerle la pausa en su laburo para hablar con nosotros, y charlar un poco sobre básquet (obligatoriamente nombrando a Manu Ginobili) arrancamos directo con las preguntas:



• METAL DUNK!!!

ENTREVISTA A TAKEHIKO INOUE

► **Contanos cuándo escuchaste por primera vez de la Argentina y cómo conociste nuestra cultura.**

Entre las risas por la pregunta, Inoue y su mujer mencionan indefectiblemente a Maradona, Buenos Aires y el tango; pero Inoue después aclara:

La verdad es que conocí la Argentina en la escuela primaria cuando era un chico. Todos los japoneses aprenden a ubicar los países en el mapa en la clase de geografía.

► **Tenemos entendido que vas a estudiar castellano, dónde pensás hacerlo?**

Así es, estoy yendo a una escuela bilingüe en la que enseñan el idioma a gente extranjera.

► **Cómo hacés para inspirarte a la hora de dibujar?**

En realidad para inspirarme lo que necesito es tener un buen balance entre la mente y el cuerpo.

► **El clásico "Mens Sana in Corpore Sano"...**

Curiosamente esta cita del latín es completamente desconocida en Japón, así que hubo que explicarle su origen y significado.

Sí, usualmente no puedo pasarme más de una semana seguida dibujando, sino ya tiendo a bloquearme y pierdo la inspiración. Se me cierran las ideas, así que necesito distenderme.

► **Y cuál es tu forma preferida de hacerlo?**

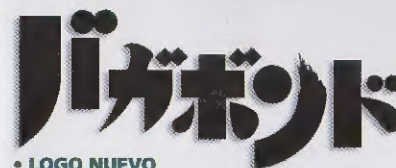
Deportes. Básquet (*risas*).

► **Nos imaginábamos, pero qué le seguiría?**

El golf sin duda.



• LOGO VIEJO DE VAGABOND



• LOGO NUEVO

► **Cómo decidís las imágenes que después plasmás en tus hojas? Cómo te vienen a la mente?**

Con Vagabond, por ejemplo, lo que busco es mostrar la conexión entre el cuerpo y el mundo, algo así como un canal. Si conocés tu cuerpo vas a entender la manera en la que hacés las cosas. Mi concepto general es que el cuerpo es uno con el mundo. Una vez que se entienden los movimientos el resto viene más fácil... En Slam Dunk era lo mismo, pero un poco más simple.

► **Hablando de Vagabond, sabemos que dijiste que quisiste cambiar de logo porque la historia entraba en una nueva fase, pero por qué elegiste específicamente esta nueva estética? Creo que este segundo logo es más divertido. El primero en realidad era demasiado serio. No me gustaba mucho, era demasiado formal. Lo sentía pesado y estático para la acción de la historia. Vagabond ya de por sí es una historia muy seria, muy dramática y cerrada. Quería un logo más relajado. A ustedes qué les pareció?**

► **El nuevo lo vemos como más moderno, geométrico, casi digital. Hace mucho más contraste con el estilo tan artístico que tenía el anterior y la obra en general. Pero es verdad que le da un aspecto mucho menos serio y pesado.**

Hasta Musashi puede sonreír (*risas*)... Muchos japoneses encontraban al primer logo demasiado clásico y estático. Les remitía a algo estructurado antiguo y justamente quería que fuera lo contrario.

► **Tus comentarios acerca de tu elección de no mostrar la muerte del chico Yoshioka en la batalla del Pino de Ichijoji fueron muy interesantes. Qué respuesta tuviste de los fans al respecto?**

En general estuvieron de acuerdo conmigo. Les gustó el cambio. En la actualidad matar a un chico está visto como algo muy reprobable, incluso cuando sea en un contexto como el de Musashi.

► **Después de la pelea contra los setenta Yoshioka, pensás pasar directamente al duelo con Kojiro? Habías mencionado esa posibilidad.**

En realidad es algo que no decidí todavía...

► **En la novela hay momentos importantes donde se ve a un Musashi mucho más evolucionado, encontrándose con el Señor Ujikatsu y con Sakai, incluso la famosa escena en la que pinta unos paneles cuando le dicen que no puede ver al Shogun...**

Mhh... Creo que muchas de esas partes sí voy a terminar salteándomelas... (*risas*)

► **Una pregunta obligada: cuántos volúmenes estimás que va a tener Vagabond? La última vez que hablamos nos dijiste que planeabas que fueran unos cuarenta...**

Creo que van a ser unos treinta y dos, aproximadamente.



• UNITED COLORS OF IVREA
LEANDRO OBERTO, TAKEHIKO INOUE Y EDU

► Ah, entonces nos estamos acercando al final... Especialmente mientras sigas salteándote partes...

Risas generales.

Sí... Siento que en cuarenta tomos sería demasiado largo.

► Planeás cambiar el final de la novela? O seguís con la idea de que sea esa imagen final?

Señalamos al soberbio cuadro que Inoue pintó al comienzo de todo y que ahora cuelga en una de las paredes.

Puede ser... La verdad que no lo sé aún.

► Sentís que haber sido padre afectó en algo tu manera de trabajar?

Nota: Tuvo gemelos hace poco.

Creo que estoy más sensible... Por ejemplo cuando hago algunos capítulos que son muy dramáticos me hacen llorar a mí también.

► Cuando creás un nuevo personaje, te inspirás en amigos o familiares?

No. En realidad lo que hago es dibujar muchísimos bocetos y después termino dibujando entre ellos.

► Tuviste oportunidad de jugar al Last Odyssey? Cómo fue tu experiencia al hacer el diseño de personajes de ese videojuego?

No, no tuve chance de jugarlo todavía. Es un RPG y toma demasiado tiempo. La verdad que nunca jugué un RPG. Nada de Dragon Quest, nada de Final Fantasy...

► Cómo te sentiste al finalizar una obra tan larga como fue Slam Dunk?

Sentí que hice lo mejor que pude. Estaba satisfecho... y pensé en abandonar la industria del manga (*risas*).

► Pero igual seguiste... Quizás cuando termines Vagabond vas a pensar lo mismo?

Tal vez... (*risas*). Cuando termino algo muy largo tengo esa sensación de que quiero largar todo, pero poco tiempo después empiezo con otra cosa...



► Cómo es tu día tradicional? cuánto tiempo le asignás a dibujar? Te levantas temprano o trabajás de noche?

Casi todo el tiempo dibujo. En todo momento estoy dibujando, dibujando y dibujando. En casa dibujo unas cuatro o cinco horas y después vengo al estudio a seguir dibujando. Serán entre doce y dieciséis horas en total...

► Por día...!! Uoohh... Es demasiado.

Acá la esposa de Inoue, que si bien suele aprovechar para criticarlo por trabajar de más pero siempre lo apoya; agrega:

Casi ni está en casa (*risas*). Viene una o dos horas durante la cena y después se vuelve al estudio otra vez. A casa suele llegar a las cinco o seis de la mañana.

En su defensa Takehiko aclara:

En realidad todo depende de qué momento de la historia esté dibujando. Esta parte de los setenta Yoshioka me tomó mucho tiempo. Para los fondos me dan una mano los ayudantes, pero yo me encargo siempre de dibujar todos los personajes.

► Tenés planificadas para el futuro más pinturas gigantes para las publicidades de UNO? Cómo fue pintar con esos pinceles gigantes?

Por el momento no hay nada más planeado. El proceso fue muy interesante, aunque hay muchos aspectos de la creación de esas imágenes que tienen que quedar en secreto (*risas*).



► Ya hiciste dibujos, pinturas, pinturas gigantes, escribiste, diseñaste zapatillas, hiciste publicidades, DVDs... Hay alguna otra disciplina con el que quieras experimentar?

Eso también es secreto! (*más risas*). La verdad es que algún día me gustaría probar de hacer una película. Probarme como director de cine.

► Pasando a otro tema... Hubo muchos aspirantes para tu recientemente revelada Beca Slam Dunk? Hummmm... No demasiados... Jajaja...

► Ya que estamos con Slam Dunk, de dónde salió la idea de crear a Sakuragi como un clásico antihéroe?

La verdad es que me gustan ese tipo de personajes. Me siento identificado con ellos.



► Cuando estás dibujando, solés escuchar música? De qué tipo?

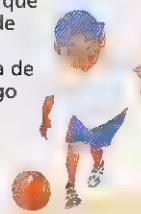
Sí, escucho hip-hop japonés, rock, bossa nova, Jay-Z, Missy Elliott, hasta música hawaiana... Lo único que cuando estoy cansado no puedo escuchar hip-hop o rock, trato de que sea algo más relajante.

► La pregunta obligada de siempre: pensás hacer una segunda parte de Slam Dunk?

Por ahora no tengo ningún plan de hacerla. Pero... "nunca digas nunca"...

► Y ya cerramos con la última pregunta. Hoy en día todas tus obras se publican afuera de Japón con muchísimo éxito. Creés que eso cambió algo en tu vida? Te condiciona de alguna forma a la hora de dibujar?

Obviamente me hace tremendamente feliz. La realidad es que la gente que lee mis mangas no conoce mi cara y no tengo oportunidad de estar en contacto con ellos, salvo por las cartas de fans que recibo. Me siento muy honrado de estar en tantos países, pero realmente no me influencia a la hora de crear mis historias porque no hago mangas que vayan dirigidos a alguien en particular. Ni a hombres, ni a mujeres, ni a un target de edad específico. Sé que mis mangas son leídas por muchas personas, pero lo que hago lo hago pensando en lo que a mí me gustaría ver como lector. ■



TRANSFORMERS VOLVERE Y SERE REMAKE

CLASICOS

Por Maximiliano Pascuzzi

De un tiempo a esta parte, es un tanto notorio que en Hollywood las ideas novedosas no abundan. Es por eso que el título que ilustra esta nota es la frase de cabecera por la cual viven y mueren varios productores y estudios de cine norteamericanos que están dispuestos a revivir cuanta idea haya sido remotamente exitosa durante los '70 y, principalmente, los '80. Con eso en mente, se caía de maduro que, tarde o temprano, Transformers llegaría a la pantalla grande, cargada de toneladas de CGI para repartir a diestra y siniestra.

Pero toda historia tiene un comienzo y ésta en particular empieza en 1983. Cuenta la leyenda que fue entonces cuando la gente de la juguetera Hasbro conoció a la japonesa de Takara en la Tokyo Toy Show de ese año (una exposición a la que asisten empresas fabricantes de juguetes) y, al ver un par de líneas de robots que estos últimos tenían en exhibición, en concreto los Diaclone y MicroChange de los cuales salieron la mayoría de los robots que formarían posteriormente a la primera generación (G1), sus ojos se iluminaron como quien descubre una mina de oro. Inmediatamente, Hasbro puso los verdes sobre la mesa y adquirió la franquicia para fabricar y vender los juguetes para occidente, ahora unificados bajo un solo nombre. Decididos a acompañar el lanzamiento con toda la parafernalia que pudieran conseguir, tomaron el teléfono y llamaron a la gente

de Marvel para acompañar el lanzamiento de los robotos con un comic y, como si fuera poco, una miniserie animada. Pero si bien fue Hasbro quien vio el potencial de los juguetes, el éxito de Transformers se debió en buena parte a los lineamientos que vinieron de la editorial norteamericana. Jim Shooter, por entonces editor en jefe de Marvel Comics, empezó a desarrollar el concepto de la serie creando dos bandos bien diferenciados: Autobots y Decepticons. Con esa idea en mente, el proyecto fue pasando de editor en editor hasta que Bob Budiansky tomó el trabajo de crear los nombres y perfiles de todos los personajes de la serie. Con la fecha límite al cuello, Budiansky dijo "sale con fritas" y en un fin de semana terminó, quzás bajo efectos de cocktails de café con Speed, de definir a todos los personajes. Ahora la posta pasaba al otro lado del Pacífico, donde Shohei Kohara terminó de estilizar los toscos muñecos de Takara, humanizándolos y haciéndolos más dinámicos con vistas a la animación que sería realizada por Toei Animation (hace

falta decir que tienen en su haber Dragon Ball, Sailor Moon, Saint Seiya, etc.?).

Con toda la carne en el asador, en 1984 salía a la venta la línea de juguetes, generando un éxito arrollador que, entre otras cosas, convertiría la miniserie inicial en una serie regular que terminaría durando 98 capítulos, además de múltiples secuelas, películas, OVAs, comics, convenciones exclusivas y, literalmente, toneladas de muñecos. Nada mal, no?



LAS SERIES CLASICAS

Transformers (1984)

65 Episodios - Producción: USA

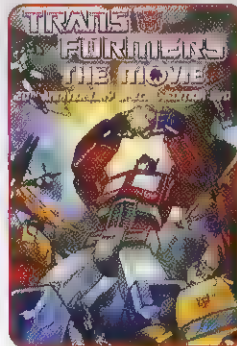
Está formada por las dos primeras temporadas que se emitieron hasta el cansancio en Latinoamérica. Cuenta cómo dos facciones de robots en guerra civil (los pacíficos Autobots, liderados por Optimus Prime -Convoy en la versión japonesa- y los bélicos Decepticons al mando de Megatron) terminan en un prehistórico planeta Tierra para ser revividos por la computadora del Ark en la era actual (léase 1984). Hacia la segunda temporada se narran los orígenes de ambos bandos así como también hacen su aparición muchos más personajes.



Transformers: The Movie (1986)

Película - Producción: USA

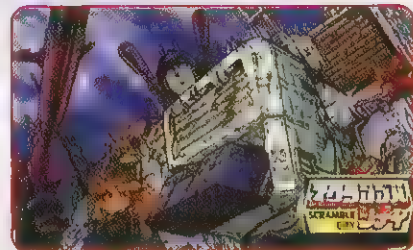
La idea era jubilar a buena parte de los robots existentes para dar paso a la nueva línea de juguetes que, a diferencia de los personajes originales, iban a ser diseñados por Hasbro. Para 2005, los Decepticons lograron controlar Cybertron relegando a los Autobots a dos lunas alrededor del planeta y Ciudad Autobot en la Tierra. Todo cambia cuando llega el gigantesco Unicron dispuesto a almorsarse Cybertron. En un gran duelo mortal, mueren Megatron (quien es reconstruido como Galvatron) y Optimus Prime, entre otros. Para el final de la película, Hot Rod se convierte en Rodimus Prime, el nuevo líder Autobot, destruyendo a Unicron por medio de la matriz de liderazgo dejando su cabeza orbitando alrededor de Cybertron.



Scramble City (1986)

OVA - Producción: Japón

Este OVA, originalmente planeado para durar dos episodios, iba a servir de puente en Japón entre la serie de TV y la película, presentando a los nuevos personajes. Lamentablemente nunca fue finalizada y solo se editó en video el primer capítulo. En él vemos cómo los Autobots están terminando de construir Ciudad Autobot cuando son atacados por los Decepticons, dando inicio a una inconclusa batalla entre Metroplex y Trypticon.



Transformers 2010 (1986)

33 episodios - Producción: USA

Conocida en Argentina lisa y llanamente como la tercera temporada de Transformers, la acción se sitúa cinco años después de la película y de vuelta en Cybertron, con lo que los capítulos se vuelcan más hacia la ciencia ficción, jugando un papel importante los Quintesons, los creadores de los Transformers. La serie termina luego de que un accidente de laboratorio soltara una plaga de odio, que no es más que un virus que vuelve a todos los Transformers descontroladamente violentos. De todas formas, Optimus Prime, como Lázaro, volvería a la vida justo a tiempo para sacar las papas del fuego.



Transformers: The Headmasters (1987)

35 episodios - Producción: Japón

Primera serie creada exclusivamente en Japón. Una nueva raza se suma al conflicto: los Headmasters, quienes no son más

que humanos con armadura de robot que se convierten en la cabeza de uno más grande. El líder de este grupo es Fortress Maximus. Entre otras cosas, la serie muestra la destrucción de Marte, Cybertron, y la muerte de Optimus Prime (otra vez), Galvatron, Blaster y Soundwave (aunque estos dos volverían a la vida repintados al siguiente episodio). Rodimus Prime, luego de la destrucción de su planeta natal, decide ceder el liderazgo a Fortress Maximus partiendo en busca de un nuevo mundo donde los Autobots puedan vivir en paz.

Nota: Existe una miniserie norteamericana de 4 episodios llamada Headmasters que fue ignorada de la continuidad de la serie cuando se hizo esta serie de TV.

Transformers: Masterforce (1988)

42 episodios - Producción: Japón
Nueva serie, nueva raza. Esta vez aparecen los Pretenders que no sólo tienen el tamaño de una persona sino que además viven entre la población adoptando apariencia humana. Todo muy lindo hasta que los Pretenders Decepticons llegan a la Tierra y todo vuelve a ser como al principio. Los Autobots reclutan varios humanos quienes, al grito de "Masterforce", podían transformarse en la cabeza o motor de un Transtector o cuerpo robot sin inteligencia propia. El jefe de los Autobots es Ginrai, quien es exactamente igual a Optimus Prime aunque es un personaje totalmente distinto. La trama gira, entonces, alrededor de estos Transtectors ya que nadie sabe de dónde vienen. Para el final de la serie, estos adquieren inteligencia propia y abandonan la Tierra.



Transformers: Victory (1989)

44 episodios - Producción: Japón
La acción se sitúa en el Planeta V, en el año 2025. Un grupo de Autobots liderados



por Star Saber que pertenece a la raza de los Brainmasters -pequeños robots que se transforman en la cara de un robot más grande- probando que, como los celulares, a los robots los hacen cada vez más chiquitos. La única conexión con Masterforce es Ginrai, ahora upgradeado como Victory Leo, capaz de unirse con Star Saber para formar a Victory Saber. Los Decepticons esta vez son liderados por Deathsaurus, un Breastmaster (un auténtico hentai Transformer!) que se transforma en el pecho de un robot más grande. La trama, básicamente, cuenta cómo los Decepticons tratan de destruir el planeta mientras los Autobots luchan por detenerlos. Como dato anecdótico, Wheeljack aparece en una escena cuando le piden ayuda para salvar a Ginrai, a pesar de haber muerto en la película del '86. La explicación que se dio fue que los animadores y escritores japoneses no estaban al tanto de quién había muerto y quién no en la película.



Transformers: MicroZone (1990)

OVA - Producción: Japón

Un proyecto de serie que quedó trunco y terminó convirtiéndose en un OVA. A grandes rasgos, la historia narra cómo los Micromasters, Transformers originarios del planeta Micros, se unen a tres Autobots que podían transformarse en una base gigante o un vehículo gigante. El jefe, esta vez, es Dai Atlas quién debe oponerse a Violejinger, un monstruo de tres cabezas que lidera a los Generales Decepticons (un repaint de los más grandes Gestalts de la serie original: Devastator, Menasor,

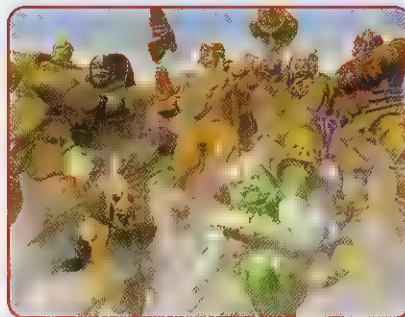


Bruticus, Trypticon, etc.) quienes buscan conquistar la misteriosa energía Zone.

Beast Wars (1996)

26 episodios - Producción: USA

Con la franquicia bastante alicaída -por no decir en terapia intensiva y caminando hacia la luz-, la posta vuelve a USA. Hasbro decide dar un violento cambio de timón volviendo más orgánicos y salvajes a los Transformers. Completamente animada en CGI, Beast Wars cuenta como un criminal rebelde Predacon (ex Decepticon) llamado Megatron roba el disco dorado (uno de los tesoros más importantes de Cybertron). En su huida, se cruza con una nave expedicionaria Maximal (ex Autobots), capitaneada por Optimus. Como resultado, ambos bandos terminan estrellándose en un primitivo planeta. A medida que se van adentrando en él, van descubriendo diversas ruinas que, para el final de la temporada, se revelarán como instrumentos de una raza alienígena -que toma la forma de Unicron- que utilizaba al planeta como un gigantesco campo para experimentos. Estos seres acusan a los Transformers de haber contaminado su experimento y deciden destruir todo. En la última escena, Optimus decide sacrificarse para evitar la destrucción total.



Beast Wars Second (1998)

43 episodios - Producción: Japón

Hecha en Japón con animación tradicional para llenar el bache creado luego de la primer temporada de Beast Wars, la historia cuenta como un grupo de Cybertrons, liderados por Lio Convoy (Autobots/Maximals) intenta defender al planeta Gaia de la invasión de Galvatron y sus amigos Destrons (Decepticons/Predacons) ya que allí se encuentra una fuente de energía que permite modificar cuerpos cibernéticos, llamada Angolmois. El problema es que la nave de los

Cybertrons, como es costumbre, es destruida en la batalla inicial (demostrando que en Cybertron las naves las hacen para el ojetete) eyectándose hacia el planeta. Para el final de la serie, Galvatron logra hacerse con toda la bendita energía Angolmois confinándola en cápsulas aunque, a último momento, Lio Convoy logra derrotarlo, esparciendo todas las cápsulas por el universo.



Beast Wars Special (1998)

Película - Producción: Japón

Viendo que los yankees venían demorados con la segunda temporada y que los ponjas consumían cualquier cosa que se transformara, Takara produjo una película para cine dividida en tres segmentos. De ellos, sólo uno era animación nueva, siendo los dos restantes un resumen de BW Second y un capítulo de la segunda temporada de Beast Wars. El segmento nuevo cuenta como una extraña nave se estrella en Gaia (planeta yeta si los hay) dentro de la cual se encontraba un portal de teletransportación. Galvatron usa el portal para traer un bicharraco enorme llamado Majin Zarak que aniquilaría a los Cybertrons. Pero, durante la pelea, uno de los Cybertrons utiliza el portal para traer a Optimus Primitivo. Para el final del segmento, los dos líderes Maximals liberan una cantidad obscena de energía, convirtiéndose en Burning Convoy y Flash Lio Convoy respectivamente, mandando al monstruo a freir churros.



Beast Wars Neo (1999)

35 episodios - Producción: Japón

Bajo la premisa "sigamos choreando que acá nadie se aviva", la gente de Takara

estrenó esta serie un par de meses después de que BW Special pasara por los cines. Siguiendo la historia de BW Second, los Destrons (ahora liderados por Magmatron) van dando vueltas por el universo recuperando las esferas del drag... eh... cápsulas que había esparcido Lio Convoy. Para detenerlos, está Big Convoy al mando de un grupo de Cybertrons inexpertos. Pero todo se va al carajo cuando un tercer grupo se suma al conflicto: los Bietrons, quedándose con todas las cápsulas y revelando que la energía Angolmois servía en realidad para liberar a un ser que estaba encerrado en Gaia: ta tan ta tan... Unicron! Para el final de la serie, todos los Transformers son forzados a dejar de lado sus diferencias y luchar juntos antes de que Unicron se los lastre.



Beast Wars Metals (1999)

26 episodios - Producción: USA

Finalmente llegaba la demorada segunda tanda de episodios yankees de Beast Wars. La explosión creada al final de la primera parte, además de bolear algunos Predacons, convirtió a varios Transformers en Transmetals, es decir animales con coraza de metal. Como si con un disco dorado no hubiese demasiado quillombo, ahora aparece otro, de origen alienígena. La revelación en la anterior etapa vino a ser el descubrimiento de que en realidad se encuentran en una prehistórica Tierra con Megatron a punto de matar al Optimus Prime original que descansa en el Ark. Metals arranca con Optimus Primitivo introduciéndose la chispa de Prime (que no es el forro) convirtiéndose en Optimus Óptimo mientras los Maximales trabajan para restaurar el cuerpo del líder Autobot. A su vez, aparece un libro llamado "Las crónicas de Primus" donde se explica que la guerra de bestias era necesaria para que la historia se desarrollase correctamente. Hacia el final de la

serie, todos los Predacons son destruidos mientras que los Maximales regresan a Cybertron, llevando a Megatron como prisionero.



Beast Machines (1999)

26 episodios - Producción: USA

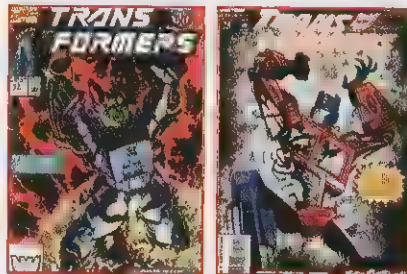
La historia inicia con Optimus, Ratatrampa, Cheetor y Black Araña despertando en un desierto Cybertron y sin posibilidades de volver a su forma robótica. Luego de consultar al Oráculo de Cybertron, Optimus es transformado en una nueva clase de Transformer: un Tecnorgánico. De esta forma, los Maximales deben aprender a transformarse mediante un proceso mental (entrando a full en la onda Zen) en lugar de la forma mecánica tradicional. Al parecer, Megatron logró escaparse de sus captores llegando antes que los Maximales a Cybertron y arrasando el planeta con un virus que congeló a todos sus habitantes. El plan de Megatron es, por supuesto, eliminar todo elemento orgánico de Cybertron para convertirlo en un mundo perfecto. Predeciblemente, su plan será frustrado por Optimus quien decide sacrificarse en el último capítulo, eliminado en el camino a Megatron y reformando Cybertron, convirtiendo el planeta en un mundo tecnorgánico.



COMICS OCCIDENTALES

La primera tanda de comics coincidió, como se dijo antes, con el lanzamiento de la serie de TV. Lo que Marvel comenzó en 1984 como una miniserie de cuatro números terminó convertida en una serie regular que duró 80, con guiones de Bob Budiansky hasta el número 56 y Simon Furman completando la serie. Si bien la historia comenzaba prácticamente igual que la serie animada, el comic no se preocupó en seguirla muy de cerca.

En consecuencia, prescindía de personajes como Ultra Magnus, Arcee o Metroplex. Pero lo más interesante pasaba del otro lado del océano, en la filial británica de Marvel: allí la serie fue llevada principalmente por Furman, quien dotó a la historia con elementos mucho más épicos y mitológicos, además de personajes venidos del futuro (como Galvatron) o de mundos paralelos. Por ese motivo, en Gran Bretaña la serie se publicó semanalmente hasta totalizar 332 números (los 80 americanos más 252 exclusivos de Marvel UK). Para el final de la serie, tanto Autobots como Decepticons debían unirse para hacer frente a la amenaza de Unicron.



Además de la serie principal, Marvel publicó diversas miniseries como G.I. Joe and the Transformers (1986), Transformers: The Headmasters (1987), Generation 2 (1993), además de la infaltable adaptación de la película animada. En 2002, Dreamwave Productions adquirió la licencia de Transformers, comenzando con una miniserie de seis números, escrita por Chris Saccharini, llamada Prime Directive, ambientada en la G1 (aunque separada de la continuidad Marvel). La serie probó ser un éxito en ventas con lo que la apuesta se redobló con la salida de War and Peace, una segunda miniserie, esta vez escrita por Brad Mick, que eventualmente se convirtió en serie regular. Sin embargo, todo acabó en el número 10

dado que Dreamwave se declaró en bancarota en el 2004. Paralelamente, fueron saliendo al mercado varias miniseries dentro de las cuales destaca The War Within, la cual toma lugar durante la guerra en Cybertron

mostrando el ascenso de Optimus Prime, escrita por Simon Furman. A ésta le siguió The Dark Ages y posteriormente The Age of Wrath aunque, al igual que la serie regular, quedó trunca debido a la quiebra. La otra rama importante de DW abarcaba Armada (la serie que se encontraba en el aire en ese momento) aunque siguió poco y nada la continuidad que se mostraba en la serie de TV. Este comic desarrollaba una trama mucho más compleja, incluyendo viajes dimensionales y la inclusión de varios personajes de G1. A partir del número 18, cambió de nombre pasando a ser Transformers: Armada en concordancia con el estreno de la nueva serie en TV. Luego de la desaparición de DW, Hasbro le pasó la licencia a IDW Publishing, quien viene desde entonces publicando diversas miniseries, principalmente ambientadas en el G1 Y Beast Wars. Para ello, la editorial sumó a Simon Furman a sus filas, quien reinventó la historia desde el principio, contando una vez más la llegada de los Transformers a la Tierra en Infiltration (2005) y en su secuela, Escalation (2007). Vale aclarar que una tercera parte está planeada para Septiembre de este año, bajo el nombre Devastation. Por otro lado, en Mayo de este año salió a la venta Megatron: Origin, la cual cuenta el origen de los Decepticons, Megatron, su ascenso al poder y el inicio de la guerra en Cybertron.

De todas formas, los últimos lanzamientos de la editorial están relacionados obviamente con el estreno de la película live-action. Esto incluye una precuela de cuatro partes co-escrita por Simon Furman y Chris Ryall, y la adaptación propiamente dicha de la película a cargo de Kris Oprisko.



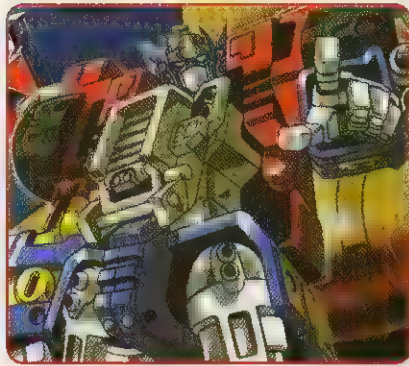
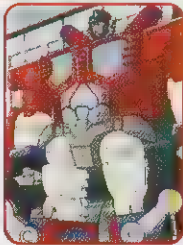
LAS SERIES NUEVAS

-TODAS JAPONESAS-

Transformers: Car Robots (2000)

39 episodios

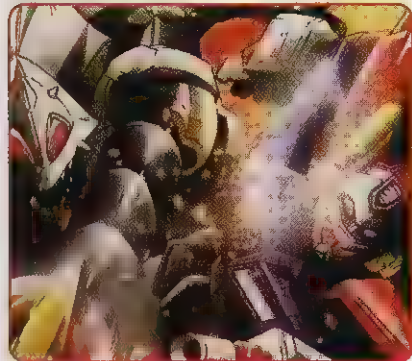
Con el cambio de milenio, Hasbro decidió hacer un reset total de la franquicia. El resultado fue una serie hecha en Japón por Studio Gallop bajo el nombre Transformers: Car Robots (Robots in Disguise en USA). Planteando un nuevo universo separado de cualquier continuidad anterior, presentaba a los Autobots totalmente en la ciudad, viviendo entre humanos y moviéndose en secreto por todo el mundo mediante túneles espaciales que cruzan todo el planeta. La historia gira, esta vez, alrededor de una perdida ciudad Autobot durmiente llamada Fortress Maximus. Para activarla, es necesaria una llave conocida como Cerebro. Éste termina siendo robado por los Decepticons (un grupo de repaints de Combaticons más un clon malvado de Optimus no muy leales a Megatron). Bajo el mando de los Decepticons, Fortress comienza a destruir todo a su paso hasta que Koji, el típico humano amigo de los Autobots, le dice que se detenga. Los Transformers suman 2+2 y descubren que el robot obedece a los humanos. Aquí Megatron, reformateado como Galvatron, hace su regreso apoderándose de la fortaleza, drenando su energía. Haciendo la gran "We are the world", los chicos del mundo logran reactivar al gigante Transformer, redirigiendo su energía hacia Omega Prime (fusión entre Optimus y Ultra Magnus) quien forma una espada de energía que destruye a Galvatron.



Transformers Micron Densetsu (2002)

52 episodios

Casi 20 años después de iniciada la franquicia, Hasbro y Takara se unían para producir por primera vez en forma conjunta una serie animada. El resultado, Transformers: Micron Densetsu, nueva mente fuera de toda continuidad Transformers, renombrada como Armada para su comercialización en occidente. En esta oportunidad, la trama gira alrededor de los Mini-cons, una nueva raza Transformers que huyó de Cybertron al iniciarse la guerra aunque su nave terminaría estrellándose en la Tierra. De esta forma, los amigos de los Autobots de turno encuentran un Mini-con dentro de una cueva, lo cual inicia una carrera entre los Decepticons por atraparlos a todos (esto no suena de otra serie?) y los Autobots para impedirlo. Especialmente al descubrirse la existencia de Mini-cons capaces de convertirse en armas. Eventualmente, Megatron logra quedarse con todas las armas Mini-con formando un cañón con el que planea destruir la Tierra. Para detenerlo, Optimus libera el poder de la Matrix intentando absorber el disparo aunque muere en el proceso, siendo revivido al poco tiempo por un grupo de Mini-cons. La revelación de la serie se da cuando Sideways se descubre como un emisario de Unicron que pretende poner a los Mini-cons bajo su control. Sideways utiliza las armas Mini-con para resucitar a su líder, pero Rad (el humano amigo de los Autobots) logra romper el control mental bajo el que se encontraban los pequeños Transformers. Inesperadamente, el héroe de la historia termina siendo Megatron quien decide sacrificarse para acabar de una buena vez con la amenaza, haciendo desaparecer a Unicron para que el resto de los Transformers vivan felices hasta la próxima secuela.



Transformers: Superlink (2005)

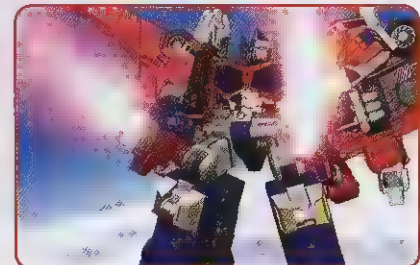
52 episodios (en USA hasta el 40)

Tres años más tarde, Hasbro y Takara volvían a unirse para crear una nueva serie sobre Transformers bajo el título Transformers: Superlink, conocida como Energon en occidente. 10 años después del final de Armada, los Transformers se encuentran viviendo en paz hasta que son atacados por Scorponok, un ser bajo las ordenes de Alpha Q, (quien guarda muchas reminiscencias con los viejos Quintessons de G1). Mientras tanto, Megatron, atrapado dentro de la cabeza de Unicron, logra liberarse tomando el control del devorador de planetas. Alpha Q termina haciendo amistad con Kicker (el clásico amigo humano de los Autobots), con lo que se descubre que éste sólo buscaba recrear su mundo luego de que fuese destruido por Unicron. Así, la batalla se muda a Cybertron donde Alpha Q y Kicker canalizan el Energon de la Tierra para detener a Unicron aunque creando una fisura en la realidad que se lleva a todos los Transformers y que une mentalmente al devorador de mundos con Megatron. De todas maneras, ambos son detenidos por Optimus Supreme, la combinación entre Prime y Omega Supreme. Con la amenaza de Unicron aparentemente detenida, los Autobots vuelven a Cybertron, sin embargo la conciencia de Unicron guía a Megatron hacia una reserva subterránea de Super Energon que lo convierte en Galvatron. Con este poder, Galvatron toma control del planeta dirigiendo un ataque final hacia el mundo de Alpha Q, aunque nuevamente cae bajo la influencia de Unicron. Optimus Prime logra drenar la esencia del devorador de planetas del cuerpo de Galvatron. Finalmente una batalla interna se da entre Unicron y Galvatron quien se sacrifica ante la opción de vivir bajo el dominio del gigante.

Transformers: Galaxy Force (2005)

52 episodios

Inmediatamente después de Energon, Hasbro y Takara se pusieron a producir una nueva serie, esta vez animada por el estudio Gonzo. Pero, para esta nueva saga, la diferencia entre las dos jugueteras se hicieron notar. Mientras que Hasbro quería completar su bendita trilogía sobre Unicron, Takara quería comenzar de nuevo con una serie separada de las anteriores. El resultado final sería una serie para Japón, que llevó por nombre Galaxy Force, mientras que en occidente Hasbro haría la gran Robotech editando lo hecho por Gonzo para hacer pasar el anime como el final de la trilogía. El resultado fue una suerte de Frankenstein con olor a pescado podrido, llamado Transformers Cybertron. De pronto, volvían a aparecer Megatron y Starscream (a pesar de ambos haber muerto en Energon) además de agregar escenas que mostrarán a personajes de Energon y Armada para hacer más consistente la idea de trilogía. De todas maneras, la historia a grandes rasgos cuenta cómo la destrucción de Unicron crea un agujero negro que amenaza con comerse a Cybertron. Para evitar esto aparece Vector Sigma el cual le informa a Prime de la existencia de unos artefactos conocidos como Cyber Planet Keys que se encuentran repartidos por la galaxia y que tienen el poder de detener la amenaza. La serie se hubiese acabado a los cinco capítulos si no fuese porque Megatron -quien, como es habitual, termina reconvertido en Galvatron- se roba el mapa que indica dónde están escondidas dichas llaves. A partir de ahí, ambos bandos lucharán planeta por planeta para hacerse de estos artefactos. Predeciblemente, los Autobots se quedaran con todas las llaves, cerrando el agujero negro y venciendo a Galvatron en un gran duelo final.



LA PELICULA LIVE ACTION

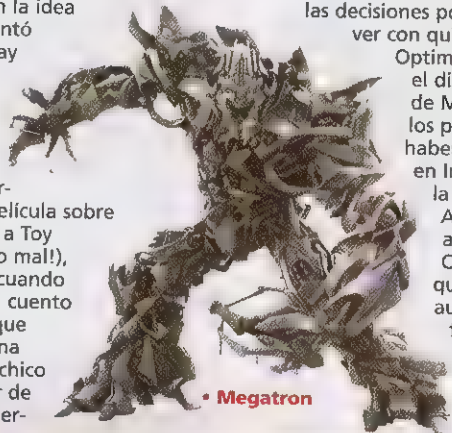
Para 2002, la gente de Hasbro comenzó a gestar la idea de llevar alguna de sus propiedades a la pantalla grande. Inicialmente el productor Don Murphy había elegido G.I. Joe aunque luego de que Bush y sus amigos invadieran Irak el proyecto viró hacia Transformers. Tras reunirse con Simon Furman se decidió centrar la trama en la Matriz de creación. Por otra parte, la historia original incluía personajes como Optimus Prime, Ironhide, Jazz, Prowl, Ratchet, Wheeljack, Bumblebee, Megatron, Starscream, Soundwave, Ravage, Laserbeak, Rumble, Skywarp y Shockwave.

Pero la idea no prosperaba, el proyecto era rechazado en cuanto estudio fuese presentado. Transformers estuvo en el limbo Hollywoodense hasta que la idea llegó, en 2004, a manos de Steven "E.T. phone home" Spielberg, quien se unió al proyecto como productor ejecutivo. A su vez, John Rogers fue contratado para desarrollar el guión. Previendo que hacer una película con 15 Transformers iba a salir una obscenidad de dólares, el guión entregado redujo los personajes a 5 por bando. Con la idea más pulida, se intentó sumar a Michael Bay

(Armageddon, Pearl Harbor) como director, quien inicialmente rechazó la idea por considerarla "una estúpida película sobre juguetes" (como si a Toy Story le hubiese ido mal!), pero todo cambió cuando Spielberg le hizo el cuento del tío diciéndole que Transformers era una película sobre "un chico y su auto". A partir de ahí, con todas las per-

sonas claves a bordo, el proyecto empezó a materializarse. Para 2005, Hasbro empezó a trabajar en conjunto con Paramount Pictures para rediseñar a los personajes bajo la premisa de hacerlos ver completamente realistas en la pantalla. Así es como se desarrollaron transformaciones hiper complejas que demandaron a la empresa ILM (encargada de crearlas) la animación de, literalmente, miles de piezas que debían moverse sincronizadamente para permitir la transformación del personaje. Sin embargo, una de las decisiones que causó controversia entre los fans fue la elección del auto para Bumblebee. Originalmente, Don Murphy quería conservar el Escarabajo original, pero fue Michael Bay quien rechazó la idea, diciendo que quería evitar cualquier comparación con Herbie (?!). Entonces se optó por un Chevrolet Camaro amarillo (como para intentar hacer las paces con los fans). Para el resto de los personajes, la elección tuvo que ser restringida. Como el presupuesto de la película empezaba a desbocarse, la producción llegó a un acuerdo con General Motors y el Ejército de EE.UU. quienes terminarían suministrando los vehículos tanto para los Autobots como los Decepticons. Otras de las decisiones polémicas tuvieron que ver con quitarle el barbijo a

Optimus (sacrilegio!) y con el diseño 100% alienígena de Megatron. Igualmente, los productores confesaron haber visitado varios foros en Internet para mantener la sintonía con los fans. Así, Peter Cullen volvió a dar la voz de Optimus Prime (al igual que en la serie original), aunque quien no volvió fue Frank Welker. Al parecer su voz no terminaba de cuajar en la cabeza de Michael Bay para esta ver-



• Megatron



Bumblebee escala 1/1

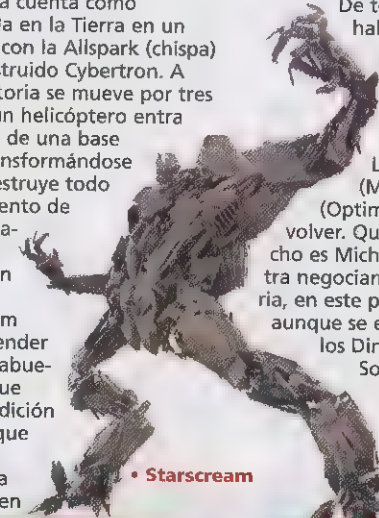


Megan Fox y Michael Bay

sión de Megatron y su rol terminó en manos de Hugo "Agent Smith" Weaving. Además, durante toda la cinta, los viejos fans encontrarán pequeños guiños como ser el coche que golpea Bumblebee cuando conoce a Sam o frases características de Optimus como ser "Autobots, transform and roll out" (acá conocido como Autobots, transfórmense y avancen). Finalmente, la película se estrenó el 27 de Junio en USA (Julio en Argentina). A grandes rasgos, ésta cuenta cómo Megatron se estrella en la Tierra en un intento de hacerse con la Allspark (chíspsa) luego de haber destruido Cybertron. A partir de allí, la historia se mueve por tres frentes: en Qatar, un helicóptero entra en el espacio aéreo de una base norteamericana transformándose en un robot que destruye todo a su paso en un intento de hackear las computadoras en búsqueda de la Allspark. En un pequeño pueblo norteamericano, Sam Witwicky intenta vender pertenencias de su abuelo, un explorador que encabezó una expedición a Polo Norte de la que volvió balbuceando incoherencias acerca de robots gigantes en

el hielo, para comprar su primer auto, un Camaro '77 amarillo bastante especial. Paralelamente, el gobierno yankee incorpora un grupo de analistas especializados en detección de señales para interpretar un sonido, la única evidencia del ataque en Qatar. Cuando la ubicación de la Allspark y Megatron sea revelada, tanto Autobots como Decepticons confluirán para entrar en batalla y hacerse de ella.

De todas formas, está claro que habrá Transformers para rato. A fines de Mayo, Dreamworks confirmó los planes para realizar dos secuelas. La primera con miras a ser estrenada en el 2009 Shia LaBeouf (Sam), Megan Fox (Mikaela) y Peter Cullen (Optimus Prime) ya firmaron para volver. Quien todavía no puso el gancho es Michael Bay quien aún se encuentra negociando su contrato. De su historia, en este punto, poco y nada se sabe, aunque se especula con la aparición de los Dinobots, los Constructicons y Soundwave, lo cual sumado a un presupuesto aún más grande que en la primera parte promete convertirse en el Monte Everest de las películas pochocleras.

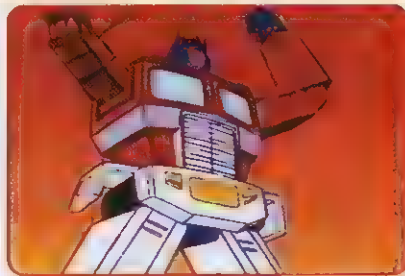


• Starscream



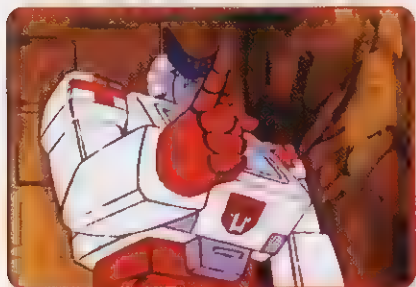
TRANSFORMERS EN ARGENTINA

Las emisiones de la serie original de Transformers arrancaron en 1987 por Canal 9 de Buenos Aires, exhibiendo una versión doblada en Miami con un cast de voces muy similar al utilizado en Jem & The Holograms, otra serie contemporánea. Con el correr del tiempo, fue llegando a los canales provinciales (recordemos que, por aquel entonces, las emisiones no eran simultáneas debido a que la tecnología no lo permitía). Hacia 1993, The Big Channel, volvió a emitir la serie completa por un par de años. Justamente en ese momento, en USA reestrenaban la serie pero con agregados de pequeñas escenas hechas en 3D, así como una nueva presentación. Es lo que se dio en llamar Transformers G2, refrito que se llegó a emitir acá por Magic Kids recién en el año 2001, con el mismo doblaje de la etapa anterior. La película de 1987 se editó y reeditó en video en numerosas ocasiones desde 1989. También llegó a editarse el comic original (hasta el número 24). Todo lo que siguió después, es decir las series animadas en Japón entre 1987 y 1989, jamás llegaron al país, por más que hayan sido dobladas al castellano y emitidas en países como México y Venezuela. Recién con Beast Wars se pudo ver algo novedoso de esta saga, solo que no de forma tan prolija como se debería. Resulta que cada temporada de esta serie se estrenó en un canal distinto, a saber: En 1996 llegó a HBO, que pasó la primera temporada. Después, en 1998, Magic Kids la pasó de nuevo y le agregó la segunda; y finalmente en 1999 Cartoon Network volvió a pasar toda la serie más la tercer temporada. La siguiente etapa, Beast Machines, llegó a Cartoon en los primeros meses de 2001. En todos los casos, el doblaje se realizó fielmente en México. Ninguna de las series japonesas de Beast Wars siquiera fueron dobladas al castellano.



"Optimus Z activado!!"

Para cerrar, las series nuevas sí fueron emitidas en su totalidad (aunque con algunas particularidades) en Argentina. Car Robots fue renombrada a "Transformers: Nueva Generación" y estrenada por Fox Kids en Mayo de 2002. Su doblaje se realizó en México y fue fiel a la adaptación que hizo Saban en USA -que no fue tan fiel a la japonesa-. En cambio, las siguientes series fueron comercializadas directamente por Hasbro y Paramount. Los doblajes de las tres se realizaron en Venezuela, pero no tuvieron el mismo destino. TF Armada se pasó por Fox Kids desde Junio de 2003, Energon salió al aire por Cartoon Network (re bizarro el cambio de canal) en Octubre de 2004 y Cybertron se estrenó por Jetix (ex-Fox Kids) en Noviembre de 2005. De hecho, aún sigue al aire de lunes a viernes a las 6:30 de la mañana. También CN está volviendo a pasar Energon de lunes a jueves a la 1:30 de la madrugada. Para cerrar, desde el pasado mes de Julio, está en cartel la película live-action Transformers tanto en versión original subtitulada como así también doblada al castellano neutro en México. Si bien éste es bueno, desafortunadamente para los fans, no se tuvo en cuenta convocar a los actores originales del doblaje de la primera serie.

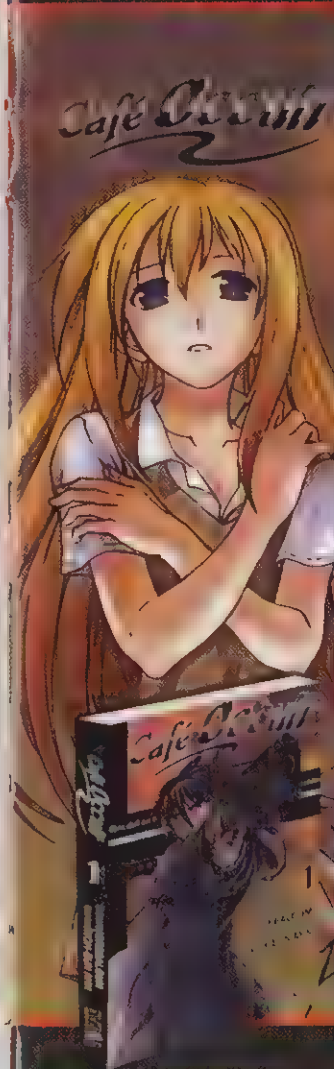


"Y con este dedo hago el chequeo de próstata"



"Te quiero yo, y tú a mí somos una familia feliz..."

PROBASTE... CON UN MANHWA??



CAFE OCCULT

De Orebalgum y Noh-Eun Ahn.
Serie de 6 tomos.
En kioscos y comiquerías.

\$15



NABI - THE PROTOTYPE

De Kim Yeon-Joo.
Tomo autoconclusivo.
En comiquerías, con sobrecubierta.

\$21



FOREST OF THE GRAY CITY

De Uhm Jung-Hyun.
Serie de 2 tomos, en comiquerías.
Sobrecubierta metalizada.

\$22,50

TVREA

LAZERMANIACS III

LA PRIMERA DECADA DE LAZER

Por Eduardo Di Costa

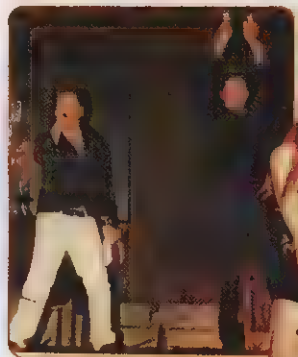
Lo de Lazer es realmente envidiable... Me animaría a afirmar que ninguno de nosotros recibió una fiesta en una disco con dos pantallas gigantes, bandas en vivo, bodypainting, tres concursos de cosplay y 3000 invitados para su cumple a los 10 años! El esperadísimo agasajo tuvo lugar el 8 de Julio previo a la histórica nevada bonaerense en Club 947 de San Telmo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires) y duró nada menos que 15 horas entre que largó el primer stage (de 15 a 21 hs. - A.T.P.) y terminó el segundo (de 23 a 6 hs, y sólo para mayores de 18) Es que en 10 años Lazer tuvo la suerte infinita de cosechar muchísimos amigos y seguidores fieles a través de su primer década llena de "animación, series y la corrupción del mundo". Los que formamos parte de semejante fenómeno no tenemos más que palabras de gratitud para todos ellos por estar ahí frente a sus páginas leyendo nuestros delirios mes a mes y en persona junto a nosotros en cada evento al que asistimos brindándonos todo su cariño. No les quepa duda de que hay mucha más fiesta por delante... De hecho, primicia (pero que quede entre nos, eh!): a partir del 1 de Septiembre estarán disponibles las entradas LIMITADAS para el próximo LAZER MANIACS que será el Domingo 14 de Octubre, víspera del feriado del 15. Los puntos de venta serán anunciados en Lazertopia (editorialivrea.com/blog) muy pronto.



La Casa Dorada de San Telmo



Apelando al pasado



Creando y viviendo showmans del cosplay



Dos fanáticas de Ivrea

YOKO (Gothic fashion)

LAZER DAY



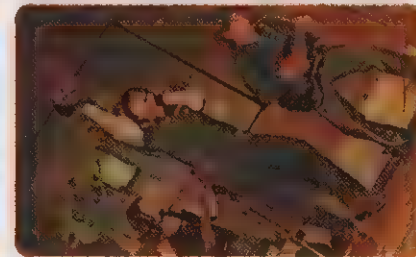
El mundo de la moda



El mundo de la moda



El mundo de la moda



El mundo de la moda



El mundo de la moda



El mundo de la moda



Las niñas con las niñas...



Los niños con los niños...



MISA

KEI KURON

★ ANADORES ★ LazerDay



▶ LARA CROFT
Tomb Raider



▶ MILEENA ▶
Mortal Kombat

> MEJOR COSPLAY VIDEO AMES <



▶ DAVY JONES
Pirates of the Caribbean

> MEJOR COSPLAY GENERAL <



▶ TEAM PRINCESS AI

> MAS SEXY FEMENINO <



▶ BOMBERMAN

> MAS BIZARRO <



▶ GENDO IKARI ▶
Shin Seiki Evangelion

> MAS SEXY MASCULINO <

> MEJOR TEAM <

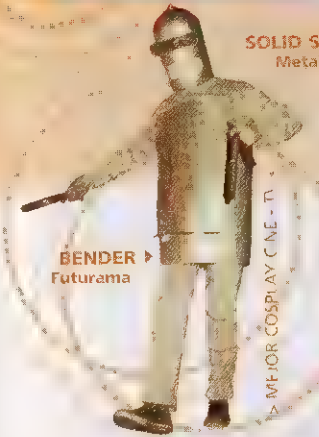


▶ LA MELANCOLIA DE HARUHI SUZUMIYA



▶ SHAMAN KING

★ ANADORES ★ LazerNight



▶ BENDER ▶
Futurama

▶ SOLID SNAKE ▶
Metal Gear



> MEJOR COSPLAY VIDEO <



▶ RYUUK
Death Note

> MEJOR COSPLAY GENERAL <

▶ DIZZY ▶
Guilty Gear



> MAS SEXY FEMENINO <

▶ ANGULO INVERTIDO

▶ EVA-01 ▶
Shin Seiki Evangelion



> MAS BIZARRO <



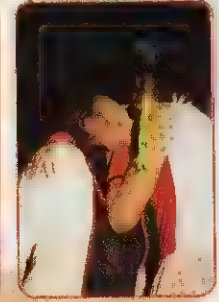
▶ JACK SPARROW
Pirates of the Caribbean

> MAS SEXY MASCULINO <

> MEJOR TEAM <



▶ TEAM UTENA

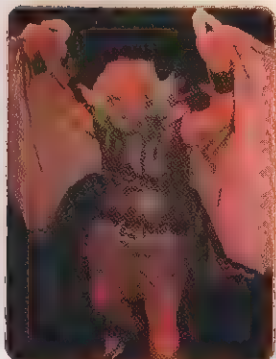


▶ TEAM MONKEY ISLAND



ANADORES
EL TORNEO DE
PERFORMANCE
PREMIOS
1.000

LAZER DAY + LAZER NIGHT: LAZERMANIACS



Gen Grias



Personaje de Ragnarok



GHOST RIDER

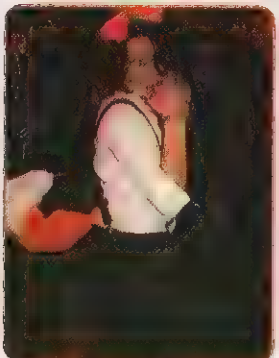
FREDDY (Pesadillas)



Behaak y un morfago



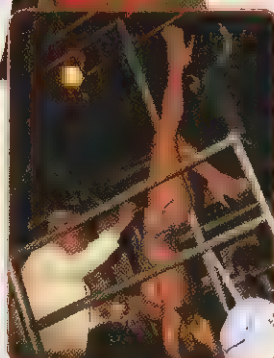
Clare Bennet, la porrista de héroes



La muy zorra



Las copistas de Euzkadi (en versión años '90)



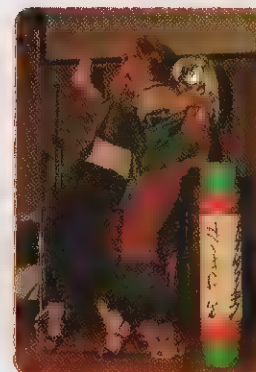
Fimame escano...



el meneaditoo...



Paradise Kiss



Jiraya vezonando a Tsunade



RIZA (Full Metal Alchemist)

OOR (DragonBall Z)



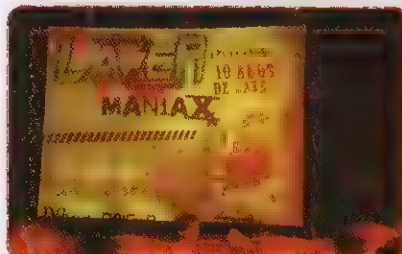
Fiebre de Arami por la noche



Edu "Metal" Di Costa



Primer Premio "Atrapada de Mangas"



Pantalla donde se emitio el Cosplay



Los L.U.P.E.O.S. y pe-pe-pe-raizoz



NO PODES

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

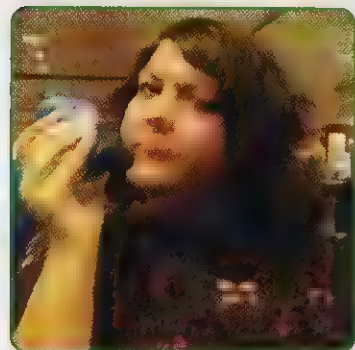
EAU DE STILTON: PERFUME CON AROMA A ROQUEFORT (O TE PENSASTE QUE LAS FRANCESAS HUELEN ASÍ PORQUE SÍ?)

Señoras y señores! Hoy, en exclusiva, en el No Podés, se va a ofrecer un producto ideal para el bolsillo de la dama o la cartera del caballero! Sí! Es el Eau de Stilton, importado de Inglaterra, un perfume refinado, con un aroma inigualable, lubricado por expertos en la materia de hacer sentir experiencias inolvidables y poner a prueba las fosas nasales: los mejores maestros queseros de la isla británica (?). La quesería inglesa, que se llama Stilton igual que esta colonia más chota que las que te venden en once por cinco mangos (sí, esas con olor rancio a meo de linyera!), lanzó un perfume con aroma a roquefort como parte de una campaña de marketing. Ideal para la señora coqueta mayor de 70, que va a tomar el té con masitas con sus amigas (iguales de hechas mierda) y quiere ahuyentar a los chicos de la calle que dejan estampitas sobre la mesa; o para esas cincuentonas aquejadas por un flujo vaginal más hediondo que el puerto de Mar del Plata: ésta es su solución. Para la campaña ya se pensó en el modelo Cat Deeley como cara visible del producto y el envasado está hecho con un fileteado que hace reminiscencia al, a partir de ahora, refinado queso. Lo mejor es que los caraduras mandan fruta diciendo que el Eau de Stilton es "una sinfonía de aromas con notas naturales". Varios repositorios de supermercado ya se están preguntando en qué puta góndola van a meter esto: si en lácteos o con las colonias, al lado de los tampones. El regalo ideal si querés pelearte con la cornuda de tu novia pero no sabés cómo, o para la malcocida de tu jefa. Para variar, el ingenio argentino (por llamarlo así), se ha volcado a esta moderna tendencia y varios perfumes con fragancias exóticas estarían saliendo al mercado en los próximos meses para venderse exclusivamente en estaciones del Subte línea D, colectivos del Gran Buenos Aires e importantes puestos del shopping La Salada. Editorial Ivrea ha podido acceder a algunos de ellos y, en exclusiva, se los contamos:



- Eau de Golden:** una exquisita mezcla de transpiración de stripper del Golden con baba de las pajeras del público.
- Soret du Recital:** 80% de alcohol fino y 20% de los deshechos -licuados- del único baño químico existente en el último recital de los Rolling Stones en Argentina.
- Brisas de Riachuelo:** fragancia dulce, producto de deshechos tóxicos, animales muertos, basura, desaparecidos y bacterias anaeróbicas.
- Campano de Chacarita:** esencia proveniente del drenaje de los nichos del conocido cementerio.
- Mary Juana:** el boom del momento con presentaciones de 50ml y 100ml. Creado con incienso provenientes de la selva colombiana, un perfume que revoluciona los sentidos, abre el apetito y -lo mejor de todo-: es legal!!
- Otaku Prêt-à-Porter:** hmmmhmmmm, ese delicioso aroma ácido, mezclado con hormonas de adolescente que no la puso nunca, vive con una mochila con pins pegada a la espalda y no se baña por días. El destilamiento proviene de su cosplay sudado en una multitudinaria convención de comics.

> EFECTOS SECUNDARIOS (?)



"Dos gotitas de Stilton y sexo seguro!!"



Vello pronunciado



Ceguera...



Deformación del rostro

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 | HEROCLIX
STAR WARS UNLEASHED | DC DIRECTS



ATENCIÓN TELEFÓNICA PERSONALIZADA
Y AHORA TAMBIÉN A TRAVÉS DE INTERNET

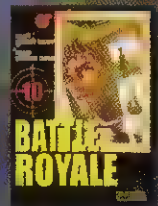
¡ADEMAS ARMAMOS TU COMIQUERIA CON
ENVIOS A MINORISTAS DE TODO EL PAÍS!



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

PROMOCIÓN IVREA

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



NO OLVIDES QUE MUSIMUNDO CUENTA CON UNA EXCELENTE VARIEDAD EN COMICS, MANGAS, ETC

COMO IVREA disponible en locales: CIUDAD DE BUENOS AIRES: Av. Corrientes 1783 - Av. Calliño 1873 - Lavalle 925 - Abasto Shopping
Paseo Alibert - Av. Rivadavia 8861 - Capital (Av. Sta. Fe 1844) - Parque Brown Factory - Av. Rivadavia 4990 | ESCOBAR: Hipermercado Junín
(Ruta 26, n° 170) | LOMAS DE ZAMORA: Av. Laprida 144 | QUILMES: Av. Calchaquí 3950 | CASTELAR: Plaza Oeste Shopping | SAN MIGUEL: Av. D. Perón 1000 | MARTINEZ: Unicenter Shopping | PILAR: Las Palmas del Pilar Shopping | LA PLATA: Calle 47 N° 637 - Calle 12 N° 1175 | CORDOB
de Julio 74 - Nueva Centro Shopping (local 2261) | PARANA: San Martín 821 | LA RIOJA: Pelagio B. Luna 519 | MENDOZA: San Martín 112
SANTA FE: San Martín 2433 | COMODORO RIVADAVIA: San Martín 101 | NEUQUEN: Av. Argentina 351 - Juan J. Lastra 2400 | BARILOCHE
González 258 | RIO CUARTO: San Cuarto Center - Comodoro Disco (Elioso Sanchez 350).

BLANCO Y NEGRO DE QUE ESTAS HABLANDO, WILLIS?

CLASICOS

Por Leandro Iraíoz

Varias frases quedarán en la historia de la televisión por su gancho, su frescura y, tarde o temprano, por lo repetitivas que han sido. La que va al encabezado de esta nota es una de ellas, y corresponde a un clásico de la década del '80 que se ha mantenido en el recuerdo gracias a sus constantes emisiones tanto por canales de televisión abierta como cable. *Diff'rent Strokes*, originalmente, nació en el año 1978 -si bien ocupó la mayor parte de la siguiente década, donde llegó a su pico de popularidad y también a su ocaso-. Resulta que, en dicho año, Jeff Harris y Bernie Kukoff tuvieron una brillante idea para un show. La misma consistía en una sitcom que se basara esencialmente en las grandes diferencias entre los protagonistas (de ahí su título final: "Diferentes Razgos"), tanto en edad, estrato social como raza. Bautizado inicialmente como *45' Minutes from Harlem*, los personajes centrales eran un tipo rico que vivía en la zona "bien" de New York y un negrito pobre de la zona de Harlem que es adoptado por él. Algo así como si acá un viejo careta de Belgrano encontrara a su hijo adoptivo en Ciudad Oculta. Para ello, pensaron en los actores Gary Coleman -para hacer del pibe- y Conrad Bain como el hombre adinerado. Sin embargo, la idea no le terminó de cerrar a este último y, tras involucrarse en la producción, sugirió algunos cambios que terminaron de delinear a unos personajes mucho más reales de los que habían pensado Harris y Kukoff. De esta forma, Gary Coleman se ganó un hermano mayor, Willis, interpretado por Todd Bridges. También se enfatizó en los acaudalados bolsillos del señor Phillip Drummond, mudándolo de las afueras de New York a un Penthouse en Park Avenue. La mucama se transformó de una chica joven y sexy en



una mujer de edad media (cambiando la paja por la simpatía), y se sumó a una hija biológica y bien blanquita, interpretada por Dana Plato -es que ya había demasiado negro, y el resto del staff tenía que andar cuidando la billetera-. Con todos estos ajustes, *45' Minutes from Harlem* pasó a llamarse *Diff'rent Strokes* para debutar en la televisión yankee el 3 de Noviembre de 1978 por medio de las pantallas de NBC. Un dato curioso es que a la hora de llevar el proyecto a los directivos del canal, éstos quedaron tan encantados con él que la serie se estrenó sin producirse un piloto y varios de los papeles se dieron sin que los actores audicionaran por ellos. En la historia quedará esa pegadiza canción, compuesta por Alan Thicke, que servía de fondo musical para la presentación donde ocurría algo tan curioso como que los negros de Harlem no cagaran a tiros al Señor Drummond cuando se aparecía en su pituca limosina para

buscar a Arnold y Willis y llevarlos a su nueva vida. Osado el millonario que, además, sobre el final, se bajaba del auto en su lujoso edificio para ir a su Penthouse, que en realidad no existía!! El edificio que usaron para filmar la escena jamás contó con tal propiedad y, para colmo, la producción nunca pidió permiso para rodar ahí (y de más está decir que esa escena fue eliminada para la segunda temporada). Arnold y Willis son dos hermanos de color (eufemismo usado por cualquier racista para pasar desapercibido) que viven en el newyorkino barrio de Harlem. Los pibes, que las tienen todas, encima de negros son pobres y apenas arranca la serie tienen una pálida más (cuac): la madre espicha. Pero, en su desgracia, terminan viviendo en un departamento de Park Avenue con un millonario. Lejos de ser un pedófilo, el señor Drummond cumple con la promesa que le hizo a su antigua ama de llaves y madre de los flamantes huérfanos: resulta que si llegaba a pasarle algo, él se haría cargo de los chicos y, como el tipo es más buenudo que "bienudo", lo hace. Ahora, la intriga es: por qué la mucama se caga muriendo en la pobreza, si él la quiere tanto y está forrado!! Acaso no le garpaba bien? Claro, la vio negra y se la confundió con una esclava. En fin... la nueva, y multirracial, familia se termina completando con Kimberley, la hija adolescente del señor Drummond y la nueva ama de llaves: la señora Garret. A partir de entonces, la serie toma el rumbo de una comedia de situaciones como cualquier otra pero con el plus de siempre dejar una moraleja tipo: "chicos no usen drogas" (se ve que en ese capítulo Dana Plato se ausentó) o "la confianza en la familia es primordial". Con esta línea, sumada a la frase que patentó y llevó a la fama a Gary Coleman (de qué estás hablando, Willis?), siguieron robando por varios capítulos hasta que empezó a haber varios cambios en el staff. El personaje de Mrs. Garret dejó *Diff'rent Strokes* para tener un protagonismo en el spin-off *Facts of Life* (Arnold y compañía también visitaron otras series en varios crossover: Hello Larry y Silver Spoons). En su lugar, aparece Adelaide, una viejita re chota que lejos estaba de tener el carisma de su predecesora (menos lo tendría Mary Jo Catlett, la tercera mucama). Los siguientes cambios fueron la inclusión de Charlene, la novia de Willis y Dudley, el mejor amigo de Arnold. Hasta ahí todo venía más o menos bien pero ya promediando la mitad de los '80 y el rating esta-



"Te dije que helado con cornalitos... no te iba a caer bien..."



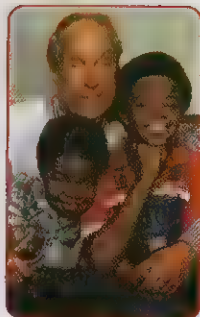
"Hay un olor a genital sudado acá abajo..."



"Dejá de sentarme arriba tuyo!! Tengo 13 años!!"



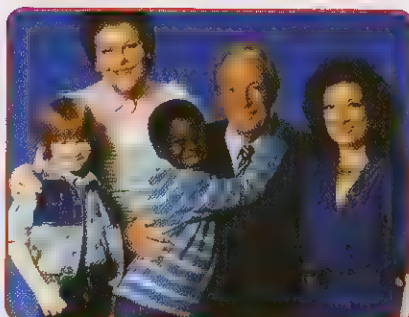
"Nos olvidamos a Adelaide encerrada en el armario!!"



Café doble con crema...



...y café con leche



La última versión de la familia. Con nuevo hijo y esposa.

ba más bajo que el propio Arnold. Como siempre, en vez de terminar la cosa más o menos coherente, prefirieron hacer unos mangos más y bastardear el producto consiguiéndole una esposa al señor Drummond. A esa altura, Dana Plato, embarazada, abandonó la serie con la excusa de irse a vivir a París tras graduarse de la secundaria. Dicho y hecho, Maggie y su hijo Sam se juntaron a lo que queda del cast original para seguir repitiendo gags que ya distaban de una carcajada, esbozando meramente una sonrisa en el televidente. En 1985, NBC canceló la serie por el paupérrimo rating y se terminó mudando a la competencia, ABC, que la mantuvo por dos vueltas más (por un año) con menos éxito aún. El colmo fue que, en esas dos temporadas, la mujer del señor Drummond fue interpretada primero por Dixie Carter para luego, por arte de magia o cirugía, convertirse en Mary Ann Mobley. La primera, al cancelarse la serie -ni lenta ni perezosa- ya se había conseguido otro laburito. Entonces cayeron en esa crotada pero, como para hacerlo bien choto del todo, eligieron a una actriz que ya había hecho un papel en la serie!! Y encima llegó a salir con el Señor Drummond (durante la segunda temporada). Esto ya no daba para más y así fue que llegó el ocaso. Con ocho años al hombro, en 1986, el negrito simpaticón más recordado de la TV yankee se despedía, yéndose por la puerta de atrás. Claro, a lo grande no lo iba a hacer. La serie utilizó varios aspectos de las vidas personales de los actores y los incluyó dentro de la trama, en repetidas ocasiones porque no quedaba más remedio. El más significativo fue la enfermedad hormonal de Gary Coleman. No es que fuese un negrito bonsai que nunca regaban sino que no crecía por cuestiones médicas. De chico sufría de una patología congénita

que obligó a que le hicieran un trasplante de riñón a la corta edad de cinco años. De ahí en más sufrió un trastorno de crecimiento, manteniéndolo con una baja estatura y una cara aniñada, a pesar del paso del tiempo. Morbo de por medio, esto le vino como anillo al dedo a los productores que, si bien no mentían con su edad en el show, hacían de Arnold un cliché del nenito adorable de cachetes pronunciados que toda abuela quiere pellizcar. El título del programa hace referencia a los razgos, a los diferentes orígenes de los protagonistas, como se mencionó con anterioridad. No obstante, en varios países del mundo se ahorraron esa sutileza y le mandaron títulos más sencillitos como "Blanco y Negro" (en Latinoamérica), Arnold Bouya wa Ninkimono (El pibe Arnold es el favorito), Arnold et Willy en Francia y los españoles, que se rebanaron el cerebro buscándole un nombre, simplemente Arnold. En nuestro país, el primer canal en emitirla fue Canal 9, cuando todavía se copaba y pasaba (aunque fuesen chotamente dobladas) series y sitcoms tipo MacGyver, Alf, El Super Agente 86... Hoy en día, tras haber pasado por varios canales en interminables repeticiones, el encargado de ponerla al aire es Nickelodeon en su segmento Nick @t Night, de lunes a viernes a las 22 hs.



Las niñeras del PAMI

DIFF'RENT STROKES TRUE STORIES: GARY COLEMAN

Para arrancar, como se mencionó antes, tuvo una enfermedad que no le permitió crecer más de metro y medio (desmitificando una sobredosis de pastillas de chiquitolina), además de terminar recibiendo más de un trasplante de riñón. Durante su participación en Diff'rent Strokes, tuvo varios inconvenientes con su sueldo, pidiendo constantemente más gaita. Incluso se llegó a rumorear que la cancelación de la serie en primera instancia se debió a ello. Para desmitificar que le gustaba la plata, terminó iniciando una demanda a sus padres debido a que parece que se quedaron con un par de vueltos de su época de astro infantil. Desencantado, quemado actuarialmente y frustrado por no llegar a los timbres, cayó -como el resto- en la desdicha. Llegó a laburar de guardia de seguridad, fue detenido por robo, apareció en The Surreal Life (un reality con estrellas muuuuy venidas a menos) y hasta se postuló a gobernador por California. Más loco aún es que le haya ganado otro Arnold (Schwarzenegger). En eso apareció en varios programas de invitado como El Príncipe del Rap (con Will Smith) y llegó a tener su propio cartoon, de la mano de Hanna-Barbera, llamado The Gary Coleman Show que fue cancelado después de trece capítulos.



Gary como guardia, en su campaña electoral y su show de dibujos



DIFF'RENT STROKES TRUE STORIES: DANA PLATO

Dana Plato fue especialmente conocida por varias polémicas, entre ellas: ser una merquera de ley. Se aspiraba hasta la caspa de Willis. En sus inicios tuvo pequeños papeles, que le permitieron practicar patín hasta que abandonó sus sueños de competir en los Juegos Olímpicos al convertirse en Kimberley. El éxito la acompañó, pero duró poco y después de eso le costó horrores conseguir un laburo decente. Lo más destacable que hizo fue el recordado juego para Sega CD, "Night Trap". En 1991, fue detenida por chorear un video club en Las Vegas y liberada pero, al año siguiente, la volvieron a agarrar por falsificar recetas de Valium. Mezclando su adicción a las drogas con varios intentos de suicidio, vinieron los peores años de su vida. En 1999, apareció en The Howard Stern Show con la esperanza de que, tras una entrevista evocando su exitoso pasado, Hollywood se acordara de ella y consiguiese trabajo pero cuando empezaron a llover llamadas del público no fueron más que para bardearla feo, rompiendo en llanto frente a cámaras. Un tiempo después, aparecía muerta sin poder constarse si fue un suicidio o una muerte accidental por sobredosis de un calmante. Aunque, luego de la autopsia, encontraron todo tipo de drogas en su sangre, además de espadol, mr. músculo, líquido para frenos Bardahl, etc...



DIFF'RENT STROKES TRUE STORIES: EL RESTO

Todos los demás integrantes del staff original no pincharon ni cortaron tampoco. Todd Bridges se estancó y terminó aspirando su propia caspa después de que Dana Plato lo avivara. Claro que tuvo mejor suerte ya que hoy en día está limpio y sigue trabajando en Hollywood (está pelado para evitar reincidir). Conrad Bain, retirado, increíblemente sigue vivo y coleando a sus 84 años. Charlotte Rae robó unos cuantos años con su serie The Facts of Life y hasta hace un par de años siguió apareciendo en el medio.



Todd Bridges hoy

THE TWELVE KINGDOMS

FUSHIGI YUGI A LO GOTICO

ENTV

Por Brenda Figuerola

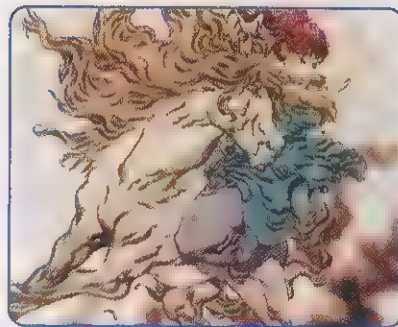
Un día, una estudiante de secundaria llamada Yoko Nakajima protagoniza un insólito espectáculo: aparece un hombre de largos cabellos rubios, con rarísimo acento y se arrodilla ante ella jurándole lealtad eterna. Acto seguido, un pájaro gigantesco ataca la escuela y, ante esa muerte segura, Yoko acepta a regañadientes la "protección" de este servidor misterioso; de pronto se ve con una espada en mano, conducida casi hipnóticamente a enfrentar esa descomunal amenaza y, justo antes de que esto ocurra, es transportada a un mundo paralelo en el que, para peor, se habla chino antiguo. Pero no cae sola en ese lugar: sus compañeros de clase, Yuka Aragimoto e Ikuya Asano, también son arrastrados. Después de vagar y ser perseguidos como fugitivos en esa tierra, llega una conocida explicación: Yoko no es ni más ni menos que la heredera del reino de Kei, uno de los doce reinos que constituyen ese mundo que está al borde de la guerra y necesita de su liderazgo.

Cargo del que ella descrea, por supuesto, pero para asumirse en reina de Kei también está la buena amiga Yuka, que nada más llegar es convencida por el rey de Kou (el reino enemigo) para que le arrebathe el trono a Yoko y se erija como la verdadera gobernante... Y acá nos preguntamos, estamos ante la prima hermana de Fushigi Yūgi?

No necesariamente. Basada en una larga saga de seis novelas, Juuni Kokuki (nombre japo de The Twelve Kingdoms, es decir Los Doce Reinos) es la adaptación a la pantalla chica de cuatro de esos títulos y de dos de las pequeñas historias que integran una antología de cinco cuentos llamada "Sueños de Prosperidad".

Publicadas casi en su totalidad por la editorial Kodansha en Japón en el lapso de 1991 a 2001 -con excepción de algunas de las historias cortas, que fueron lanzadas inicialmente en diferentes revistas-, Studio Pierrot (Naruto; YuYu Hakusho) apadrinó la iniciativa de convertirla en un anime emitido a partir del 09-04-2002 por la cadena NHK, bajo la dirección de Tsuneo Kobayashi (Midori No Hibi) y el guión de Shou Aikawa (Fullmetal Alchemist). Pero la gran pluma detrás de esta intrincada trama es la de Ono Fuyumi, una novelista bastante popular en Japón, autora de la raíz de Ghost Hunt, destacada por la inusual longitud de sus escritos y por la

puesta en escena -notable en The Twelve Kingdoms- de todo un trasfondo mitológico y cultural con visos religiosos (no en vano se doctoró en estudios budistas) que confieren, a la esencia de la historia un aire solemne, difícil de describir. Las ilustraciones captan verdaderamente esta condición, puesto que el encargado de realizarlas fue Akihito Yamada (RahXephon), cuyos diseños fueron luego readaptados a la animación gracias a Hiroto Tanaka (NeoRanga) y Yuko Kusumoto (Yakumo Tatsu; Midori No Hibi).



La figura mitológica del Kirin

La comparación del núcleo del relato con la obra más famosa de Yuu Watase no es ilógica, pero hay que hacer unas cuantas salvedades. Tal vez por su origen literario, The Twelve Kingdoms nos muestra una atmósfera muchísimo más oscura que la de Fushigi Yūgi. El personaje central, Yoko, es casi una antípoda a la optimista e infantil figura de Miaka; la heredera de la corona de Kei muestra desde el comienzo una madurez inconsecuente a su edad y una preocupación llamativa por el color de su pelo, que es de un marcado tono rojizo a diferencia de los japoneses promedio. Este rasgo particular va a ser el que permita a Keiki, el misterioso guardián que va a su encuentro en el primer episodio, reconocerla como la monarca en la que se convertirá y apodararla "Sekishi" (juego de palabras en japonés con "la niña imperial" y "la niña roja"). Pero más allá de las comparaciones iniciales, la trama de The Twelve Kingdoms se separa tangencialmente de la del shōjo manga a la hora de presentar complicados enreveses religiosos de la China antigua (el mundo al que, al parecer, son transportados los tres humanos), la exposición de algunos pasados tenebrosos alrededor de la protagonista, una multitud de elementos mitológi-

cos y batallas en las que no se escatima en sangre o en la propia muerte. De hecho, el infatigable devenir romántico de Yoko pasa a un plano secundario ante los muchos planteos de sorprendente índole socio-política (juegos de poder entre los regentes de algunos de los reinos que aparecen en el anime, discriminaciones, crímenes y hasta una revolución en la provincia de Wa, con la que Yoko tendrá que lidiar especialmente) y ante ciertos problemas que rozan lo trágico: Ikuya, por ejemplo, al caer en el reino de Kei se pierde y, pese a que trata de adaptarse, enloquece ante la imposibilidad de hablar el idioma.

A partir del pasado 30 de Abril, Animax diversificó las series de tenor sobrio que en el último tiempo acrecentaron su grilla y apostó por The Twelve Kingdoms, de lunes a viernes en el horario de las 20 hs, con repetición a la medianoche y a las 2 de la madrugada, y los sábados en emisión doble entre las 21 y las 22 hs. repitiendo los episodios de jueves y viernes. Uno de los mayores obstáculos a vencer en cuanto a la serie fue sin dudas el criterio que tomaría el estudio de doblaje encargado, el venezolano M&M, ante una historia que abunda en metáforas y juegos de pronunciación con el japonés que quedaron enterrados en el olvido. Por ejemplo: hay una superposición con los nombres de la provincia de Wa y la Tierra, a la que los personajes se refieren también como Wa, diálogos prolongados y una generosa cantidad de términos de la mitología china (nombrados, por supuesto, en chino) que se saltaron olímpicamente. Del mismo modo, debido a que el idioma que se habla en el reino de Kei es una dificultad importante en la serie, las voces originales venían cargadas de un acento que aclimatada la cosa, detalle que el doblaje no repone de ninguna manera. Sin embargo, fiel a la tradición, opening ("Juuni Genmukyoku") y ending ("Getsume



Maho no Ko



Las novelas de Juuni Kokuki

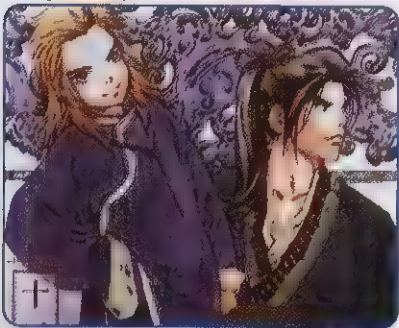


Ghost Hunt

Fuuei"), interpretados por Ryo Kunihiro y Mika Arisaka respectivamente, permanecieron intactos.

Con respecto a la novela, el anime de The Twelve Kingdoms presenta ligeras variaciones, entre las que destaca el hecho de que se haya escogido a Yoko como figura central cuando la trama original de la gran saga diseminaba el protagonismo en varios personajes, muchos de ellos oriundos de reinos que apenas se mencionan en la serie y tienen todo un capítulo dedicado en la novela. Los compañeros de Yoko, Yuka e Ikuya, no existen en la versión literaria, mientras que toda la problemática en torno a Kaname Takaso, el "kirin" (la criatura sagrada que está llamada a elegir a los regentes) negro, se profundiza hasta dedicársele una de las historias cortas en la antología. Justamente en referencia a este personaje es que los seguidores nipones han quedado enteramente decepcionados: por razones desconocidas, Studio Pierrot suspendió la adaptación de las novelas en el episodio 45 -emitido el 11-03-2003 en Japón-, dejando el pasado de Kaname en pleno tratamiento (cuya relevancia es tal, que cuenta con una novela propia, "Maho no Ko", escrita por Fuyumi un año antes de empezar con The Twelve Kingdoms) y más de un hilo argumental irresuelto. Se barajaron unas cuantas hipótesis con respecto al destino del anime; una de ellas es que Pierrot aguarda las directivas de Fuyumi, ahora embarcada en otros proyectos, para proseguir o bien que la relación entre autor-productor desmejoró al punto de causar una interrupción semejante.

Pero en esencia, con final o sin él, The Twelve Kingdoms es un complejo entramado de culturas pasadas con resabios actuales que, pese a narrar el tradicional "camino del héroe", toma varios giros originales y recicla el conocido encanto de la leyenda épica.



Kougou y Kaname Takaso



"Esteeee...
qué me estás apoyando?"



"Almuerzan hoy, con la Sra Mirtha
Legrand de Tinayre..."



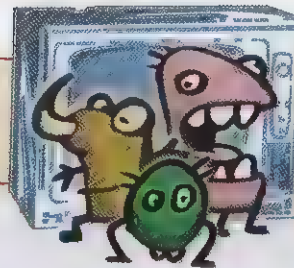
"Ehwww!!!
Está pegajosa!!!"



Yuka e Ikuya con Mandrilo
esteroidizado



"Metiéndole el dedo en el culo
sabés si es estrecho"



Ahora
en TV
Argentina



AZUMI

Miércoles 15 de Agosto a las 22 hs.

Un viejo samurai acoge (guiño, guiño) a Azumi, una chica huérfana, y la entrena con nueve chicos más para cumplir una misión: matar a los principales señores feudales que quieren terminar con la paz de su país. Pero antes de hacerlo, deben probar que son seres sin sentimientos... Azumi es la adaptación filmica de un manga de Yu Koyama que se está publicandoo desde 1994 y lleva ya la enorme cantidad de 39 tomos recopilatorios. La película tiene una continuación llamada Azumi 2: Death Or Love, también emitida por la familia de canales HBO con anterioridad.



DARK WATER

Viernes 17 de Agosto a las 23:30 hs.

Yoshimi y su hijita se van a vivir a un departamento que resultará una pesadilla constante, ya que no para de llover, está lleno de goteras -por paredes y techo- de agua sucia, la humedad las ahoga y, encima, a cada rato aparece un raro bolso rojo que perteneció a una chica desaparecida dos años atrás. Yoshimi está meada por un elefante, pero se va a ir dando cuenta de la conexión entre todos estos sucesos. Ésta es la versión original de 2002 (no la remake americana), dirigida por Hideo Nakata. A su vez, existe un manga editado en tomo único en 2004 con arte de Meimu. Vale decir que Dark Water se basa en una novela creada por Koji Suzuki.



ZATOICHI

Sábado 18 de Agosto 22 hs.

Zatoichi descubre un pequeño y remoto pueblo montaños que está siendo dominado por una banda de malhechores que explotan a la gente y les sacan toda la platita. En su intento por liberar a dicho pueblo, Zatoichi se topa con un samurai buscando trabajo para mantener a su familia y dos geishas buscando venganza por la muerte de sus padres. Extrañamente, las cosas no son lo que parecen, y Zatoichi tendrá que empuñar su espada una vez más. Esta versión -dirigida y protagonizada por Takeshi Kitano- es, hasta ahora, la última de las incontables realizaciones en torno al célebre personaje japonés.

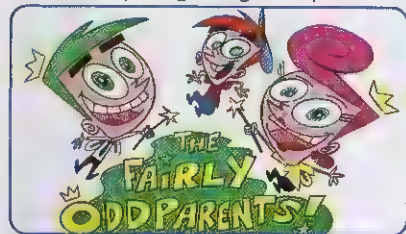


PADRINOS MÁGICOS SOBREDOSIS DE COCA Y ASPIRINA!

EN TV

Por Juan Ignacio Quiroga

No hay que pensar mucho para nombrar un título dentro del extensísimo panorama de series infantiles que pueblan la TV actual, cuyo humor atraiga también a edades superiores. Indefectiblemente, el resultado es Los Padrinos Mágicos. Esta serie, que lleva ya 67 capítulos y siete especiales en su haber, no para de cosechar éxitos desde su tímido estreno allá por Febrero de 2003 en, por aquel entonces, Fox Kids (pasó a ser Jetix en Agosto de 2004). Los buenos resultados entre los infantes hicieron que se le diera la oportunidad de expandirse a horarios vespertinos e incluso nocturnos, captando bocha de audiencia de otras edades. Hay que echarle la culpa de esto al ingenio de Butch Hartman, un hombre que laboró desde 1986 en la industria de la animación, iniciándose en la recordada película "Faivel, un cuento americano", a lo que siguieron las series animadas de Mi Pequeño Pony, Punky Brewster y Gadget Boy (todas emitidas en Argentina en diversos canales). Aportando también talento como escritor y director, ingresa a los estudios de animación de Cartoon Network, donde deja su impronta en series como La Vaca y El Pollito, Johnny Bravo y El Laboratorio de Dexter. Hasta incluso participa en la película Pocahontas, de Disney, pero no es sino hasta 1997 que logra su gran impulso al



Los padrinos en el primer corto

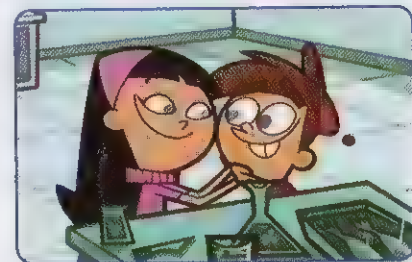
éxito. En aquel entonces, Nickelodeon creó un programa que era una suerte de antología de cortos de animación. Un semillero, tal y como fue el ciclo What a Cartoon de CN. Ese programa se llamó "Oh Yeah! Cartoons" y se extendió por tres temporadas (todas emitidas en Argentina por Nickelodeon). Los Padrinos Mágicos (originalmente llamados The Fairly OddParents) surgieron en un mísero corto de la primera temporada para tener otros nueve a lo largo de las otras temporadas de la mencionada antología. Estando todo dicho, Hartman recibe el OK para ponerse a laborar en una serie propia de los Padrinos. Así, en 2001, Nickelodeon USA la estrena con altísimo rating, secundando al imbatible Bob Esponja. En tanto, en 2004 Nickelodeon le da más platita para que se mande otro programa, dando como resultado Danny Phantom: una serie que sigue en parte el estilo de Padrinos Mágicos (Danny es un clon de Cosmo) pero más orientado a la acción. Mientras que Danny finaliza este año, la serie de Timmy y compañía había dejado de producirse en 2006, tras el tercer especial de Timmy y Jimmy (Neutrón), a modo de broche final para ambas series. Sin embargo, la gente rompió las bolas y tanto Butch Hartman como Nickelodeon decidieron avanzar en una nueva temporada de 20 episodios.



Danny Phantom

LA HISTORIA Y SUS MILES DE PERSONAJES

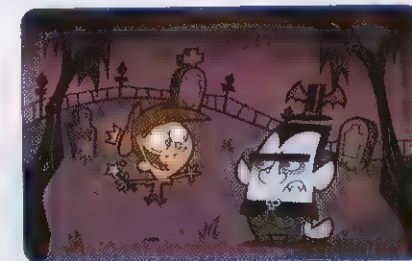
Mucho dato técnico, mucho nombre pero blah, de qué trata esta serie? Por qué todo el mundo está detrás de este fenómeno? La premisa de la serie es totalmente típica y hasta cliché en muchos aspectos: resulta que, en el universo ficticio de esta serie (donde la acción transcurre en la ciudad de Dimmsdale, en algún lugar de USA), los chicos que sufren falta de atención, abandono involuntario o simple descuido por parte de sus padres, son apadrinados directamente por uno o dos seres provenientes de un llamado "mundo mágico" (Fairly World). Éstos cumplen los deseos que el chico quiera, siempre sujetos al libro de "Las Reglas" (Da Rulez, tal y como aparece en la serie). Lo cual implica que no pueden pedir deseos que, por ejemplo, vayan en contra de una persona enamorada. El punto es que la serie hace uso y abuso de las situaciones cómicas delirantes, sea por chistes con doble sentido o por consecuencia de los actos. Invariablemente, la trama principal suele seguir el siguiente esquema: a Timmy le pasa algo malo, pide un deseo para "que no vuelva a pasar" y arma tremendo quilombo, cosa de que cueste resolverlo. Además, la historia está complementada por hordas de personajes secundarios que evitan la repetición de situaciones. La serie pegó tanto que hicieron varios especiales de larga duración (ver sección más adelante). El protagonista es Timmy Turner, un nene de 10 años que comparte su vida junto a sus padrinos: Cosmo (un completo pelotudo) y Wanda (una completa gruñona pero la que hace poner los pies sobre la tierra tanto a Timmy como a Cosmo). En tanto, sus padres -de quienes jamás se sabe el nombre- viven en la más absurda felicidad y estupidez, siendo éste uno de los motivos por los cuales Timmy tiene Padrinos. Yendo al terreno de los personajes secundarios, por el lado de los buenos están los amigos de Timmy: Chester (el ser más inteligente jamás visto) y A.J. (un cero a la izquierda, con ortodoncia). Por los malos: Vicky (la niñera de Timmy y la más hija de puta de la serie), Francis (el matón del colegio) y Denzel Crocker (el profesor de Timmy que está convencido de que éste tiene Padrinos Mágicos y trata de descubrirlo a toda costa. Parodiando un poco a Los Simpson, hay un periodista onda Kent Brockman llamado Pepe Veraz y un vecino de los Turner, llamado Dinkleberg,



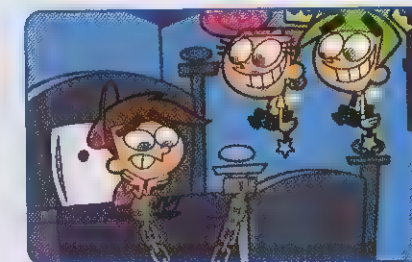
"Acerca los dientes que necesito abrir una lata"



"Pero ¡o no lavo lo' plato'..."



"Sos un extra argentino de Blood?"



"A ver si así te dejás de romper las pelotas"

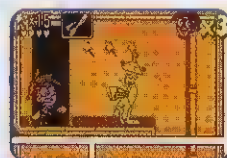
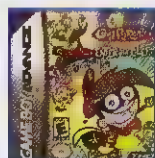
que siempre lo caga al papá de Timmy con su familia perfecta. También hay espacio para celebridades como Chip Skylark (el cantante pop de moda) y Britney Britney (la cantante pop de moda antes de su lobotomía cerebral). En el Mundo Mágico se encuentran bocha de personajes como Jorgen Von Estrángulo (un clon de Schwarzenegger que dirige el lugar), El Hada de los Dientes (otra loca desquiciada), Mamá Cosmo (desesperada por separar a Wanda de Cosmo), Juanísimo Magnífico (el ex de Wanda, la representación de lo que sería Antonio Banderas si fuera un ser mágico... bueno, no) y los peores: los Pixies (unos seres totalmente aburridos y matemáticos que quieren dominar el Mundo Mágico mediante contratos tramposos). También son de constante aparición Barbilla Roja (Crimson Chim, el superhéroe de las historietas que lee Timmy), Mark Chang (un extraterrestre de Yugopotamia que se queda en la Tierra con forma humana escapando de su prometida, a quien plantó en el altar), Tootie (la hermana de Vicky, enamorada de Timmy), y Trixie (la mina que le gusta a Timmy, aunque cero bola).



Crimson Chim, el superhéroe de las historietas que lee Timmy

VIDEOGAMES

Existen varios videogames basados en la serie. El primero de ellos, Enter the Cleft, salió para GameBoy Advance en 2002. A esto siguió Breakin' Da Rules en 2003 para PC, GameCube, PS2 y Xbox. En 2004 apareció Shadow Showdown para los mismos formatos y, en 2005, Clash with the Anti-World para GameBoy Advance. En todos, se usa a Timmy en un juego de plataformas 2D o 3D -según la consola- cumpliendo distintos objetivos. En la última encarnación gamer, Timmy Turner comparte cartel con otras estrellas de Nicktoons como Bob Esponja y Danny Phantom, donde todos deben colaborar para derrotar a un enemigo en común. El título es Nicktoons: Battle for Volcano Island y salió para PS2, GameCube, GameBoy Advance y Nintendo DS.



Enter the Cleft



Clash with the Anti-World



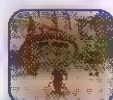
Shadow Showdown



Breakin' Da Rules



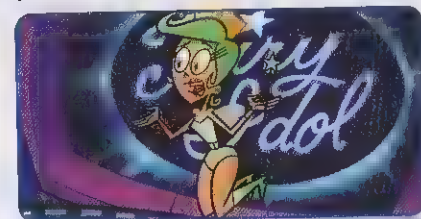
Battle for Volcano Island



ESPECIALES

El primero en aparecer fue **Abra-Catastrofe! (Abra-Catastrophe!)**. Este especial de hora y media se estrenó en Julio de 2002, conmemorando -en la serie- el año que llevaba Timmy guardando el secreto de sus padrinos -ya que es parte de las reglas no revelarlo-, obsequiándole varias boludeces. Entre ellas, un muffin (una madalena) que cumple deseos sin reglas. Todo el quilombo que acarrea después abarca desde que los monos sean la raza predominante del planeta hasta Crocker amo y señor del mundo tras capturar a Wanda. El siguiente es, quizás, lo más llamativo, polémico, exitoso y trascendente de lo realizado hasta ahora en base a la serie: **Cazadores de Canales (Channel Chasers)**, otra hora y media, estrenada en Julio de 2003, en la que Timmy decide escaparse dentro de la tele, en programas donde no tenga que crecer o hacer caso a adultos. Así va pasando de programa en programa, dando lugar a múltiples parodias de series conocidas que son un cago de risa. Supersónicos, Picapiedras, Rugrats, Johnny Quest, Frutillitas, Space Ghost, Pistas de Blue, Los Simpson y bocha más. Por supuesto, hay lugar para el anime, con parodias muy fuertes y delirantes a Meteoro y DragonBall. Para complicar las cosas, aparece un Timmy adulto del futuro -que, en la versión yankee, está doblado por el actor Alec Baldwin- y Vicky queriendo llegar al canal de historia para cambiarla y volverse la soberana del mundo entero. **Se Acabó La Escuela: El Musical (School's Out!: The Musical)** fue estrenado en Junio de 2004. Es un especial de una hora donde se la pasan cantando, en un contexto en el que, tras el final de clases para Timmy y sus amigos, los Pixies engañan al Payaso Bob para dominar al mundo, volviéndolo aburrido y monótono.

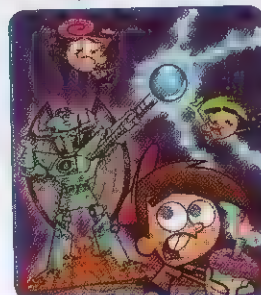
Casi terminando, **Fairy Idol** es una completa parodia al popular show de búsqueda de talentos, American Idol. El genio Norm quiere ser padrino mágico y, para ello, quiere desplazar a Cosmo y Wanda de la tutela de Timmy mediante el fraudulento concurso de canto. También dura una hora y se estrenó en USA en Mayo de 2006. Lo que restan son los tres especiales crossover entre Padrinos Mágicos y Jimmy Neutrón: **La Super Hora de Jimmy y Timmy (The Jimmy Timmy Power Hour)**. Debido a que este último programa es más infantiloides, influye en que el humor general no resulte tan ácido como en la serie normal de Timmy. Las diferentes partes se estrenaron entre Julio de 2004 y Julio de 2006 en USA y unen los universos de ambas series, causando escenas locas como ver a los personajes de Neutrón animados onda Padrinos Mágicos y viceversa.



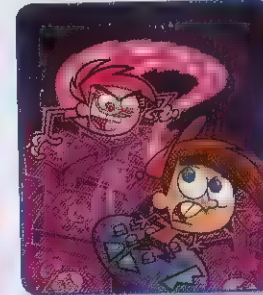
Fairy Idol



The Jimmy Timmy Power Hour



Abra-Catastrofe!



Cazadores de Canales



Se Acabó la Escuela

LA EMISIÓN LOCAL Y EL DOBLAJE AL CASTELLANO

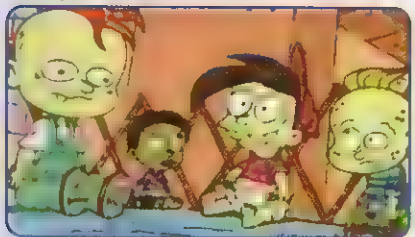
Vale prestar especial atención ya que es un quilombo detallar qué y cómo se emitieron episodios, especiales, temporadas, etc. Tal y como se dijo antes, Los Padrinos Mágicos arrancaron sus andanzas locales a través de la pantalla de Fox Kids en Febrero de 2003. El inicio fue en el único diario horario de las 13 hs., cosa nada comparable a la monstruosa exhibición que tiene actualmente, donde se lo puede ver no en uno sino en TRES canales a la vez (esto no pasaba desde viejas exhibiciones de El Chavo o Sailor Moon). Lo están pasando Jetix (ex-Fox Kids), Disney Channel y Nickelodeon. Un embrollo de emisiones, resultado de la\$ turbulenta\$ práctica\$ de Nelvana, responsable de la distribución mundial de la marca, pese a que la serie se haya iniciado como un Nicktoon y, como tal, uno pensaría que su destino lógico es Nickelodeon. Pero no Encima, en Jetix, actualmente, la mitad de la programación son Power Rangers y un 70% del 50% restante, Padrinos Mágicos. En 2005, Disney Channel se hizo eco del suceso y comenzó a pasarla también! Entre ambos canales poseen las primeras cinco temporadas, lo que totaliza 61 episodios, sin contar los especiales (Abracatástrofe, Cazadores de Canales y Se Acabó La Escuela: El Musical) que no sólo se emiten de forma individual los fines de semana sino que además van segmentados en dos o tres partes dentro de la rotación de capítulos normales para así aumentar la numeración final de episodios a 69. En tanto, Nickelodeon arrancó en Julio de 2006 con la sorpresa de haber adquirido la sexta y -hasta ese momento- última tem



porada de la serie, compuesta de miserios seis episodios (se quieren pegar un tiro porque nada más la pueden pasar los fines de semana). Sin embargo, Nick se quedó con todos los otros especiales. El delirante Fairy Idol y las tres "Jimmy Timmy Power Hour". La distribución de estos últimos la retuvo Viacom (empresa madre de Nickelodeon), por lo que sí o sí los iban a terminar pasando.

La serie fue doblada al castellano en The Kitchen: estudio de doblaje, residente en Miami, experto en doblar series cómicas, tal y como se pudo comprobar con South Park y el anime Let's Dance With

Papa (emitido por Locomotion años atrás), de los que comparte varios actores. En efecto, las voces principales recaen en Ariadna Lopez (que hizo varias voces secundarias en las mencionadas series) como Timmy Turner, Sergio Sáez como Crocker, Guillermo Saucedo como Cosmo y la increíblemente versátil Patricia Azán (Cartman en South Park) como Vicky y los hermanos Tad y Chad. El doblaje no flaquea por ningún lado, superando incluso a las voces originales en cuanto a calidad y asociación con los personajes (léase: causan más gracia). En relación a los especiales de Jimmy y Timmy, el primero de ellos fue doblado en México utilizando el cast de voces de Jimmy Neutrón, lo que quedó realmente horrible por la mala elección de cada actor para su personaje de Padrinos Mágicos. El amigo Nick se lo pensó mejor y mandó a doblar los otros dos especiales a The Kitchen, con el resultado inverso: las voces de los personajes de Jimmy Neutron eran otras pero no desentonaban con el resto.



La parodia de Rugrats



Meteojimmy

OPERACION TOWERTANK

OPERACION TOWERTANK

En un futuro lejano, la historia oficial indica que a mediados del siglo XXI una flota estelar de la raza alienígena EMO atacó ferozmente la superficie terrestre. Este episodio crítico para la existencia de la humanidad pasó a la historia como el "One Hour Armageddon". Siglos pasaron desde aquel episodio y la raza humana ya recuperada continúa su lucha. Pero todo cambia cuando la guerra invade la rutina de Bioy Klemm, un joven granjero harto de serlo, y es testigo de un hecho que atenta contra la mismísima historia oficial impulsada por un gobierno que esconde algo más que la verdad.

TOMO AUTOCONCLUSIVO DE 100 PAGINAS
UNA OBRA DE GABRIEL LUQUE
MUY PRONTO A LA VENTA
EN KIOSCOS Y CONQUIERIAS



LINEA COMICS ARGENTINOS





En un cierre de noche de fin semana como cualquier otro, después de haber bailado, tomado y de reventar el hígado otra vez, no tuvimos mejor idea que salir en auto a dar un par de vueltas por los bosques de Palermo. No es que seamos raros pero la idea era ver si la vida nos regalaba un poco de cariño, el cual la noche tan cruel nos había negado en el boliche de turno (léase El Reventón de Pacheco). Entre medio de tantos árboles, con la visión aún nublada producto del alcohol que todavía quedaba en mi cerebro, reconozco una cara, aunque algo distinta a como la recordaba. Supongo que será cuestión de acercarme y ver de quien se trata.

-Hola
-Hola papito, te querés divertir? \$15 la francesa y \$50 la completita.

-Eeeehhhhh, la verdad que no sé, en realidad venía a ver si tu cara me resultaba conocida, pero un poco de amor no me vendría mal... cuánto me dijiste la completa?
-Para vos \$50, bebé. Y hacemos lo que quieras, pasivo y activo.

-PARÁ! Ya sé quién sos! Vos sos Oliver Atom. Qué mierda hacés vestido de Trabuco?
-No, bebé, Acá me dicen Sabrina, creo que te equivocás de persona.

-Ni a palos, vos sos Oliver, te re saqué la ficha. No te puedo creer, yo era fanático tuyo, me fui a probar de enganche a Defensores de Belgrano sólo porque veía los Super Campeones y quería ser como vos. Pero, obviamente, con las patas cortas que tengo, mucho no podía jugar y, aparte, el técnico me pidió que, para ponerme de titular, le tenía que hacer sexo oral... y ése fue el año que debuté en la primera, pero ésa es otra historia... Che, te puedo hacer una entrevista pa' la Lazer?
-Primero que nada, dejá de gritar que soy Oliver que ni da que se enteren las otras chicas, y aparte mi tiempo vale, bombón. Si me querés entrevistar, tenés que pagar el turno.

-Te doy \$50 y después de la entrevista te lo comés a Juani Quiroga.
- Por \$50 se la toco cinco minutos y nada más.

-Dale!! Ahora decime: cómo carajo llegaste a Buenos Aires y, encima, terminaste de travesti en los bosques de Palermo?

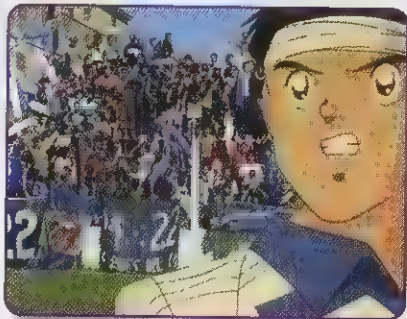
-Es una historia más que divertida. Era en la época que yo jugaba para el Newpi. Te imaginás que veníamos de salir campeones de todo y estábamos al re palo, nos creíamos los reyes del mundo. Aparte, en esa época, en Japón, no hacían controles antidopping, así que vivíamos todo el día aspirando bicarbonato de sodio con el pelado de Bruce, motivo por el cual se quedó calvo. Pero la posta es que ya estábamos pasados de rosca y yo me quería recatar un toque de todo ese mundo, entonces fue que cayó un representante de jugadores argentinos, el Guille C. El chabón parecía buen tipo y, como yo me quería alejar de mis adicciones, me fui para Baires con Guillote a jugar a la pelota

Y a Bruce qué le pasó? Lo dejaste solo en Japón, tirado?

No, lo metimos en una valija y lo trajimos con nosotros, pero ya para esa época Bruce era irre recuperable, porque el bicarbonato le había



Ayudado por uno de Defensa y Justicia



El día que la hinchada de Lama me rompió la cabeza con un piedrazo

comido parte del cerebro y empezó a tener dos personalidades. Lo peor es que una de las personalidades se hizo de Dep. Morón y la otra de Laferriere, así que vivía cagándose a piñas solo. Muy raro lo que le pasó al tipo. Al final, lo terminamos internando en la misma clínica en la que estaba Paolo, el rockero.

-Bueno, seguí contando de lo que pasó cuando te viniste con Guillote.

Resulta que este señor tenía contactos con directivos de los más prestigiosos clubes del fútbol argentino. Fue así como me llevó a jugar a Gral. Lamadrid y, en menos de un mes, era el ídolo de la gente, todos me querían. Y, aparte, estaba bueno jugar en ese cuadro porque Lamadrid suena como Real Madrid y yo me sentía como Zidane



En la playa con los pibe

-Jajaja, nada que ver, pero si a vos te hacía feliz pensar que esos dos cuadros se parecen en algo...

Bueno che, no le saques la ilusión a un niño. Te sigo contando qué paso: Guillermo me invitó a una fiesta, obviamente que él era mi representante así que no le podía fallar, aparte creo que era su cumpleaños, por que me dijo algo de que tenía unas velas del tamaño de un dedo. Recuerdo que había mucha gente copada, una tal Samantha, Natalia... Pero se ve que hacíamos mucho ruido con la música, porque cayó la policía y nos llevaron a todos presos. Al parecer, en la casa del chabón, había un jarrón con talco o algo de eso. A Guillermo, como tenía guita, lo pusieron en una celda VIP, pero a mi me mandaron al Pabellón 8 de la Cárcel de Devoto y me dieron cuatro años.

-No te puedo creer que estuviste implicado en ese famoso caso. Fue muy conocido en los medios Argentinos.

-Sí? La posta que ni idea, porque yo estaba preso, boludo. No podía ver ni a Mauro Viale. O qué te pensás? Que estar en la cárcel es como irte de vacaciones a Mar de Ajó?

-Bueno, perdoná! No quise ofenderte! Seguí con lo tuyo...

-Bueno, cuando llegué al pabellón me acuerdo que el capo de todo era Miguel "Conejito"

Alejandro. No sé si lo conocés, era uno que cantaba cumbia. La cosa es que estaba preso porque había intentado matar a Marixa Balli. La mina ésa es yeta y él la quiso matar con una pela papas. Por las dudas agarrate un huevo! Y bueno, nada, ahí comenzó mi vida de transformismo, porque a Miguel se ve que le gusté mucho, y cuatro años encerrados son duros hasta para el más macho. Lo mejor de todo es que, como estaba en Devoto, el pabellón nuestro daba para la cancha de Lamadrid, así que todos los sábados podía ver a mis ex compañeros del club jugando.

-Y de Bruce no sabés más nada?

-Sí, me vino a visitar cuando estuve preso. Al final no le fue tan mal en la vida, porque se fue a España para casarse con Paolo y adoptaron un negro del África al cual lo mandan a cartonear todos los días, y con eso viven los tres. Re bien al final, se ve que el bicarbonato no le quemó tanto el marulo.

Bueno che, ya me aburrí de esto. Te hago la última pregunta: no sabés dónde hay un paty bajón por acá? Porque ya son las siete de la mañana y me picó el hambre.

Hay un carrito de panchos treinta metros para allá. Che, hablando de salchichas, dónde es que está ese Juani, porque hace como media hora que no hago ninguna y ya me están dando ganas.

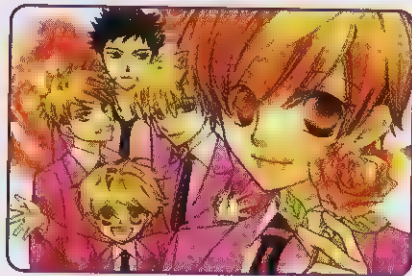
Mira es ése que está en el auto gris aquel, te doy los \$50 y metete en el auto. Hacé lo que quieras. Igual, el flaco está re borracho y ni se va a enterar... Divertite Oliv... eh, digo, Sabrina!



En la fiesta del Guille



Una de las características más importantes de los mangas shojo es la relación que mantienen entre los aspectos cómico y romántico de una historia. Tal vez esa relación no es en la misma medida un equilibrio entre ambos factores ya que tiende a tirar más por el lado de los corazones que por el de las risas. Sin embargo, esta orientación hacia lo amoroso lo convierte en lo que es, y más allá de cualquier condimento que se agregue a la fórmula (llámese acción, ciencia ficción, erotismo e, incluso, terror), un manga shojo siempre va a estar apuntado hacia el mercado de chicas adolescentes, por más aceptación que posteriormente tome entre el público masculino. Pero a la hora de sacar una historia innovadora de la galera, sumar ingredientes no siempre es suficiente, por lo que es preciso jugar con el concepto básico del shojo, invertir ese equilibrio cómico-romántico, e intentar obtener un público más variado a la vez. Un claro ejemplo de lo que estamos hablando es Ouran Koukou Host Club, la obra más reciente de la mangaka Bisco Hatori que, si bien no deja de ser un shojo con cada uno de sus elementos bien puestos, supo ganarse sin problemas el fanatismo de grandes y chicos de ambos sexos alrededor del mundo. Su autora, cuyo nombre real es desconocido -ya que Bisco Hatori es sólo un pseudónimo-, tuvo su debut en el año 2001 con el manga Isshun kan no Romance (Un momento de Romance) publicado en la revista LaLa DX. Ese mismo año lanzaría su segunda obra,

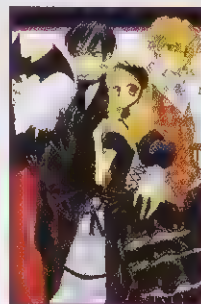


Sennen no Yuki (Mil años de Nieve), serie de dos tomos publicados entre 2001 y 2002, con la que comenzaría a ser reconocida entre los amantes del género. Contando con este historial de sólo dos obras en su haber, la autora empezaría a darle vida al manga que, hoy en día, le está llevando mucho más que el pan a la mesa. Ouran Host Club vio la luz por primera vez el 5 de Agosto de 2003 en el magazine mensual LaLa de la editorial Haksensha, revista dirigida a chicas adolescentes que alguna vez sirvió como hogar de uno de los más grandes clásicos del shojo, KareKano. La aceptación que tuvo entre el público de su país natal le permitió extenderse hasta la actualidad, contando con diez tomos recopilatorios hasta el momento y publicaciones oficiales en muchos otros países.

La historia comienza, efectivamente, en el Instituto Ouran, una exclusiva escuela secundaria reservada para alumnos provenientes de las más adineradas e influyentes familias de todo Japón. Haruhi Fujioka es una estudiante de clase media-baja que cursa en este instituto

gracias a una beca de estudio que obtuvo por ser tan traga en la secundaria baja y que, en el momento en que comienza la historia, está intentando escapar del quilombo que hacen el resto de sus compañeros y encontrar un lugar tranquilo donde poder estudiar. Esta situación la lleva hasta el tercer salón de música donde, confusión mediante, conoce al Host Club (o Club de Anfitriones), un grupo de seis pibes muy facheros que se dedican a acompañar a las alumnas del instituto usando el encanto, la apariencia y el chamuyo como sus armas principales. Su política es la de "atender a las encantadoras señoritas que cuentan con mucho tiempo libre y, además, sacar provecho de ello", según las propias palabras del presidente de este bizarro club, Tamaki Suo, un tipo muy enérgico y egocéntrico que se la pasa haciendo alarde de su fortuna y atractivo. El resto de los integrantes del Host Club son: Kyouya Ootori, vicepresidente y auténtico jefe de perfil bajo del club; Hikaru y Kaoru Hitachiin, hermanos gemelos que atraen a sus clientas con un juego incestuoso y altamente gay, que funciona asimismo como parodia al género shonen-ai; Mitsukuni Haninozuka, alias Honey, el integrante más grande del club, pero el más pendejo en apariencia -parece un pibe de diez años-; y Takashi Morinozuka, primo y fiel protector de Honey, alto, atlético, y de muy pocas palabras. Volviendo al encuentro de Haruhi con este extraño grupo de personajes tan pintorescos, vale aclarar que tanto la ropa que usa Haruhi en ese momento, como su apariencia en general, son aptas para que cualquier persona la confundida con un chico -de hecho, ni siquiera el espectador advierte esto sino hasta el final del primer capítulo-, llevando el pelo corto, unos lentes enormes, y con un atuendo que es de todo menos el uniforme reglamentario de las mujeres. Después de todas las gas-

tadas que se come de parte del Host Club por la manera en que se viste (teniendo en cuenta que todos la creían hombre), Haruhi se dispone a huir del salón al que nunca debió entrar pero, en el intento, choca contra un estante, tirando y rompiendo un jarrón valuado en unos ocho millones de yens, por lo que, al verse imposibilitada de pagarlo, tendrá que bajar como sirviente del club hasta que pueda saldar su deuda. Habiéndose cavado su propia tumba, y siendo ya una involuntaria miembro del club, poco a poco todos los integrantes se van dando cuenta de que Haruhi es realmente una mujer. De común acuerdo deciden no revelar el secreto de Haruhi con la condición de que siga unida al club, pero esta vez, como un anfitrión más, ya que su estética natural de mujer le juega a favor para, después de un buen tratamiento de belleza y un uni forme nuevo, ser un excelente modelo de tapa de revistas para chicas. Sumando esta bizarra trama general a los protagonistas mega estereotipados ya presentados, resulta un inconfundible pie que da lugar a situaciones tan cómicas como dramáticas a lo largo de los capítulos venideros. Por supuesto, hay toda una gama de personajes secundarios para asistir a las aventuras -y desventuras- de los protagonistas; entre ellos tenemos a Renge Houshakuji, la autoproclamada manager del Host Club; Ritsu Kusanoda, un tipo re violento que se enamora de Haruhi; y Umehito Nekoizawa, el presidente del Club de Magia Negra del instituto. Dicho sea de paso, el resto de los clubs de Ouran también son parte de algún que otro capítulo dentro de la historia. Por mencionar algunos, el Club de Karate, el Club Editorial, y el Zuka Club (que a pesar de ser de otra academia, es el que más veces aparece), también se encargarán de hacer más dinámicas las vidas de nuestros protagonistas.



Sennen no Yuki



Revista LaLa DX



El manga de Ouran Host Club

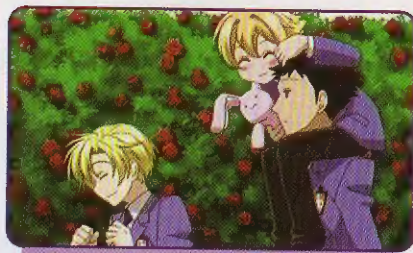


Definitivamente, Ouran Koukou Host Club es una serie que la va a disfrutar todo aquél que se considere amante del buen humor, sin importar mucho si tiene predilección por el shojo o no. Es un anime surrealista y, básicamente, sin sentido, pero con todas las características de un gran éxito.

El anime de Ouran contó con 26 capítulos muy bien adaptados en relación al manga (abarcando hasta el tomo 8), y se emitió originalmente en su Japón natal entre el 04-04-2006 y el 26-09-2006 por las pantallas de Nippon TV. La compañía encargada de llevar a cabo la animación de la serie fue nada menos que el reconocido Studio BONES (Fullmetal Alchemist; Wolf's Rain), bajo la dirección de Takuya Igarashi (Sailor Moon; Ashita no Nadja), y con diseños de personajes de Kumiko Takahashi (no confundir con Rumiko, por favor), quien habría cumplido con la misma labor en las versiones animadas de CardCaptor Sakura y DNA2, entre otras. Realmente un gran staff para llevar a cabo esta adaptación que, sin lugar a dudas, le hace honor al exitoso manga que lleva sobre sus hombros. La animación es tan atractiva como impecable, con la excelente calidad a la que estamos acostumbrados ver de la mano de este estudio. En cuanto a fidelidad respecto a su historia original, si bien es difícil de analizar ya que tanto en el manga como en el anime la mayoría de los capítulos son autoconclusivos y el hilo que mantiene unida la trama general está bastante bien camuflado, es notable lo bien adaptada que resultó la animación, manteniendo cada comentario y cada detalle por más pequeño que sea, así como las explicaciones o aclaraciones de la autora que se ven reflejadas mediante carteles que aparecen en medio de la pantalla, generalmente con comentarios absurdos e innecesarios, pero por sobretodo graciosos.

Precisamente el lado cómico de la serie es lo que más atrae, especialmente al público masculino, que es capaz de bancarse tanto color rosa por todas partes y el exceso de dulzura en ciertas ocasiones, para poder cagarse de risa un rato.

Otra adaptación que contempla el mundo de Ouran es una serie de tres Drama CDs lanzados a partir de 2003, es decir, antes del estreno del anime en tierras niponas. También se encuentra disponible en Japón desde el pasado 19 de Abril un juego para PlayStation 2 donde manejamos a Haruhi tomando decisiones que afectarán al resto de los miembros del club. Cuenta con diseños de la misma Bisco Hatori, realizados especialmente para el juego.



"Así atajo una revista seguro!"



Doble anal especial!!!



"Conga-conga-conga!"



Haciendo de estatua en Lavalle



El juego de Play 2



COLECCIONES COMPLETAS DE MANGA

Leete **HOY**
de **comienzo**
a **fin** toda
la **historia**



MARMALADE BOY
8 TOMOS - \$12 c/u



FUSHIGI YUGI
36 TOMOS - \$9,50 c/u



SAINT SEIYA
28 TOMOS - \$12 c/u



EVANGELION IRON MAIDEN
6 TOMOS - \$18 c/u



ANGELIC LAYER
5 TOMOS - \$21 c/u



CLOVER
4 TOMOS - \$21 c/u



PARADISE KISS
10 TOMOS - \$9,50 c/u



YUYU HAKUSHO
19 TOMOS - \$12 c/u



SLAM DUNK
31 TOMOS - \$12 c/u



RUROUNI KENSHIN
28 TOMOS - \$12 c/u



I'S
30 TOMOS - \$9,50 c/u



SABER MARIONETTE J
5 TOMOS - \$12 c/u



VIRGIN CRISIS
4 TOMOS - \$18 c/u



HUNGRY HEART
6 TOMOS - \$18 c/u



HACK
6 TOMOS - \$9,50 c/u



SLAYERS
2 TOMOS - \$9,50 c/u



CARD CAPTOR SAKURA
12 TOMOS - \$12 c/u



MACROSS 7: TRASH
16 TOMOS - \$9,50 c/u



SLAYERS KNIGHT OF AQUALORD
6 TOMOS - \$21 c/u

TOMOS DE MANGA UNITARIOS



SLAYERS RETURN
\$21



SLAYERS PREMIUM
\$21



BLOOD THE LAST VAMPIRE
\$21



MIYUKICHAN
\$21



DAME MAS
\$18

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

TVREA

LAZER MAIL

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

Muy buenas alabados lectores/as de Lazer. Tarde de Domingo, con la compu en casa me pongo a escribir el correo en el living. Medio doblado, eso sí, tras un finde demasiado intenso (en el sentido tremendamente positivo de todas formas). Y hablando de ese positivismo que siento... más de uno últimamente me ha llamado "bipolar". Y no, nada tiene que ver con algo sexual como están pensando, malditos degenerados. Sino que se refieren a un estado mental donde se pasa de la euforia a la depresión en lapsos relativamente cortos de tiempo y donde lo intermedio escasea muchísimo. Tal vez sea cierto, pero estaba pensando que la vida, y cómo se dan las cosas en lo cotidiano a veces, aporta mucho a que se consigán estos estados tan opuestos. Es que realmente hay momentos donde no parece haber puntos intermedios. A ver... ejemplifico hablando de mí... el finde pasado me caqué de embolo, lloviendo constantemente, solo y triste, sin planes ni salidas interesantes que se logran concretar y bajo de moral. Este en cambio, sol a plomo, bien de ánimos y una seguidilla de salidas y fiestas hasta el amanecer que casi no dejaron tiempo a dormir. Y dentro de las fiestas también los extremos. La primera en pleno centro de Barcelona, en la casa de la novia de un amigo que es francesa. Previsiblemente esta fiesta tenía tal mezcla de idiomas (entre franceses, italianas, alemanas, portuguesas, argentinos y españoles) que el castellano era cosa rara; el inglés se demostraba una vez más como idioma común, y todo el mundo parecía coincidir con mi interpretación de "ser ciudadano del mundo, todo el planeta puede ser tu casa en un momento u otro". La segunda fiesta (en las afueras de Barcelona en este caso) en cambio, era netamente localista con gente a la que le costaría horrores hablar otros idiomas o pensarse fuera de su lugar de origen un día. Es que acaso no hay puntos medios? Encontrando más cosas o menos cosas en común con cada grupo igual veo lo importante que es la adaptabilidad. Es posible divertirse tanto junto gente de distintos y experiencias similares a uno como con gente que sea totalmente distinta. De ese contacto con la diversidad es que se aprende y se crece. Y hablando de crecer... Lazer ha cumplido su primera década... Todavía no me termino de hacer a la idea... voy a poner acá un texto que escribí para nuestro blog Lazerotopia tras la fiesta de celebración:

«Creo que perfil la cuenta de cuánto había que me venía preparando psicológicamente para cuando llegara este día... con una mezcla de temor ante aceptar la realidad de ver que llevaba tanto tiempo en este y de ansiedad porque los festejos salieran bien. Han pasado algunos días ahora y tengo esa sensación tan común de "bueno, la vida continúa como siempre"... no pasó nada, el mundo sigue girando. Miró hacia atrás y me pasan por la mente recuerdos de lo más variopintos. Si tengo que rescatar algo es lo llamativo que se me hace haber sido parte de la vida de tanta gente que no conozco y que me dicen haber crecido leyendo. Nunca me he tomado demasiado en serio los elogios extremos que he escuchado de gente que nos idolatraba y nos vela casi como dioses, así como tampoco las críticas absolutistas de gente que quiere imaginarse como un hijo de puta que sólo le interesa el dinero. Lo he repetido mil veces en estos 10 años y lo vuelvo a hacer ahora: no hay nunca ninguna verdad en los extremos. El bien y el mal son conceptos ficticios de nuestra imaginación. No hay blancos y negros absolutos, lo que más abunda en realidad son los tonos de gris. Y es ahí donde tal vez sí puedo sentirme algo orgulloso. Porque realmente no se pierden casualidad que hayamos durado tanto tiempo, realmente tenemos que zafar bastante haciendo lo que hacemos como para haber llegado a una década de existencia. El mundo cambió mucho en estos 10 años, básicamente porque vimos la masificación absoluta de Internet, dejando la información y la casi totalidad del conocimiento humano -antes un bien preciado y escaso- al alcance de todos sin el menor esfuerzo. Aun en ese contexto Lazer sigue viva. Sólo puede ser entonces por la forma en la que la hacemos, su espíritu, su modo de presentar la realidad. Y es que si algo tuvo siempre Lazer es que no siguió nunca esquemas de "cómo hacer las cosas". Es una revista que invariablemente le gente al abriría decía "Y por qué tiene esto acá o tal cosa allá". Hemos vivido generando polémicas y siendo blanco de debates interminables de grupos de lo más diversos que desconcertados ante la imposibilidad de clasificarnos en alguna categoría típica se rebanaron el cerebro buscando cosas que criticarnos. Nada me puede poner más feliz. Porque nunca ha sido algo intencional esa polémica, simplemente hemos siempre hecho las cosas de la única forma que nos pareció lógica. Desde hablar de cualquier boludez en la nota editorial o el correo,

hasta hacer chistes bajo las imágenes o publicar las notas más diversas sobre el mundo al lado de una nota de anime con una guía de capítulos... todo eso ha sido simplemente la forma en que nos pareció que había que hacer las cosas. No hubo nunca una planificación ahí. Que hoy día todavía sigamos siendo tema de debate me causa un cosquilleo feliz en el pecho. Quiere decir que lo que hacemos no es lo primero que se le cruzaría por la mente a la mayoría. Aunque a mí en lo personal me cuesta imaginario, tal vez no es lo más obvio del mundo pasar música normal en un bolliche que convocó gente supuestamente en torno al anime o conducir un cosplay resacado y con inocente bardeeo como si fuera un programa de Tv... Tal vez todo lo que hacemos no es lo más obvio como nos parece a nosotros. Pero tal vez he ahí lo que atrae en el fondo al mundo Lazer. Que siempre es distinto a lo que la inercia de la sociedad dicta que debería ser. Y que esa "transgresión" (por decirlo de alguna manera) no sea algo pensando y calculado friamente sino la mera exteriorización de lo que somos los que construimos esta revista a lo largo de esta década... El punto es que me puedo sentir muy afortunado de haber tenido el privilegio de haber durado tanto haciendo lo que me gusta y haber formado parte de la vida de tantos. Si hay un sentimiento que tengo hoy es agradecimiento, agradecimiento hacia todos los que nos apoyaron comprando y recomendando Lazer, yendo a eventos y dándole onda al fandom lazeriano. Y por supuesto agradecimiento total y absoluto hacia toda la gente que puso el hombro en Ivrea y se sumó a mis locuras una y otra vez, que creyó siempre en lo que hacíamos. Gracias a todos. Va en serio. Haré todo lo posible para seguir siendo el mismo ciclotímico optimista demente hijodeputa analítico desquiciado y semicompreensivo que he sido hasta acá...»
Damas y caballeros, como siempre, el pasado es sólo prólogo. Vamos a las cartas de este número:

- LZ-47-01

Estimado Leandro Oberto: Te cuento que desde el primer número, allá por el año 97, (por cierto, felicitaciones por los 10 primeros años!!!), cuando comprando la revista y siempre tengo ganas de escribir pero no encuentro cosa que pase en mi vida que pueda ser de importancia para la gente que lee la Lazer, pero hace unos días me pasó algo muy copado y extraño al mismo tiempo y me dio pie a mandar este mail. Les cuento que me llamo Leandro Becharouch y vivo en Pablo Podestá. Desde el año 2005, soy Soldado Voluntario en el Ejército Argentino. A principios de Marzo de este año, llega a mi Unidad, un fax en el cual se pedía personal de la misma (el Grupo de Artillería 1), para actuar como extras en una película. Nos preguntaron a todos los soldados y suboficiales, quienes querían participar en esto, ya que nos iban a pagar 100 pesos por día! Yo me anoté porque necesitaba la plata para comprar más historietas de la línea manga de Ivrea: P Bueno, volviendo al tema, cuando nos vinieron a buscar, nos llevaron a la Base Aérea de Morón, donde nos hicieron firmar un pequeño contrato, en donde decía que la película era... Chan!!! Blood The Last Vampire!!! Si, sí!!! Tanta fue mi alegría que apenas lo vi, llamé a un Teniente Primero amigo mío, (Pepe, idolo, amigazo), y él me dijo que le llevara un vasito de café o un pedacito de pastel del set de filmación!!! Jajaj!!! Re loco!!! Los militares que fuimos allá, teníamos que vestirnos con el uniforme de gimnasia de la fuerza aérea anke en la época en la cual transcurre la película y teníamos que cantar la canción de la Air Force, "Momma, momma can't you see, The Air Force made a men of me", jajaj, y la base estaba acondicionada como una base yankee. Los autos tenían patentes japonesas (aunque el volante estaba al revés, jaja, los coches eran de acá!!! Qué sancoritos!!! Jaja). Bueno, para hacerla corta, estubo muy bueno, pero la verdad es que es mi primera y última película. NO zafa ser actor!!! Tenés que repetir las tomas como 1000000 veces!!!! Bueno, desde ya, espero que este mail sea publicado (jajajaja) y nos vemos. Un saludo a la celosa de mi novia Gabriela y a mi amigo el Pepe Alborno!!! Saludos a uds. Y sigan haciendo la mejor revista sobre animación, comics y la corrupción del mundo (la única!!! Bien chupamedias!!! Jajaj!!!) de todos los tiempos!!! Gracias. PD: Los que quieran escribirme pueden hacerlo a los: dark_knight_arg@yahoo.com.ar / @hotmail.com o a the_dark.knight_arg@gmail.com!!! -Leandro Becharouch (Sold Vol GA 1)

Woah! Fantástico. Parece que tenés la mejor anécdota de este número. La verdad va a ser muy flashero ver el live

action de Blood The Last Vampire cuando finalmente lo terminen y tratar de reconocer las partes filmadas en Argentina. Con respecto a lo de los volantes del lado incorrecto; en última instancia -aún si no lo retocan digitalmente- se puede pilotear. Allá en Japón si bien se conduce de la izquierda, y con el volante del otro lado que nosotros, hay gente que para dársela de fashion se importa autos europeos sin modificar es raro, pero si ves por zonas de ciudad con mucha gente una tarde siempre te cruzas un par de Mercedes Benz, BMW o hasta autos comunes como un Peugeot 206 (super exótico en Japón) con el volante de la izquierda que acá.

- LZ-47-02

"Si tú lo deseas puedes volar, sólo tienes que confiar mucho en ti, seguir. Puedes contar conmigo, te doy todo mi apoyo" se escuchaba de fondo a todos los presentes cantar a todo pulmón en el Lazer Day mientras saltaban con emoción, agarrados de alguien que posiblemente (por lo menos en mi caso) no hayan hablado ni visto nunca en su vida. Esto demostró lo buena que es la sociedad de Lazer (ojó, q la revista es muy buena pero eso lo habrán dicho incontables veces), q a pesar de los problemas de audio le ponía onda (también creo vale resaltar que si alguien se caía o se le caía algo, todos frenaban un poco el pogo para ayudar al desafortunado). La fiesta estuvo muy buena (me caqué de risa), lo único un poco tedioso fue el laaargoo cosplay; pero ta bien, todos tenían derecho a figurar, jeje... además las boludeces que decían tanto vos, Leandro, como Nishi de Daicon, nos hacían cagar de risa, pero como es la primera vez que voy a una que organiza Lazer, esto es lo que me sorprendió y quería resaltar (especialmente por la forma en que actúa parte de la sociedad argentina). Bueno a todo esto no me presenté, soy Juan Monti de 16 años, leo la Lazer desde principios del año pasado (la conocí en la Feria del Libro gracias a un trabajo para periodismo) y sus mangas desde hace 2 años y medio, y nunca les escribí. Bueno... era principalmente para hacerles llegar lo q pensaba así que me despido deseándoles un feliz cumple a la reví y a todos los q trabajan en ella, y espero q sigan así. Mi mail, si es que este mail se publica, par q cualquiera que quiera me contacte es mw_monti@hotmail.com - PD: lo que si me pareció raro, es que me vengan dos personas y me pidan sacarme una foto de perfil y una de frente (no estaba vestido tan raro cheee!!!) -Juan Monti (Villa Urquiza)

Ese momento del Lazer Day cuando Jwivo estaba cantando y de repente les hizo corear a todos los del público el tema de la presentación de Digimon fue una de las cosas que más me llamó la atención de la fiesta aniversario. Recuerdo que estaba revisando el programa de actividades dando la espalda a la pista cuando empiezo a escuchar a todos cantar y me giré inmediatamente a contemplar, con una sonrisa "de feliz cumpleaños" en la cara, el espectáculo. Unos segundos que me quedarán en la memoria sin duda.

- LZ-47-03

Buenos Nachos Leal (bue, aquí es de noche). Soy Naty, con las 02:14am y acaba de empezar "Pare de sufrir" (un programa portugués o brasilero re bizarro, andá a saber de q religión... sin ofender a sus fieles); y me di cuenta d q no voy a poder estudiar esta noche. "Física"!! En gal la entiendo pero comencé a estudiar ayer y el parcial es hoy por la tarde... ya abatida comienzo a hojear la Lazer q compré hace 1 rato y la guarde en la mochila sin más... hojaaa... hojaaa... Ah! Naruto!!... hojaaa... hojaaa... una chica en bolast... hojaaa!!! Lazermail: me hace rer la chica de LZ-45-03, Anto o Ato, no? Ella se preocupa por ser virgen a los 17 y yo aquí a los 19 igual... y análogamente a su edad tmb era virgen, je, sí, riete nomás, la me la virgindad me pasa por la cabeza por las pelotas, cosa q comienzo a creer q en algún momento tendré pues mi vachaina (si se puede decir así) se me cae peor que mis tetas, jaja, broma. Y sí, yo tmb consideré el lesbianismo, jaja (y no lo descarto, aní). Todo comencé por rebotarlo a un chico que me gustaba q me estaba apurando mientras apretábamos y yo con tan solo 15 añitos le dije talo ahí! (y al pedo, ya lo tenía bien alto, je). No me arrepiento de eso, pero creo que si aquella noche hubiera terminado de otra manera hoy no sería quien soy ni te estaría escribiendo. Creo q fue crucial; quizás a estas alturas ya tendrías los 300 agujeros de un colador tipo y yo en vano claro. El sexo y el no sexo" no es un tema serio pero tamé es para reírse. Por eso creo que podría haberme evitado ser tan desubicada en mis gustos. Tomo lo q viene y lo q va, jaja. Por ejemplo: me gusta Ben Affleck, Anthony Hopkins, Nicole Kidman y Jackie Chan (sí, a cualquiera le doy! Me gusta Kikyo, Trunks, Picoro, Shun, Naru, Yoda, Chewbacca, ¡sí, a todos les doy! Al cadáver del padre de Inuyasha, o la tumba, al tiro con chandfle de Oliver o a P-chan, jajaja. Pero por supuesto son puras palabras, ya sabés, soy virgen y no se q haría en ese momento. Hoy por hoy digo q haría de todo, el clásico, el kama sutra, el d tortas o el d gays... pero no sé. No sabés si te gusta hasta que lo probás, y yo sólo le senti el olor y puaj! jajaja. Supuestamente debería gustarme pues es humano, pero me gusta comer pescado y la compañía con todos y a mí no me gusta el pescado, y si yo hubiese existido en

esa época y me invitaba ¿me habría castigado? Bah, esa no es la pregunta, aquí te va mi duda: ¿crees q debía apurarme considerando mi edad y las consecuencias q tendría si lo hiciera más tarde? Y ya que sabés mi amplio gusto creo q me costarías q tengo más posibilidades q cualquiera, pero acordate q no tengo experiencia. No tengo problema con mi físico, pues soy criolla a lo reggaeton -y sabes, monocha con curvas-). Bueno, no sé, creo q voy a tener q hablar con aquel chico quien rebote (ya veo), porfis evítame eso. Ayudame q creo q es común esto... naah, no es común. De Física a físico, cualquiera. Con mucho más para decirte me despido ya q comienzo a divagar je. Y si no me costarías voy a tener a hablar con la chica del LZ-45-03 q parece HOT. Bah, digo COPADA. Bexos!! -Natalia Quety

Son las 2:37am de un Lunes cuando te estoy contestando esto (el día siguiente de cuando escribí la intro). Estoy solo en mi casa de Barcelona, la MTV Alemana resuena bajito de fondo, tengo el aire acondicionado prendido al mango, mi cuadro de neón encendido... y por un momento me río solo delante de la pantalla de la compu. Es que hay veces que uno se ve como de afuera y le cuesta creer que le hagan ciertas preguntas, que haya gente lo vea como el tipo que TIENE las respuestas... Sabés qué? Lo primero que se me pasa por la cabeza es "venite que arreglamos tu problema en 20 mins (y lo podemos seguir arreglando toda la noche también)". Pero, no, me contengo... sería re grasún... Entonces me viene mi típica reflexión llena de lugares comunes: "Por un lado la vida es corta, cuanto uno antes comience a hacer ciertas cosas más tiempo tiene de disfrutarlas en su máximo esplendor. Pero hay que estar atentos a que esa ansiedad no nos juegue una mala pasada y arranquemos mal. Como todo, lo que requiere es equilibrio entre lo que uno quiere ganar de hacer las cosas y la prudencia para que salgan relativamente bien. En última instancia también de los errores se aprende, eso sí". Pero, no, hoy no tengo ganas de decir tanta pelotudez pseudofilosófica. Ya está... te tiro aliento para hacerte sentir bien y listo: "No te has drama Naty, ahora te parece el gran problema pero vas a ver que de acá a unos años vas a mirar hacia atrás y te va a hacer gracia haber hecho problema por esto y te vas a reír". Nah, es un aliento demasiado naïf... a ver así: "Ufff... y vos te preocupás? Si te imaginaras la cantidad de hombres que tienen el fétiche de cogerse a una virgen... seguro que para cuando leas mi respuesta ya sólo te queda a lo sumo la virginidad anal". Ota... yo también tengo esas ganas de las virgenes... pero a mí no devuélvame la opción de respuesta número 1: "Venite y arreglamos ese problema en 20 mins".

- LZ-47-04

Hiiii! Oberto, querido!!!! Hace mucho tenía ganas de escribirles, pero la verdad me daba paja. ¿Que por qué me decidí? Por los diez años de Lazer!!! La verdad es que pasó mucho tiempo desde aquel número 1. Una rubia pareja que se materializó en un hijo. Una separación. La Capital. La facultad. Una compañerita 8 años más chica. Una novia 8 años más chica. Una pareja 8 años más chica. Jamás me voy a olvidar cuando me recostaba en el piso de la casa de un amigo a ver Sailor Moon con su hermanita de 10 años. Yo ya era grande para esa época, tenía 20 años, pero igual me dejaba fascinar por las transformaciones de Serena y cial, el pelo rubio de Goku, la armadura del dragón de Shiryu y la emoción que me causaba escuchar cantar a Minnie. Ahora, 10 años después, esa misma nena tiene un hijo y yo ya casi ni miro anime. Más que nada por la falta de tiempo. Solo me dedico a leer la mayor cantidad de mangas y a comprar religiosamente la Lazer. En algún momento volveré a interiorizarme en ese mundo al que extraño, aunque voy a ser sincero: el anime perdío para mí un poco de esa magia que tenía desde mi niñez, adolescencia y parte de mi edad adulta. Antes tenías muy pocas opciones para elegir qué mirar. Y tenías que conformarte con lo que había. Esperabas con ansias algún estreno o que traieran una determinada serie (no pedías más porque no se iba a dar) y cuando finalmente llegaba, la disfrutabas al mango. Ahora tienes variedad, estrenos casi en simultáneo con Japón, gran cantidad de información, etc. No me quejo. Es lo que pedíamos a gritos 10 años atrás. No quiero quedarme en el tiempo y pensar que todo tiempo pasado fue mejor. Nada que ver. Pero algo se perdió en el camino. Esa espera y esa ansia por tener aquello por lo que nos desvelábamos. ¿Quizás, Lea, es que me robé el más viejo? En la parte de arriba como es que sigue alguna serie made in USA como Heroes, Smallville y la magnífica Bones (que pedazo de serie por Dios!!!). Pero bueno, este mail era más que nada por mi deseo de compartir estos 10 años, por estar en la revista, por figurar aunque sea en un espacio chiquito como es el Lazermail. Y sabés por qué? Porque yo siempre estuve con Uds. En sus momentos difíciles, en sus salidas esporádicas, en sus aumentos de precio, en sus retrasos. Siempre esperando cada salida, disfrutando cada novedad, regocijándome con cada nuevo proyecto. Como un novio vterano!!! Siempre tuvieron mi apoyo. Aunque nunca se enteraron, yo estaba ahí. Por eso, quiero estar en el cumple de Lazer. Por eso quiero festejar. Te dejo mi mail Jesús si te gusta escribir: marianitorm@hotmail.com Feliz Cumple Editorial Ivrea!!!!

Y date!!!! Que vamos por 10 años más!!!!!!!
- Mariano Mahmoud (Capital Federal)

Claro que vamos por otros 10 años y mucho más todavía! Respecto a que ciertas cosas con el tiempo pierden la magia tal vez es cierto, pero es algo inherente al ser humano. A medida que crecemos vemos las cosas en otra perspectiva. También tiene que ver con procesos similares al enamoramiento, donde primero todo parece magia y luego se transforma en otra cosa. Pero no necesariamente todo esto es malo. Son cosas de las que uno debe estar consciente y actuar consecuentemente aceptando esa realidad de la psicología humana. Además, lo que te cansa en un momento no necesariamente te causará fastidio para siempre. En algún momento la chispa se revive. A mí me pasa como a vos. A veces me pudro de un grupo de música, pasan años que no lo puedo ni escuchar y un día pongo un tema y me digo "woah, esto es fantásticooooo" y siento lo que sentía entonces al escucharlo. Con el anime y manga también me pasan cosas similares. A veces por la asociación con el laburo me cuesta sentarme a ver algo de anime o leer un manga y me paso un tiempo sin tocar nada. Pero después llega una serie o un manga que me patea la cabeza y me siento tan entusiasmado como toda la vida. Qué sé yo... lo que me parece es que es cíclico. En estos ciclos puedo incluir también desde el cine a los grupos de amigos pasando por posiciones sexuales y comidas. Pretender que algo nos da una satisfacción idéntica constantemente me parece utópico. La cuestión es tener claro que esa satisfacción va y viene y no desechar los intereses que uno tiene para siempre simplemente porque hay un momento de hartazgo.

- LZ-47-05

Leandro, habiéndotelo propuesto o no, creo que en estos 10 años uno de los mejores ejemplos que diste como presidente de breves fue demostrar que uno realmente puede despojarse de la mentalidad de empleado que surgió con la Revolución Industrial, constituyéndote en el creador de tu propio trabajo y armando un staff con diferentes tipos de inteligencia, genética y personalidad que se complementa como un paralítico encima de un ciego para encontrar la salida en el medio del bosque. Creo que la desocupación nunca se solucionará por voluntad de los gobiernos, sino por la creatividad de los ciudadanos. Este mail va dirigido a vos y a cada uno de los que compran esta revista: si tan solo cada lector de Lazer (si bien es una cantidad ínfima comparada con la población argentina) creara empleo a través de sus ideas y proyectos, y cada empresa líder logre entender que deben devolver a la comunidad parte de lo que le reciben, yo sé que el mundo se verá la luz al final del camino. Feliz cumpleaños Lazer!! - Ariel Lombardi (lomba_lazertopico@hotmail.com)

Jaja, pero sí lo que estas diciendo no es nada nuevo, es la base del capitalismo. Claro que los gobiernos nunca van a solucionar el desempleo! Lo que fallás es en pensar de una forma voluntarista con eso de que "las empresas líderes devuelvan parte de lo que reciben". Las empresas son manejadas por humanos y los gobiernos también. Los humanos son egoístas. No necesariamente porque son malos sino porque nadie nos regala nada, siempre hay que pelear y laburar por todo, ya seaamos un trabajador o un funcionario, ahí afuera nadie te regala nada. Es por eso que casi nunca nadie va a devolver parte de lo que recibe y los que manejan el dinero público nunca dejarán de meter la mano en la lata si tienen la oportunidad (tené por seguro que les costó mucho llegar a esa oportunidad). La única forma de que todos vivamos bien parece ser aceptar esta realidad como lo han hecho los países que se desarrollaron y concentrarse entonces en armar sistemas donde el egoísmo humano se vuelva beneficioso para todos, donde el beneficio de uno desborda y alcanza a otros. De eso se trata en el fondo el sistema en el que nos movemos los humanos que, salvo intentos fallidos de los aislados, en el fondo nos hemos movido desde el albor de los tiempos). El que funciona mejor o peor depende básicamente de la estabilidad de las reglas de juego y lo sencillo o complicado que sea para la gente común armar empresas chicas o grandes. Si en Argentina no nos va demasiado bien es simplemente porque tanta ida y venida constante en las reglas de juego hace muy difícil desarrollar proyectos. El otro problema es que no hay conciencia de que hay demasiadas trabas burocráticas a la actividad empresarial. No falta aceptar más que las empresas son la clave del bienestar (y por empresa me refiero a una panadería, una petrolera) y uno ayudando a su desarrollo estaremos bien en España y en Argentina. No te podés empezar a imaginar lo que sufro a diario viendo la diferencia que hay entre un país y otro. Los trámites burocráticos que en España nos llevan 10 mins en una computadora en Argentina pueden volverse trabas que estamos semanas tratando de superar en persona de un edificio público a otro. No me extraña que en la época que operábamos solo en Argentina vinieran las empresas españolas que editaban comics y nos hicieran el orto... Pragmatismo, nos falta mucho pragmatismo en Argentina. Creemos que las cosas se solucionan hinchando por algo o pensando en soluciones mágicas. Nos las pasamos echándole la culpa a alguien (preferentemente a extranjeros o presidentes pasados) de todo lo que pasa cuando la posta es que radica

en nosotros mismos. Solo aceptando la realidad sin edulcorantes se solucionan las cosas.

- LZ-47-06

Esto es corto: 1) El otro día iba por la calle y se me cayó un tomo de Ichigo 100%, un taxi le pasó por encima con las ruedas de adelante y de atrás, y apenas sí le hizo unos rasguños insignificantes. ¡Felicitaciones! La calidad es realmente buena. 2) Me gustaron mucho las notas sobre la historia de los manhwas y mangas. Ahora, ¿no sería buena idea hacer una sobre los nacionales? Leandro, vos sabés mejor que yo que hubo una época en Argentina donde las historietas eran masivas. Robin Wood no será Ozamu Tezuka ni Will Eisner, pero reconocamos que unas líneas se merece. Aparte me prometiste en el LZ-20-01. 51, leíste bien, Lazer #20, hace muchos años que espero esa nota. Bueno, me gustaría tirar un manga abajo de un colectivo lino a ver cómo queda pero me parece que es sacrilegio. Nos vemos.
-Agustín N. Colautti (Rosario - Santa Fe)

Jaja, es cierto. Bueno, lo prometido es deuda. Ahora que Lazer es finalmente mensual creo que podré cumplir la promesa. El tema es que es medio bajón a veces hablar de cosas como los comics argentinos que tuvieron un pasado de gloria y luego murieron mezcla de la incapacidad de adaptarse a los cambios de gustos de la gente y la inestabilidad económica. Pero creo que valdría la pena hacer un repaso al respecto. Cuando veo en los cineas cosas como Isidoro (básicamente basada en un popular comic argentino) o que un diario como Pagina 12 titulé su portada "Nevada Mortal en Buenos Aires" en clara referencia a El Eternauta, o simplemente cuando veo comics argentinos nuevos que me parecen buenos; todo eso me hace pensar que tal vez la época de gloria no fue en vano, que todavía nos queda un legado importante.

- LZ-47-07

La verdad no sé cómo comenzar esta carta, es la primera vez que escribo y debo decir que es algo raro estar del otro lado escribiendo y no leyendo las cartas de otras personas como me pasa generalmente. Me pregunto si a vos te resulta fácil a la hora de escribir, porque yo últimamente no se ni qué escribir o hacer.

La verdad que me pasa lo que a todos los que escriben, nos cuesta mucho a veces empezar, pero cuando empezamos es como si después nuestros dedos escribieran por nosotros y nos fusionásemos con lo que estamos haciendo, a tal punto que todo fluye solo.

En los últimos días me di cuenta lo terriblemente crueles que podemos ser con nosotros mismos. Llegué a la triste conclusión que nosotros somos nuestros peores enemigos, la corta experiencia en la vida me ha demostrado esto. Es una visión bastante pesimista debo decir, debe ser porque por enésima vez me he boicoteado a mí misma, es decir, en vez de entregarme libremente a alguien opté por la opción más cobarde que es huir de la situación, y obviamente después de haberme equivocado de grosso modo es imposible volver atrás y tratar de arreglar el error... por lo menos en mi caso. Lo que me pasa es que es tan difícil confiar en alguien, se tiene lo tanto miedo de salir lastimado, que en vez de ayudarnos a nosotros mismos nos destruimos. Pero lo peor de todo es descubrir que salir lastimada de alguna relación o de la vida es algo inevitable, y que nadie está exento de ello. Es la ley primera, por cada momento feliz tenés diez momentos de mierda más o menos, pero vistess, es imposible racionalizar las cosas del corazón.... Lo bueno de todo esto es que si te va bien con alguien vale la pena haber vivido tan sólo ese instante, por más efímero (que no tiene porque serlo, en mi caso sí) y corto que haya sido. Pucha! (como dice Gerardo), la última vez que me sentí completamente feliz fue hace tanto tiempo, ahí sí... tener aunque sea los recuerdos de eso, me hace sentir mejor, pero solo hasta que me doy cuenta que no se puede vivir de los recuerdos y del pasado, hay que pasar la página... Y aquí estoy tratando de escribir algunas líneas decentes para que tal vez sean publicadas, pero si no por lo menos me queda la satisfacción de saber que por lo menos alguien leyó? Esta carta pesimista... en fin... hoy me pintó el bajón... con el tiempo espero sentirme mejor y si no te vuelvo a escribir y te cuento XD ya que funciona como psicólogo del pueblo... Eras vos o escribirle a Alessandra "Rampoya", la sexóloga vistess... pero antes de salir por la tele contando mis desventuras amorosas preferí escribir a Lazer porque tiene más onda... (¿?) Bah... en realidad, el que tiene onda sos vos Lean, entregate burro ^ ^ jajaja... bueno che, que estoy sola y necesito consuelo ¿Fuera de zona, está bueno saber que alguien, en este caso vos, está canchero con estas cosas... lo digo por la cantidad de cartas que deben legarse con problemas sentimentales y esas cosas. Bueno ya! Me voy a pensar en todo y en nada no sin antes decirte que te mando un beso y aserejé. Ah! Me voy a ver a Soda!! Carajó!! No sé qué tiene que ver, sólo tenía ganas de decirlo! Lo de "entregate Leandro" era en serio... voy a buscarste yo o te entregás solito? Sí, confieso... voy a seguir comprando Lazer así salga 50% mierda! Y soy Soledad Acosta de La Plata.

Son casi las 6 de la mañana ahora... sigo acá en el living de mi casa respondiendo el correo. En 4 horas tengo que ir a la oficina... Vos te pensás que tengo alguna respuesta...? A ver... me pintó lo profundo, esta vez voy a tratar de responder algo coherente por lo menos. Es cierto que leo muchas cartas, como también he oído a lo largo de mi vida muchas historias de la boca de amigos y amigas. Estando del lado del que consuela y del que es consolado. Viendo como esas posiciones se intercambian una y otra vez dándolo todo vuelta como una tortilla. Lo que veo mucho es que las cosas que vemos claras cuando le pasan a otros nos son tremendamente complicadas de visualizar y racionalizar cuando nos pasan a nosotros. Miro al sillón y recuerdo hace un tiempo cuando una amiga estuvo parando una semana en casa y charlábamos cada noche sobre la vida (debe haber sido en los últimos 15 días que estuve en casa de los últimos 4 meses que me pasé vagabundeando por el mundo escapando de mí mismo). La cosa es que me la pasé diciéndole que era una huevona, que tenía que dejar atrás de una puta vez el dolor que le había causado esa persona que no había querido arriesgarse por ella mudándose a donde vivía, y había largado todo por miedo, prefiriéndose quedar en la comodidad de todos los días. Para mí era clarísimo. El chabon era un cualquiera y no lo merecía. Que tanto perder tiempo pensando en eso!?! El mundo está lleno de gente con la que iba a estar mejor! Era obvio! Pero ahí hasta que después que me iba en un calor de situación me acordé de ella pero me encontraba incapaz ahora de conectar a esas "obvidades" que le había dicho a ella. Me shockeó bastante no haber visto algo tan evidente antes. Recuerdo que la llamé y le dije. "Sabés qué, de ahora en más voy a predicar con el ejemplo". Una nueva etapa se abrió. Nada, el punto es que el miedo no te lleva a ningún lado, los recuerdos amargos tampoco. Como dije al principio del Lazermail: el pasado es sólo prólogo. Si tenés valor cosas buenas llegarán. Y si no lo tenés... pues el pasado volverá una y otra vez a atormentarte hasta devorarte. Entregarme solito? Humm... pues no, venime a buscar! ^ ^

- LZ-47-08

Felices diez años; les escribo después de leer la Lazer #46, y como dijiste Leandro sería un buen topic recordar la historia de la primer Lazer que compramos. En mi caso a los 13 años; cuando recién empezaba octavo (que, por cierto, era de la primera camada que hizo 8^o) y eran los primeros meses de ir a la escuela de mañana. Un día mientras esperaba el bondi vi que un flaco más grande compraba una revisita con la tapa de Dragon Ball Z, con un -por entonces desovisto- Goku que usaba Sayajin, y dije "¿quiero una de esas? ¿antes los kiosqueros se miran y se dicen "Qué hacamos? Se la vendemos?" ¿Por qué se preguntaban eso, es que era tan zapada para mí? Al final me la vendieron y era mi primer Lazer: la número 2 de Septiembre de 1997. Con el pasar de los años seguí comprando Lazer en el mismo kiosco; el kiosco de mi barrio en Boulogne. Lazer fue una gran compañera para nosotros los casi pioneros, veíamos por primera vez imágenes de las continuaciones de las series del momento: Dragon Ball, Sailor Moon y los Caballeros del Zodiaco, y era la única fuente de información que teníamos. Pero no sólo eso, sí no que todavía conservaba hoy los tiempos han cambiado: la información y las imágenes están por todos lados, pero Lazer no cambió, creció con nosotros. Ya tengo 23 años, estudio cine y aunque ahora no tengo cable (prefiero tener Internet), trato de estar al día gracias a aquella revisita que sigo comprando en el mismo kiosco. Nunca vi Naruto ni la mayoría de las cosas que salen, pero por lo menos está bueno saber de qué se tratan. Acabo de ver el último capítulo de Death Note (la primera serie que termino de ver desde Cowboy Bebop en Locomotion), y la verdad es que sin duda es el anime de la década. Es imposible no sentir empatía por la causa de Kira, se supone que es el más poderoso de los poderes de Apoyaro. Aunque L es el antagonista perfecto y es totalmente admirable, ahí está el dilema moral: de qué lado nos ponemos. Al parecer la vi con una o dos semanas de atraso con Japón, lo que hace del anime algo a total disposición del fan gracias a los fansub, cosa que me sorprendió en la primera Synergy que fui, ya que todos los pibes se sabían las letras en japonés de los temas, y eran super fans de animes que nunca ví, como Saikano e Inu Yasha. Maldito Animax, tendrían que pasar los animes nuevos todos los días, una vez por semana es imposible de seguirlos. Bueno, les cuento quién soy: me llamo Ezequiel Alexander, vivo en Boulogne, San Isidro. Y al distanciarme del anime me llevó a conocer otras partes de la expresión asiática, descubriendo como ustedes Lean, que hay más Asia después de Japón. Me enamoré del cine chino, del Wu Pian Xu, vean de ahí "The promise", el mejor película que vi en mi vida (el género de guerreros tipo "Heroe" y "El Tigre y el Dragón"). Además, descubrí la mezcla de géneros que tiene: comedias románticas, de acción y hasta esto mezclado con una de vampiros tipo Blade. Vean "Twin Effect" porfa, y el cine arte de Wong Kar Wai, de él vean "2046". Para terminar, el cine coreano, el boom de la época: Kim Ki Duk y Chang Wok Park, el dire de "Oldboy" (que está basada violentamente en el Comdo Montecristo). Bueno, Lean, espero que publiquen mi mail y los felicito por estos diez años

de Lazer, sigan mejorando; gracias por las notas clásicas, yo aprendí a dibujar con las Tortugas Ninja, sniff. Esperamos las de los Cazafantasmas y la de los Halcones Galácticos, para los más veteranos un honor. Es increíble que pase tan rápido el tiempo. Saludos para todos, gracias por las notas de los Final Fantasy y sí pueden hagan notas de las saqas de Resident Evil y de los Silent Hill, esas sí quieren las escribo yo, jajaja. Un abrazo y les dejo mi mail para que le interese, ezedeesti-no83@hotmail.com. Cuidense!
-Ezequiel Méndez (Boulogne - San Isidro)

La verdad que recibimos bocha de cartas con lo de "cómo compraste la primera Lazer". Acá abajo voy a poner un par pero por desgracia nos quedamos sin espacio para ponerlas todas. Pero sigan enviando que en uno de los próximos números haremos una sección especial de eso con todas juntas. 2046... qué raro ver alguien que comente de esa película. Es muy extraña e intrigante. La vi en el cine hace unos años. Vale la pena realmente. Es cierto que Internet está poniendo al alcance de la gente series que en realidad no están oficialmente comercializadas. Esto ya era así hace mucho, pero ahora se está volviendo por primera vez algo masivo, al punto de empezar a hacer amigos de competir con la Tv. Si bien resulta difícil estar a favor de la piratería, como veras hemos acordado en los últimos tiempos esta realidad, y Lazer cada día tiene más y más notas referidas a series que la gente ve básicamente mediante Internet, además de tener secciones como Japan Hits, que básicamente es una especie de guía de lo nuevo que te podés bajar... el mundo cambia...

- LZ-47-09

La primera Lazer que compré (en realidad compre varias ese día... cuack!) fue en Milenio Oscuro Comics (Necochea). Era el primer viaje que hacíamos a Necochea con mi family... y qué veo en la avenida principal? Una comiqueria!! ¡¡¡¡!! Qué bueno!! Cuando me acordé de esto, me acordé de donde había tomos de Sailor Moon, Ranma 1/2 y otros más. Luego comienzo a mirar todo el local, hasta que me acerco a un tipo estante (no los que están en la pared, sino los típicos muebles donde ponen todos los mangas, y revistas) y en él veo una revista llamada Lazer. Lo primero que hice fue ver los dibujos de la tapa, así que compré, no recuerdo los números, pero eran los primeros, el N°1 (tapa de Sailor Moon), uno que tenía la tapa de Dragon Ball y otro que tenía la de Ranma. Ese fue el comienzo de mi locura con el anime. Hoy día tengo casi todas las revistas, y toda mi mesada va a parar pura y exclusivamente a todos los productos de Irua, o sea a vos! -Silvana Belén Rivera (Neuquén) (sil_azuka20@hotmail.com)

- LZ-47-10

Fue el #8 en Julio del 98, el 24 de Julio (el día q cumplía 13!!! cómo pasa el tiempo!!!) en un quiosco de mi barrio. Después compré el número doce (siempre me seducía la tapa con Gokuh) y después del veintipico en adelante todos, y me conseguí varios atrasados... Miguel Angel Sadobe (Lomas de Zamora) (jaestrelladelcamino@hotmail.com)

- LZ-47-11

Bueno, en mi caso fue la número 17 (la q esta lime en la tapa :p), allá por el año 2000, en un puesto de diarios del que sigo siendo amigo hasta el día de hoy (ustedes tuvieron la culpa, jaja). Otra cosa, cada vez q veo la reví número 17 me hace recordar que la única forma de resolver un problema es hacerle frente (q enseñanza me dio, jajaja).
- Cristian Hernández (Bernal Oeste)

- LZ-47-12

Buenas :). Soy Danu, tengo 16 años (reclén cumplidos ^ ^) y la primera vez que vi la tapa de una Lazer fue en Febrero de este año (y así no se lo creass!) cuando vine de Mar del Plata, fue el puesto de diarios en la parada de ómnibus de Liniers... En ese entonces ya había casi dos años que me empezaba a interesar en la cultura japonesa [ni yo entiendo como tardé tanto en saber de la Lazer xP, pero bueno...]. No tenía NI IDEA de que existía algo tan grosso con un acento tan nuestro y con una tapa de Naruto en el frente xDDI Quedé O. OIII. Pero no soy tan corqui como pensás, (soy más corqui todavía!): no fue hasta fines de abril que, en ese divino stand 401 de la Feria del Libro ^ ^ que adquirí mis primeras 5 Lazer: ID (12, 24, 40, 42, y Plus #3 respectivamente, guiada por los nombres de las tapas)... - Daniela Bachiller

Bueno y así concluímos este Lazermail y... y, la puta madre... ya se hizo de día y yo acá todavía tipeando...!!! Che, les recuerdo que del jueves 16 al Lunes 20 (feriado) de Agosto estaremos con un stand en la convención "Animate!" en la ciudad de Buenos Aires. Esta tendrá lugar en el Predio El Dorrego (Dorrego y Zapalloa). También les recuerdo que en pocos días más sale Lazer Plus #4: Especial Simpsons.

Suficiente de chivos. Gracias por comprar Lazer y nos vemos en la próxima. Abrazooooo.

- LEANDRO OBERTO

MUNDO BIZARRO

ESPECIAL!!!
BIZARROS... JAPONES

PEPSI ICE CUCUMBER LA PEPSI CON SABOR A PEPINO!

Así como alguna vez tuvimos en Lazer la sección "Gente al pedo", esto iría a mucha mayor escala como para nombrar "Empresas al pedo" que, en la eterna búsqueda de la variedad, se la pasan inventando cosas que ni ellos mismos deben disfrutar. He aquí el ejemplo de la Pepsi, que acá conocemos en sus múltiples variaciones de sabores de gaseosa cola pero sin irse tanto al carajo. En Japón, aparentemente, se aburririeron de sacar colas nuevas (?), entonces pasaron a mezclarla con otra cosa para obtener una Pepsi sabor pepino! Obviando los chistes típicos en referencia a la fálca verdura utilizada, hay que mencionar que ya está siendo considerada la bebida del verano en Japón, pese a su limitada distribución (tipo la 7up Ice de hace un par de años atrás acá en Argentina). Seguramente Pepsi estará pensando en algunas otras variaciones con batata o tofu, ideales para paliar los calores veraniegos.



En invierno se viene con porotos y lentejas

BILK BEER (CERVEZA) + MILK (LECHE) = WTF?!

Es sabido que los japoneses -así como los asiáticos en general- suelen ser tremendamente alérgicos a la lactosa, el principal componente de la leche. El gobierno japonés lanza constantes campañas pro-consumo de leche, pero sin resultados significativos. Así que ahora apelan a la borrachera de la gente para incrementar el consumo de lácteos -al menos, involuntariamente- gracias a Bilk, una cerveza que está fermentada con leche en lugar de agua. En la foto, el empresario feliz de la vida mostrando su nuevo producto, aunque habría que preguntarle si su felicidad se debe al lanzamiento o a los efectos de tomarse unas cuantas botellitas de Bilk. Y eso no es todo. También anda dando vueltas una cerveza con chocolate. A ésta no la hicieron para paliar ninguna falta alimenticia, sino más bien para romper las bolas...



"No...que no ordeñan una vaca borracha!!"

MÁQUINA EXPENDEDORA DE... SORETES?!

Tal y como se ve en la foto, esta maquinita japonesa tan particular entrega el chiche ideal para regalarle al nene que está podrido de tanto robot gigante, nena marinera o bichito que tiene poderes. Un pedazo de mierda... de plástico, claro, y con carita feliz. Este simpático soretito viene en diversos colores, siendo el de "color original" el más difícil de obtener. Es de esperar el lanzamiento de expendedoras de inodoritos con pis sabor limón, próximamente.



APRENDE CON NOSOTROS

MANGA WALTHER TABORDA



COMIC AMERICANO

ARIEL OLIVETTI
JORGE LUCAS

HISTORIETA DAVID VELOSO
HUMOR GRAFICO DANI THE O
DIBUJO Y PINTURA MARCELO DUPLICHE
ILUSTRACION EDITORIAL GUSTAVO DAMIANI
TALLER INFANTIL GARBA

GRAN CONCURSO

SUBILO! A LA OLA!



Dibujá a tu personaje favorito surfando la ola y ganá importantes premios



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

CONSULTAR BASES Y CONDICIONES EN WWW.ESCUELAOLA.COM.AR