

#2

FRIKITECA

SOBREDOSIS DE ANIMÉ, CINE, CÓMICS, VIDEOJUEGOS Y LO QUE SE TE OCURRA



LA CRISIS DE LA CW

EL GRAN CROSSOVER DE LA TV



YOUR NAME

UNA GRAN SORPRESA DEL CINE DE ANIMÉ



RECORDANDO A DOOM

EL JUEGO QUE ESTREMECIÓ AL MUNDO

JUNIO 2020



1 00 12345 67890 2



ENTREVISTA EXCLUSIVA A

BRUNO CHIROLEU

UNO DE LOS GRANDES EXPONENTES DEL CÓMIC INDEPENDIENTE NACIONAL

IMPRENTA CORRADINI

“Imprimiendo calidad desde 1959”

- * Posters
- * Volantes
- * Folletos
- * Revistas
- * Facturas
- * Papelería
- * Invitaciones



Una introducción innecesaria...

¡¿Qué onda, muchachada?! ¡Volvimos! Sí, ni nosotros lo podemos creer. No sabemos cómo, pero volvimos. Ahora ya nos conocen, saben de qué se trata todo esto y de dónde sale. Pero, ¿de dónde salimos nosotros? Somos un equipo creativo conformado por tres integrantes. Ehh, no, perdón. Somos dos. ¿O somos tres? Realmente no puedo decirlo, siento que algo anda mal. Tengo la sensación de que somos tres, pero acá veo que somos dos. No entiendo que está pasando, Matrix está fallando. Sea como sea, nos conocimos en la universidad. Un caluroso primero de diciembre de 2015, día en el que rendíamos Lenguajes II, materia de segundo año de nuestra carrera en la cual se estudiaba semiótica. Mati se había mandado a rendir solo, y realmente no se lo veía muy confiado, entonces le pregunté muy amablemente (acabo de revelar mi identidad, mierda) si quería formar grupo conmigo y otro compañero cuya nariz data de proporciones nada envidiables. Como no podía ser de otra manera, salimos de ése examen con un nueve cada uno, y así nos conocimos. Todo marchaba bien, hasta que se le ocurrió decirme que estaba esperando la reedición de Rurouni Kenshin por parte de Ivrea. A partir de ahí, ya nada fue lo mismo. Y así pasó aunque sigo sintiendo esa imperiosa necesidad de contar cómo conocimos al tercer integrante. ¡El único problema es que no hay ningún tercer integrante! ¿O sí lo hay? Esto me está superando...

¡¡BIENVENIDOS AL SEGUNDO NÚMERO DE FRIKITECA!!

FRIKITECA

El Gordo Producciones
San Juan 2906, 7° 2
Rosario, Santa Fe, Argentina

CONTACTO

revistafrikiteca@gmail.com



Frikiteca Argentina



frikitecaargentina



@FrikitecaA



Frikiteca Argentina



STAFF

Juan Ignacio Fissore
Matías Maruelli Barrera
Khalil Iván Veronessi

Registro de prop. intelectual en proceso

Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta publicación pertenecen a sus respectivos autores o compañías y se utilizan aquí por motivos periodísticos

Junio 2020

SUMARIO

NOTICIAS

4

<i>Dan Didio: el fin de una época</i>	4
<i>Nueva peli de Indiana Jones</i>	5
<i>El eternauta llega a Netflix</i>	5
<i>Evangelion 3.0 + 1.0</i>	6
<i>Digimon Adventure Psi</i>	7
<i>Nuevo proyecto de Bleach</i>	8
<i>Fase 4 de Marvel</i>	9

CINE Y SERIES

10

<i>Retrospectiva a Star Trek</i>	10
<i>La saga John Wick</i>	11
<i>Crisis en Tierras Infinitas</i>	12
<i>Terminator: Dark Fate</i>	14
<i>Shazam!</i>	15

CÓMICS

16

<i>RIP Van Hellsing</i>	16
<i>All Star Western</i>	17
<i>Entrevista a Bruno Chiroleu</i>	18
<i>Biografías #2: Batman</i>	21

MANGA Y ANIMÉ

22

<i>Gundam Z</i>	22
<i>La grandeza de Cowboy Bebop</i>	23
<i>Your Name y el cine de animé</i>	24
<i>Recomendado: Ashita no Joe</i>	26
<i>Los 25 años de RuroKen</i>	27

VIDEOJUEGOS

28

<i>God of War; acción pura</i>	28
<i>Las maquinitas</i>	29
<i>Revisitando a Doom</i>	30
<i>The Elder Scrolls</i>	32
<i>Devil may Cry</i>	33

ANEXO

34

<i>¿Y ahora?</i>	34
------------------	----

Dan Didio se va de DC Comics luego de 18 años de liderazgo

Es oficial, Dan Didio abandonó DC Cómics este viernes 21 de febrero.

Antes de empezar en DC Comics, Didio trabajó en la televisión, a partir de 1981, siendo guionista freelance y editor de historias para Mainframe Entertainment, trabajando específicamente en *ReBoot* y *War Planets*.

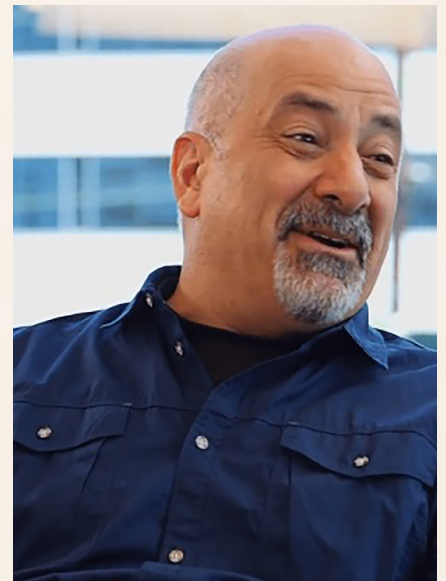
Figura controvertida dentro del cómic, Didio lleva desde 2002 trabajando para DC y durante estos años ha llevado a cabo ideas muy arriesgadas como el sello *Black Label* o cerrar la línea *Vértigo*, decisión que se llevó el repudio del público lector, quienes se alegraron al enterarse de su salida y se mostraron entusiastas respecto del futuro de la editorial, mediante redes sociales.

Dan Didio es el responsable, entre otras, de iniciativas como *The New 52*, famoso reinicio que eliminó por completo la continuidad anterior y que no logró satisfacer a los fanáticos (aunque haya introducido a más de uno al mundo de las viñetas), por lo que su paso por la editorial tiene un carácter divisivo y polémico entre el público lector, generando debates entre quienes lo apoyan y quienes lo detestan.

En ese sentido, es importante destacar que el distanciamiento entre Dan Didio y DC Comics llega justo en medio de los planes para presentar a una quinta generación de héroes que reemplazara a los personajes clásicos. Una iniciativa que aparentemente apuntaría a volver a cambiar el panorama de estos cómics en un nuevo *reboot* denominado *5G*, pero que no habría sido bien recibido por algunos guionistas que se verían obligados a trabajar en estos nuevos títulos totalmente contra su voluntad, entre los cuales Scott Snyder fue el más sonado.

Esta salida precipitada supone el final de la aventura de Didio en DC que inició en 2002 como Vicepresidente Editorial y co-guionista de *Superboy* desde el número #94 hasta el #100. Pero no fue hasta 2010 que él junto a Jim Lee, famoso dibujante que también tuvo un peso fundamental a la hora de desarrollar *The New 52*, asumieron el papel de editores después del retiro de Paul Levitz, anterior editor en jefe mundialmente reconocido por su etapa como guionista en la *Legión de Superhéroes*.

THE NEW 52!



Dan Didio, ex-editor en jefe de DC Cómics.



Los personajes más destacados de *Vertigo*, la línea más adulta de DC que Didio cerró en 2019.



Justice League de New 52, iniciativa de Didio.

Las últimas novedades de la nueva peli de Indiana Jones

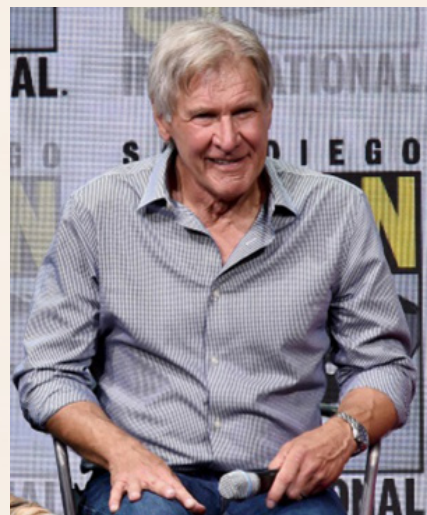
El arqueólogo favorito de todo el mundo regresará a la gran pantalla en una nueva entrega de la franquicia *Indiana Jones*, la cual se comenzaría a filmar durante 2020. Conocida de momento como *Indiana Jones 5*, traerá de vuelta a Harrison Ford en el papel del entrañable Dr. Henry "Indiana" Jones, y será dirigida nuevamente por Steven Spielberg, con el creador de la franquicia George Lucas como productor ejecutivo. Actualmente, la película está programada para que llegue a los cines el 9 de julio de 2021.

Los detalles son escasos con respecto a la trama de *Indiana Jones 5*, pero a finales de junio del 2018, el veterano guionista David Koepp fue supuestamente reemplazado en la película por Jonathan Kasdan. Recordemos que el padre de Kasdan, Lawrence Kasdan, escribió el guion de la primera película

de la franquicia, *En busca del Arca perdida*. Y, recientemente, el joven Kasdan proporcionó el guion para la película *Solo: Una historia de Star Wars*.

En cuanto al contenido de la historia, el productor de la franquicia, Frank Marshall, indicó que la quinta película será una continuación de los eventos de *Indiana Jones* y *El Reino de la Calavera de Cristal*. Por otro lado, también se confirmó que no veremos morir al icónico personaje de Ford. Así lo confirmó también Spielberg: "Lo único que les diré es que no mataré a Harrison al final", pero indicó que la quinta película de *Indiana Jones* sería la última actuación de Ford encarnando al icónico personaje: "Ésta será la última película de Indiana Jones de Harrison Ford, estoy bastante seguro, pero sin duda continuará después de eso."

INDIANA JONES



Ford volverá a interpretar a Indiana Jones.

El Eternauta aterrizó en Netflix en formato de serie live action

La principal plataforma de streaming saldará una vieja deuda: pese a su popularidad arrolladora, *El Eternauta* nunca fue llevado a la pantalla. Varios directores lo intentaron, como Adolfo Aristarain, Pino Solanas o Lucrecia Martel, pero siempre chocaron con problemas de presupuesto y conflictos legales.

Netflix hará ahora una inversión que no precisó y *Juan Salvo*, el protagonista creado por Oesterheld, vivirá bajo la dirección de Bruno Stagnaro, responsable de *Pizza, birra, faso* y *Okupas*. La serie estará disponible en todo el mundo, no solo en Argentina, entre "2021 y 2022", y será una "versión contemporánea ins-

pirada en la novela gráfica". El anuncio estuvo a cargo del director ejecutivo de la plataforma, el estadounidense Reed Hastings, quien viajó especialmente para ello hasta Buenos Aires. Desde un auditorio en el barrio de La Boca, Hastings dijo que Netflix producirá también una serie sobre Juan Manuel Fangio, gloria del automovilismo argentino.

La apuesta de Netflix por regionalizar los contenidos de la plataforma está clara: "Argentina es uno de los diez países con más suscriptores del mundo. Brasil y México le ganan por poco. Lo que vamos a hacer es seguir invirtiendo en contenidos" señaló Hastings.



Todo lo que sabemos hasta ahora de Evangelion 3.0+1.0

Recapitemos: en el último número de la revista se anunciaba que la película *Evangelion 3.0+1.0* tenía una fecha tentativa para su lanzamiento. Bueno, pasaron ochocientos mil cosas distintas desde aquél entonces.

En días recientes el Studio Khara confirmó la (no) tan esperada noticia de la postergación, esta vez debido a la pandemia del coronavirus. Eso sí, con todo el estilo posible, mostrando un nuevo póster promocional y título: *Evangelion 3.0+1.0: Thrice upon a time*.

Como bien se ha ido comentado, la producción de esta nueva entrega de la saga de robots que no son robots fue, por lo menos, tormentosa. En primer lugar, el tiempo en que ésta lleva cocinándose, teniendo en cuenta que su predecesora data del año 2012. En su momento, su creador Hideaki Anno manifestó estar experimentando un agotamiento con respecto a la serie, por lo que pondría el proyecto en pausa para dirigir *Shin Godzilla* (2016).

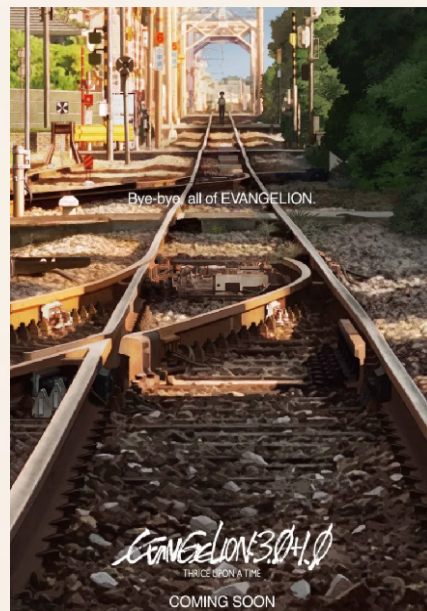
Más cercano en el tiempo, a mediados de 2018, se conocía una publicación de Studio Khara que promulgaba la convocatoria a nuevos animadores, destacando el especial pedido de animadores CGI. También para esas fechas se lanzó un primer teaser, que mostraba al *EVA 08* dando vueltas en el aire y disparando.

Posteriormente, y para sorpresa de todos, se presentaron los primeros 10 minutos del largometraje en la *Japan Expo* de París 2019, una movida similar a la que Warner había hecho con *Aquaman* (2018). Allí se pudo ver un poco de la situación actual del mundo de *Evangelion*, y cómo los miembros restantes de lo que antes era *NERV* -ahora agrupados en *WILLE*- buscan revertir los efectos de las catástrofes provocadas al final de *2.0* y *3.0*. Finalmente, y ya con todo el mundo con el hype por las nubes, se lanzaron 2 nuevos tráilers que expan-

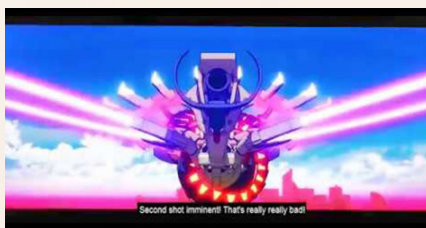
den muy poquito lo revelado hasta ahora, pero cumplen con las expectativas.

Lo que sí es seguro es que esta película va a ser un acontecimiento significativo (y un quebradero de cabeza para más de uno). *Evangelion 3.0 + 1.0* es la última película de la tetralogía *Rebuild*, comprendida por *Evangelion 1.0 You Are (Not) Alone* (2007), *Evangelion 2.0 You Can (Not) Advance* (2009), y *Evangelion 3.0 You Can (Not) Redo* (2012).

Es sólo cuestión de tiempo para poder presenciar lo que presumiblemente será el cierre definitivo a la saga de *Neon Genesis Evangelion*. De momento no hay información oficial acerca de una nueva fecha, mucho menos de su estreno para éstos lados del mundo. Pero bueno, si esperamos unos 8 años... ¿qué nos puede hacer un poco más?



El nuevo póster finalmente reveló el título.



Pequeño vistazo a nueva tecnología presente.



Anno y su particular gusto por los paisajes.



El EVA 08 en acción, primera imagen de esta película, que podría verse en todo su esplendor.

Digimon Adventure mostró un adelanto de su nueva serie

El estudio de animación Toei Animation reveló un tráiler promocional para la nueva serie animada *Digimon Adventure: Ψ (Psi)*. Sorpresas si las habrá, puesto que el anuncio de una nueva serie basada en el elenco original de los *Niños Elegidos* agarró descolocado a todo el mundo, más si tenemos en cuenta que éstos mismos personajes estaban a punto de darle un cierre a su historia en el *Mundo Digital* con la recién estrenada *Digimon Adventure: Last Evolution Kizuna*.

La serie es dirigida por Akihiro Asanuma, quien con anterioridad dejó su huella en *Digimon Frontier*. El animé es realizado bajo el mencionado Toei Animation y, para alegría de muchos de los fanáticos, Katsuyoshi Nakatsuru regresó para encargarse del diseño de personajes.

Esta producción se realiza en el marco de la celebración del vigésimo aniversario de *Digimon Adventure*, que se cumplió durante el pasado año

2019 (¿20 años ya?! La pucha que estamos viejos...). Sin embargo, y a diferencia de lo que podría esperar, este nuevo animé de la franquicia de los *monstruos digitales* será una especie de *reboot* del clásico de 1999, pero ambientado en la época actual.

La historia comienza en 2020 en el momento en el que ocurre un misterioso error en la red, con más impacto en el área metropolitana de Tokio. *Taichi Yagami*, un estudiante de primaria de quinto grado, se prepara para asistir a un campamento de verano. Sabiendo que su madre y su hermana menor, *Hikari*, están atrapadas en un tren que se ha detenido debido al error, *Taichi* se dirige a Shibuya para ayudarlas. Sin embargo, un misterioso fenómeno ocurre, y *Taichi* es enviado al *Mundo Digital*, donde se embarcará en una aventura junto con otros *Niños Elegidos*.

Digimon Adventure: Ψ (Psi) se estrenó en Japón el 5 de abril, y se calcula que pronto aparecerá por estos lados.

Ficha técnica



Nombre Digimon Adventure: Ψ

Creado por Akiyoshi Hongo

Animé

Director Akihiro Asanuma

Estudio Toei Animation

Cadena Fuji TV

Fecha 5 de abril de 2020



Katsuyoshi Nakatsuru vuelve una vez más para darle vida a los Niños Elegidos y sus Digimon, remarcando el apego por los diseños de antaño.

Bleach: Face Again, el nuevo proyecto por sus 20 años

Siendo una de las series pilares de la mítica revista *Shonen Jump* durante los 2000, no es de extrañar que al acercarse su vigésimo aniversario (¡¡otro más?!) *Bleach* quiera tirar la casa por la ventana. La gran sorpresa fue la noticia que se dio, ya que no se la esperaba nadie.

Tras ocho largos años de ausencia, la obra más reconocida del mangaka Tite Kubo ha confirmado que tendrá un animé especial por sus dos décadas de publicación. Esta nueva temporada abarcará el último arco del manga, *La Guerra de Sangre de mil años*, que no llegó a ver la luz en el material animado.

La fecha de estreno, aunque no

ha sido establecida, se estipula que será en algún momento de 2021.

Recordemos que el animé de *Bleach* terminó en el 2012 luego del arco de los *fullbringers* -contando con un total de 366 episodios- y adaptando así hasta el tomo 54 del manga original.

La nueva temporada comenzaría a adaptar a partir del capítulo 480 del manga y, teniendo en consideración que la obra de Tite Kubo finalizó con 74 tomos y 686 capítulos, estaríamos hablando de una segunda temporada bastante larga.

Los fans que siempre quisimos ver el final de *Bleach* animado sólo podemos sonreír y decir: ¡¡¡QUÉ LOCURA!!!

face
BLEACH

© TITE KUBO / SHUEISHA



Bleach, junto a Naruto y One Piece, formaron el tridente ofensivo titular de la Shonen Jump.

El autor

Tite Kubo es un conocido mangaka japonés, nacido el 26 de junio de 1977 en la prefectura de Hiroshima. Se le conoce como “El Rey del Fondo Blanco”, no porque tome mucho, sino porque rara vez dibuja un fondo en sus viñetas (aunque el tipo tiene alto arte). Comenzó su primer manga en la secundaria, *Zombie Powder*, publicado en 1999. Su siguiente trabajo, *Bleach*, sería su gran obra. En un principio fue rechazada por semejanzas con la serie *Yū Yū Hakusho* de Yoshihiro Togashi, dejando a un Kubo desalentado. Sin embargo, Akira Toriyama (*Dragon Ball*) le envió una carta de aliento, y *Bleach* fue publicado en 2002. Finalizó su publicación en la *Shonen Jump* en agosto de 2016, dejando un final apresurado en medio de una disputa entre Kubo y la editorial.

Se anuncia la Cuarta Fase del Universo de Marvel Studios

Kevin Feige presentó oficialmente la cuarta fase del *Universo Cinematográfico de Marvel* en la última San Diego Comic-Con 2019, mostrándonos todo lo que vendrá luego de la increíble conclusión que vimos en *Avengers: End Game*.

Esta fase presenta ciertas particularidades que vale la pena destacar, como no incluir ninguna película crossover y apostar por series de televisión producidas para *Disney+*, la nueva plataforma de streaming propiedad de Disney.

El primer estreno se dará con *Black Widow*, en donde repasaremos el origen de *Natasha Romanoff*, así como su huida de *S.H.I.E.L.D.* luego de los acontecimientos de *Captain América: Civil War*.

Luego damos paso a *The Eternals*, adaptación de una de las razas más poderosas de todo el *Universo Marvel* que además cuenta con un elenco de lujo encabezado por Angelina Jolie.

Inauguramos el 2021 con *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings*. Marvel

vuelve a apostar por un personaje poco conocido, pero que no dejará a nadie indiferente. Además, esta vez sí nos traen al verdadero *Mandarin*, después de la porquería que dejaron ver en *Iron Man 3*.

Continuamos con *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, una de las secuelas más esperadas y que, además, presenta al multiverso, uno de los conceptos más interesantes de explorar de cara al futuro, y que podría dar lugar a adaptaciones de cómics tremendos que todo fan quisiera disfrutar en una buena pantalla de cine.

Luego tenemos el tercer episodio de la saga de *Spider-Man*, que aún no tiene un título oficial pero promete un montón.

La fase se cierra con *Thor: Love and Thunder*, cuarta película en solitario del *Dios del Trueno*, esta vez protagonizada nada más ni nada menos que por *Jane Foster*.

No podemos olvidarnos, claro está, de las series para *Disney+*,

porque la nueva plataforma de streaming del ratón se viene bastante cargadita de contenido comiquero.

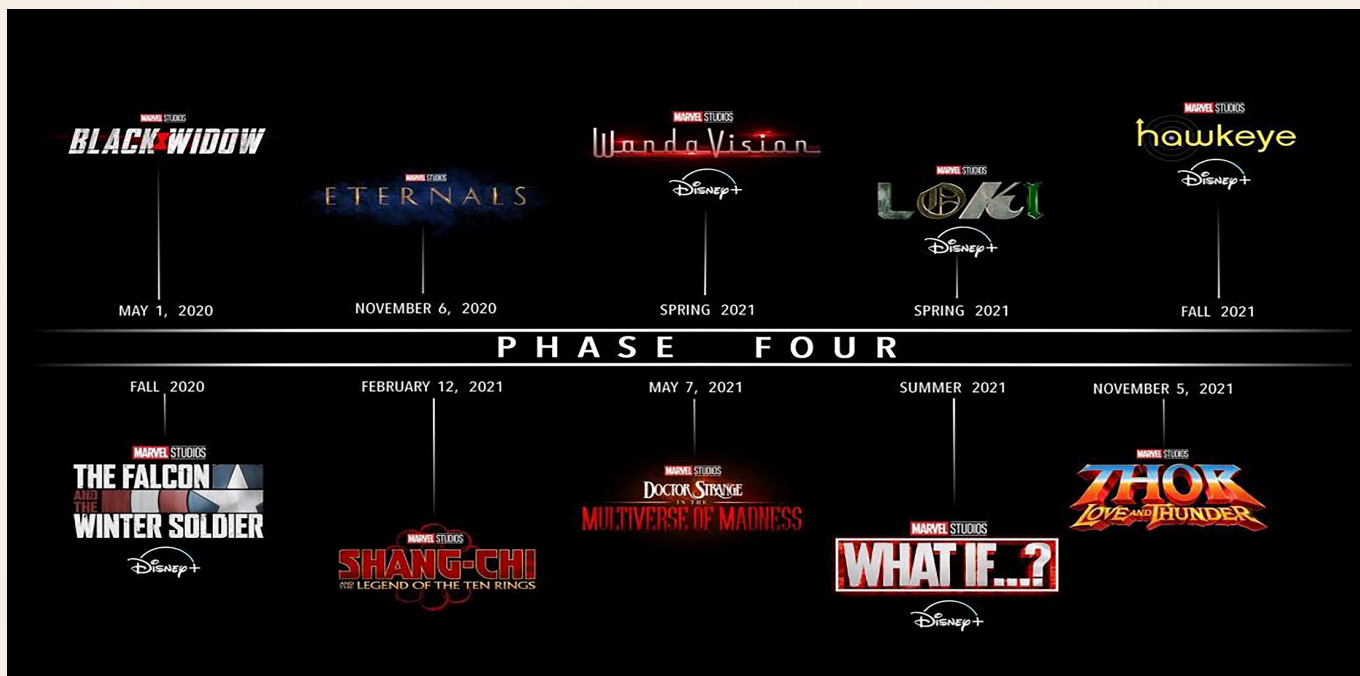
Primero tendremos *Falcon and the Winter Soldier*, serie en la que veremos las aventuras de *Bucky Barnes* junto a *Sam Wilson*, el nuevo *Capitán América*.

Después disfrutaremos de la vida amorosa entre *Scarlet Witch* y *Vision*, en la extrañamente titulada *WandaVisión*.

¿Se acuerdan del hermano de *Thor* que se escapa con el *Tesseract* en la línea temporal alternativa vista en *End Game*? Perfecto, porque vamos a saber que pasó con él en *Loki*.

Luego tenemos la curiosa *What if...?*, serie animada que trae la frase “¿Que hubiera pasado si...?” al UCM.

Para cerrar toda esta oleada de series, seguiremos disfrutando de las aventuras de *Clint Barton* en *Hawkeye*, además de adaptaciones de personajes nuevos y muy esperados como *Ms. Marvel*, *Moon Knight* y *She-Hulk*.



Cronograma presentado en la Comic Con de 2019, antes de anunciar oficialmente *Spider-Man 3*, *Ms. Marvel*, *Moon Knight* y *She-Hulk*.

Star Trek, el primer paso friki de la televisión americana

Star Trek fue una serie estrenada en 1966, y se transmitió durante tres temporadas hasta ser cancelada en 1969. Fue un producto de muy bajo presupuesto y sin demasiadas pretensiones, pero que, para sorpresa de todos, se volvió un fenómeno cultural.

La historia nos sitúa en el año 2260, y gira en torno a las aventuras de la nave de exploración *USS Enterprise NCC-1701*, perteneciente a la *Flota Estelar de la Federación Unida de Planetas*. El avance tecnológico alcanzado en este “posible futuro” permitió que los seres humanos sean capaces de salir a explorar el espacio y descubrir nuevas civilizaciones y culturas, con el objetivo de adquirir conocimiento que pueda ser utilizado científicamente en beneficio de la humanidad, sin interferir de ninguna manera con las políticas y/o ideologías del planeta visitado.

La *Enterprise* es comandada por el Capitán *James T. Kirk*, el protagonista indiscutido de toda la franquicia, quien está acompañado por una galería de personajes de lo más llamativa. Tenemos a la Teniente *Uhura*, la responsable de las telecomunicaciones, al Ingeniero *Montgomery Scott*, quien opera el transportador y se encarga de los circuitos siempre que hay una falla, y al dúo formado por *Sulu* y *Chekov*, los pilotos de la nave. Aunque sin duda alguna los personajes que merecen mayor atención son *Leonard “Bones” McCoy*, el jefe de medicina, y el *Sr. Spock*, primer oficial y segundo al mando.

Hablar de los personajes requiere tener en consideración que estamos parados a mediados de los ‘60, una época en la que el racismo y la cosificación de la mujer eran algo de todos los días.

En este sentido, la serie fue totalmente transgresora, mostrándonos personajes de diferentes nacionalidades sin ninguna diferencia entre ellos salvo el

puesto que ocupan dentro de la nave.

Los únicos americanos son *Kirk* y *McCoy*. *Scott* es inglés, *Sulu* viene de Corea y *Chekov* de Rusia. Aunque quien más resalta es *Uhura*, debido a su sexo y a su nacionalidad africana. Si, así como lo leen. Había una mujer negra compartiendo protagonismo en época hippie.

El *Sr. Spock* es el personaje más interesante, siendo un extraterrestre proveniente del planeta Vulcano que pertenece a una especie mucho más avanzada que el ser humano y se rige únicamente mediante la lógica, careciendo totalmente de emociones, chocando constantemente con *McCoy*, cuyas motivaciones suelen estar llevadas desde la amistad y el compañerismo, sentimentalismos que *Spock* no logra comprender.

Cualquiera pensaría que, al tratarse de un producto de ciencia ficción desarrollado en el espacio, sería una serie repleta de acción y efectos especiales. Nada más alejado de la realidad.

Estamos hablando de una historia muy lenta, repleta de diálogos inteligentes y bastante difíciles de seguir, además que los conflictos suelen ser

diplomáticos y resolverse a base de debates. Si bien si cuenta con escenas de acción, el foco no está puesto acá.

Esto último es de agradecer, debido a que los estándares de la época hacen que las escenas de lucha y las batallas galácticas sean un delirio disparatado que roza lo bizarro. A pesar de todo, la serie presentó villanos que todavía siguen siendo recordados como lo mejor que ofreció la ciencia ficción, como los *Klingons* o los *Romulanos*.

Sin duda, la huella de *Star Trek* puede estar medio tapada por el polvo del tiempo, pero no importa cuantos años pasen, es una marca que nunca desaparecerá.



El Sr. Spock saludando en idioma Vulcano.



El Sr. Spock junto al Capitán Kirk, el dúo más recordado de la ciencia ficción espacial.

John Wick, la saga que cambió el género de acción

“Ése maldito don nadie... es John Wick.” No se necesitó mucho más para dejarnos en claro que lo que estábamos a punto de ver iba a ser algo sorprendente. En octubre de 2014 éramos testigos de una película que traería consigo una bocanada de aire fresco para el cine de acción, repleta de balas y con coreografías de peleas extremadamente pulidas. Escrita por Derek Kolstad, y dirigida por la dupla Chad Stahelski-David Leitch, *John Wick* vendría a significar un gran punto y aparte en la industria del cine.

El primer punto a tener en cuenta es el trabajo en la dirección de Stahelski y Leitch. Ambos desarrollaron sus carreras como coreógrafos de peleas y dobles de riesgo, por lo que su mano está a la vista.

Obviamente, hay que DESTACAR (así, con mayúsculas) las escenas de acción, donde mucho tuvieron que ver estos señores. Hay que mencionar la claridad de las escenas, que se valen -en su mayoría- de planos generales y largos planos secuencia con un mínimo movimiento de cámara. Tanto Stahelski como

Leitch consideraron hacer foco más en la contundencia de los golpes que en la velocidad, lo que también da lugar a escasos cortes y dota de un mejor ritmo a la película, permitiendo al espectador ver la coreografía en toda su gloria. Influenciados por los clásicos del cine *noir* y las películas del director hongkonés John Woo, lograron dar forma a un mundo tan impresionante como misterioso, con bases muy bien establecidas y un marcado contraste entre la “vida normal” y el “bajo mundo” de los asesinos.

Otra clave es, sin lugar a dudas, la participación de Keanu Reeves como *John Wick*. Participación que va más allá de la propia interpretación del personaje, puesto que Reeves se involucró de tal forma con el papel que incluso ayudó a Kolstad a terminar de pulir el guion.

También fue él quien acercó al proyecto a la dupla Stahelski-Leitch, a quienes conocía de su trabajo en *Matrix*. En cuanto a su desempeño como tal, no queda más que decir que es espectacular, dando lugar a un personaje

extremadamente carismático que se vale de pocas palabras y gestos para empatizar con el espectador, a pesar de que la información que tenemos sobre él en un principio es relativamente escasa.

John Wick se va construyendo gradualmente según lo que nos van contando los demás. Está construido en base a leyendas, y cuando aparece nos damos cuenta el por qué. Y, a diferencia de lo que ha ocurrido con otros personajes contemporáneos del cine de acción, no da la sensación de ser intocable, aunque es una cualidad que parece haberse ido perdiendo con las entregas posteriores. Mención especial para los secundarios *Winston* (Ian McShane), *Charon* (Lance Reddick), *Bowery King* (Laurence Fishburne) y *Sophia* (Halle Berry), que son una más que interesante adición, y esperamos ver más de ellos en el futuro.

A día de hoy, la saga cuenta con tres entregas en su haber -todas de un éxito terrible- una cuarta en proceso de filmación y una serie *spin-off* ambientada en su universo pronta a estrenarse.



John Wick y su gun-fu, estilo que combina las artes marciales con el uso de armas de fuego.



Chad Stahelski y David Leitch. Dupla letal.

Crisis en Tierras Infinitas, el evento que reestructuró la TV

Crisis on Infinite Earths es una serie limitada de 12 números escrita por Marv Wolfman y dibujada por George Perez, que se publicó en 1985 y marcó un antes y un después en la historia de DC, siendo considerado por muchos no solo como el mejor cómic de dicha casa de historietas, sino como una de las más grandes y épicas propuestas superheróicas que se pueden encontrar en papel.

La historia es tan sencilla como de proporciones bíblicas. Un villano llamado *Anti-Monitor* genera una ola de antimateria que se expande por todo el

multiverso destruyendo todo a su paso.

La antítesis de este personaje, denominado *Monitor*, se encarga de reclutar a todos los héroes que pueda para intentar hacerle frente a toda esta destrucción. Así como suena, es exactamente de lo que trata este nuevo crossover.

Lo más importante para destacar es la magnitud de lo que lograron hacer, ya que tenemos que tener en consideración que no estamos hablando de una película con un presupuesto enorme ni nada por el estilo. Esto son 5 capítulos para televisión, y realmente lograron

algo gigante que solo pudo hacerse gracias al largo desarrollo de todos los personajes en cada una de sus series durante todo su tiempo de emisión.

A lo largo del evento suceden muchísimas cosas perfectamente justificadas que ya vienen con un bagaje previo, lo cual permite profundizar sin necesidad de volver a presentarlo. Es más, hasta podríamos incluir tanto a la octava temporada de *Arrow* como a la sexta de *The Flash* como parte de este evento, ya que ambas funcionan como un prólogo a la crisis, lo que le da una magnitud todavía mayor.

Lo que presentaron es tan, pero TAN grande, que prácticamente conectaron absolutamente todo lo que realizó DC audiovisualmente como si formara parte de una misma continuidad. Para quienes fuimos fans en su momento, volver a ver al *Clark Kent* y a la *Lois Lane* de *Smallville* fue una maravilla que nos llegó al corazón, además de mostrarnos cameos de productos del pasado que realmente funcionan a la perfección y dan una sensación de cohesión absoluta. ¡¡Volvemos a ver a *Robin* de la serie de Adam West y a la *Cazadora* de la serie de *Birds of Prey*, carajo!!

Incluso se encargaron de conectar la CW con las series de la plataforma de streaming, ya que vemos a los *Titans*, a la *Doom Patrol*, a *Swamp Thing* e incluso a *Stargirl*, cuya serie todavía no estrenó. *Lucifer* también está presente, demostrando que es una serie de DC. Además, vemos al *Green Lantern* de Ryan Reynolds, por si no teníamos demasiado ya.

La cantidad de personajes que aparecen juntos en pantalla también es algo digno de mencionar, ya que cada parte del evento no se siente como un capítulo de una serie en particular sino como la parte de un todo, y eso permite que la narrativa fluya de forma muy dinámica. Todos tienen prácticamente el



El Flash de John Wesley Shipp, de los '90.



Black Lightning es parte del Arrowverso.



Superman, interpretado por Brandon Routh, adaptado directamente de *Kingdom Come*.

mismo nivel de protagonismo, con un desarrollo perfectamente equilibrado.

Uno, como espectador, mantiene su atención centrada en *Oliver Queen* todo el tiempo. Esta es la última temporada de *Arrow* y durante el evento se encargan de hacerte sentir una sensación de “final” para su historia. Esto genera mucho sentimiento para con el personaje, ya que fue la primera serie de todo este embrollo y saber que no volveremos a verlo después de esta crisis realmente afecta mucho y te mantiene pensando en que pueda llegar a pasarle desde el principio hasta el final.

Ya todos teníamos claro que su destino sería la muerte, pero cuando realmente llega, no da respiro. Su final es la escena mas dura y emotiva de todo el crossover.

Pero si tenemos que destacar alguno más, estos serían sin duda *Flash*. Y si, digo ESTOS *Flash* porque además de tener al Barry Allen de Grant Gustin también tenemos al de John Wesley Shipp, aquel que tuvo su serie por allá por los '90, quien nos brinda una escena calcada cuadro a cuadro de las viñetas.

Kevin Conroy fue el encargado de darle voz a *Batman* durante la serie animada de los '90, y en esta crisis se encarga de encarnar al caballero oscuro por primera vez en live action. Este *Bruce Wayne*, tomado directamente de *Kingdom Come*, está paralítico y se mueve gracias a un exoesqueleto, producto de una batalla a muerte con *Superman*, de la cual salió victorioso. Totalmente ido de sí, este *Batman* se volvió un asesino despiadado, y hasta colecciona trofeos de sus víctimas. Pero si hablamos de *Kingdom Come* no podemos dejar pasar por alto la increíble interpretación de Brandon Routh retomando su papel como el *Clark Kent* de *Superman Returns*. Un *Kal-El* brillante, espectacularmente adaptado, y que le da un cierre perfecto a la historia de Christopher Reeve. El crossover entero podría recomendarse solo por él.

Este crossover ha demostrado que si es posible adaptar un cómic tan grande y difícil como este y, aun así, ser extremadamente fieles a la historia original, con muchísimas escenas calcadas directamente como en las viñetas.



Arrow se despide tras 8 años en la pantalla chica durante los hechos de este crossover.



Póster oficial para el principio del evento.



Segundo póster, anticipando un gran final.



Batwoman, Green Arrow, Flash y Supergirl. Los protagonistas del multiverso de la CW.

Dark Fate nos da la verdadera tercera entrega de Terminator

De la mano del padre de la franquicia, James Cameron, nos llega esta sexta película dentro de la saga de *Terminator* que funciona como secuela directa de la segunda parte, eliminando de la continuidad a todo lo que vino después y estableciéndose como la verdadera *Terminator 3*, y lo logra bastante bien.

La historia comienza 30 años después del final de Judgment Day, con una *Sarah Connor* totalmente desquiciada y entrada en años, obsesionada con un posible nuevo ataque de *Skynet*, cosa que sucede, solo que ahora el objetivo será *Dani Ramos*, que nada tiene que ver con su hijo *John* ni nada por el estilo.

Desde el primer minuto, la cinta no da respiro ni deja pestañar, ya que es un espectáculo de acción constante durante dos horas seguidas que no para nunca. Esto resulta positivo, ya que mantiene al espectador al filo en todo momento.

Los nuevos personajes están muy bien, *Dani Ramos* y *Grace* hacen una dupla que funciona muy bien, resaltando sobre todo esta última, que tiene un trasfondo interesantísimo y que dan ganas de saber más de su personaje.

La vuelta de Linda Hamilton es un acierto enorme, y sorprende verla mantenerse tan bien pese a su edad, mostrando un estado físico abismal. Arnold no puede decir lo mismo, ya que su edad se nota y pasa factura, sobre todo en las escenas de acción.

El nuevo modelo de *Terminator*, el *REV-9* interpretado por Daniel Luna es lo mejor de la película, siendo una máquina imparable que nos recuerda bastante a Robert Patrick.

Terminator: Dark Fate logró aquello que *Rise of the Machines* no pudo, presentarnos una historia que los fans estemos orgullosos de llamar *Terminator 3*.



Póster oficial de la película, para los cines.



Linda Hamilton vuelve a interpretar a la icónica Sarah Connor después de 28 años del estreno de *Terminator 2: Judgment Day* en 1991.

Shazam!, una película mucho más DC de lo que se esperaba

Shazam! se presenta como una película extremadamente divertida, llena de chistes muy bien llevados y que funcionan con este personaje. Es una inocentada tremendamente graciosa que no cae para nada en el terreno de lo infantil.

La historia, aunque simple y lineal, es atractiva. *Billy Batson* es un chico huérfano que es adoptado por una familia de lo más diversa, ya que sus “hermanos”, si se los puede llamar así, comparten su mismo origen. *Billy* vive metido en problemas, y es justamente esto lo que lo lleva a entrar en un tren para escaparse de otros chicos que querían golpearlo. En eso, se da cuenta que dentro del tren no hay nadie más que él.

En cierto momento, el vehículo deja de moverse y, cuando desciende en la que supuestamente debería ser una parada común y corriente, nuestro protagonista se encuentra en un lugar extraño y totalmente ajeno a lo que podríamos considerar “nuestro mundo”.

Parece una especie de templo antiguo, y *Billy* camina con cuidado mientras observa estatuas que parecen ser personificaciones de Dioses An-

tiguos. Está desconcertado, no sabe donde se encuentra ni como llegó ahí.

De repente, una voz le dice que siga adelante. En el centro del templo encuentra a un anciano, muy desgastado por la edad, sentado en una especie de trono, quien le dice que su momento a llegado, que algo siniestro está llegando y es el elegido para ser el campeón de la tierra.

Como es de esperarse, *Billy* no hace otra cosa más que reírse en la cara de este hombre. Entonces, el anciano lo obliga a posar su mano en el cetro que éste porta y pronuncie la “palabra mágica”. *Billy* sigue riéndose, pero al ver que el anciano va en serio, decide seguirle el juego. ¡SHAZAM!

A partir de acá, la película es una locura total. Una montaña rusa de comedia que parece no darte respiro ni para pestañar. Uno no esperaría ver algo tan épico como *Aquaman* en una historia así. Estamos hablando de un chico de 14 años que, de golpe y porrazo, pasa a tener la inteligencia de *Salomón*, la fuerza de *Hércules*, la resistencia de *Atlas*, el poder de *Zeus*, la valentía de *Aquiles* y la velocidad

de *Mercurio*. ¿Qué harían ustedes, a esa edad, con todas esas habilidades?

El resto de personajes también aportan lo suyo, con mención especial a *Freddie Freeman*, quien posiblemente sea lo mejor de la película. Fanático exagerado de los superhéroes, será quien ayude a *Billy* a dominar sus habilidades.

El villano de esta historia es el *Dr. Sivana*, un científico obsesionado con acceder al otro plano, ya que en su niñez también había sido convocado por el “anciano” para ser el campeón, pero no logró pasar la prueba. Es un personaje a la altura y con el que el espectador logra empatizar, no se siente que tiene que estar ahí porque sí.

Cabe mencionar que esta es la película mejor establecida dentro de la continuidad del Universo Extendido de DC hasta el momento, ya que está PLAGADA de referencias a otros personajes y películas anteriores. Una película que no hizo mucho ruido, pero que logró presentar a un personaje que resulta extremadamente divertido.



Freddie flasheando en colores cuando descubre que su hermano Billy es un superhéroe.



Póster oficial destinado a las salas de cine.

Rip Van Hellsing, una sorpresa tan atrapante como terrorífica

“En un futuro donde los monstruos caminan en la Tierra, nuestra esperanza será sólo un hombre”. Si ya arrancamos con semejante presentación ¿qué nos queda para más adelante?

Rip Van Hellsing es la historia de una de los descendientes del famoso cazador, conocido por haberle puesto fin al *Conde Drácula*. Nos sitúa en un mundo futurista distópico en que todos los males habidos y por haber habitan la Tierra. A saber, *vampiros*, *hombres lobo* y cuanto engendro se te cruce por la mente en este momento...

La historia de la puesta en marcha de *Rip Van Hellsing* es, cuanto menos, curiosa: concebida originalmente por el gran Ricardo Barreiro, no llegó a ver la luz debido al temprano fallecimiento de éste. Su hermano Enrique encontró el manuscrito y empezó a desarrollarlo -a modo de homenaje- junto al también escritor Hernán Ferrúa. Posteriormente se uniría al equipo el dibujante Enrique Santana para terminar de darle forma.

Inicialmente daría sus primeros pasos en tierras italianas, en las páginas de las revistas *Skorpio* y *LancioStory*, donde se publicaría durante varios años de manera quincenal en capítulos continuados. Conocería suelo argentino de la mano de la revista *Términus*, presentando una serie de capítulos autoconclusivos hasta llegar a convertirse en un tomo recopilatorio tipo novela gráfica bajo el sello *Términus Libros*.

Rip es un mercenario, un asesino que se sólo mueve por dinero, tan frío y despiadado como las criaturas que va amasijando, y al que parece pesarle un poco la carga del apellido familiar. Con el correr de los capítulos nos vamos adentrando en su mundo, y vemos que las cosas no suelen ser lo que parecen. Ni los buenos son tan buenos, ni los malos son tan malos. Y esto también va a ir marcando al protagonista de la

historia, que, al parecer, tiene algo más de héroe de lo que él mismo pensaba.

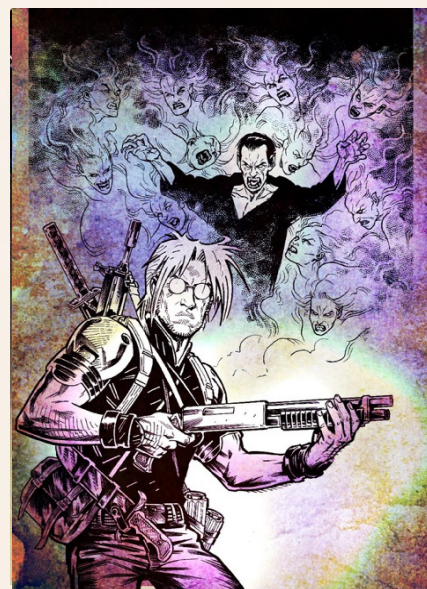
El desarrollo de la historia se nutre de aventuras que en principio parecen autoconclusivas, pero que a su vez van tejiendo los hilos de una trama más elaborada. Mención obligatoria para el dibujo de Santana, que es sencillamente

espectacular; y dota a la historia de una atmósfera sombría y un dinamismo ideal en las escenas de acción, que en ocasiones recuerda al estilo de Mike Mignola.

A esta altura, está por demás decir que es un recomendadísimo ¿no? Por lo pronto, sólo queda esperar con muchas ganas el próximo libro.



Rip Van Hellsing, el Matador de Monstruos.



El gran arte de Santana (Ig: @enri.santana)



Las ediciones de Rip Van Hellsing, de Términus Libros. Un lujo se mire por donde se lo mire.

All-Star Western permite que un género olvidado renazca

Los superhéroes dominan el mundo de las viñetas. Venden más que otros géneros, obligando a que algunos vayan desapareciendo, como las historietas *Pulp*, *Noir* o las clásicas de detectives.

Pero hubo una propuesta en particular que había quedado cubierta por el polvo añejo de los años '40, la cual fue recientemente rescatada y reintroducida en el mercado actual.

Estamos hablando de DC Cómics y su *All-Star Western* para *The New 52*.

Con *Justin Gray* en el guion y *Jimmy Palmiotti* a los lápices, esta nueva idea serviría para introducir a *Jonah Hex* dentro de la nueva continuidad editorial, siendo un personaje que había quedado reducido a un mero secundario debido a su caracterización desfasadamente propia del lejano y salvaje oeste.

Aun así, conforme fueron avanzando los números, la publicación dejó de estar dedicada exclusivamente al sheriff de cara quemada, sino que empezó a recuperar personajes relacionados con este género que habían quedado ya muy viejos y a presentarlos en unas pocas páginas por número, como *El Diablo*, *Barbary Ghost*, *Nighthawk & Cinnamon*, *Bat-Lash*, *Terrence 13* y una especie de primera versión de *Stormwatch* formada el siglo XIX e integrada por *Adam One*, *Jenny Freedom* y *Master Gunfighter*.

El objetivo era revivir el western más duro, producto de las películas de *Clint Eastwood* y los clásicos de *John Wayne*.

Esta tarea era muy complicada debido a que era un género olvidado por los lectores contemporáneos, por lo que para lograrlo se buscó llenar la historia de referencias al Universo DC y relacionarla con sus compañeros superhéroes mediante estrategias muy sutiles.

La trama nos sitúa en *Gotham* durante la década de 1880. Está demás decir que las referencias no van a ser pocas. La policía está investigando una

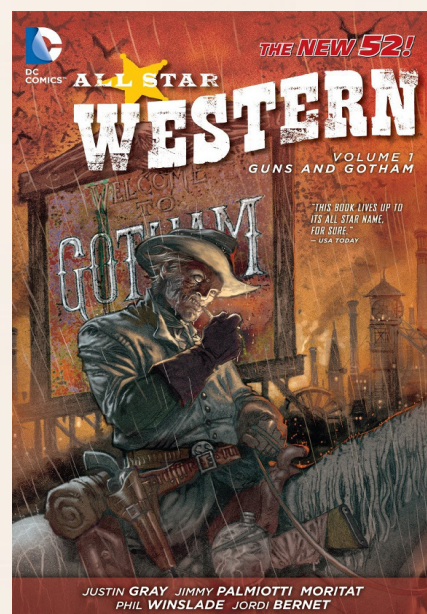
serie de asesinatos cometidos por una persona a la que denominaron “el carnicero”, y solicitan la ayuda del *Dr. Amadeus Arkham* para establecer un perfil psicológico del asesino. *Jonah Hex* también está investigando el caso, sin tener nada que ver con la fuerza policial.

No va a pasar mucho tiempo hasta que *Hex* y *Arkham* crucen su camino y se embarquen en el descubrimiento de una conspiración que va mucho más allá de un simple asesino, y que podría afectar radicalmente el futuro de *Gotham*.

Este es el punto de partida de una historia violenta y sucia, plagada de traiciones y giros argumentales muy bien llevados. Tenemos al *Dr. Jekyll & Mr. Hyde*, *Vandal Savage* y hasta a la *Corte de los Búhos* presentes en estas páginas, midiéndose a gatillo limpio con el primer antihéroe como tal de DC.

La serie arranca excelentemente bien y no hace mas que subir, planteando muchos interrogantes y generando niveles de intriga muy por encima de lo que el lector actual está acostumbrado. El western salvaje de los '40 volvió.

ALL STAR WESTERN



All-Star Western #1. Noviembre de 2011.



Jonah Hex disparando con *Gotham* de fondo en un splash-page de *All-Star Western* #23.

Bruno Chiroleu: “Me es más fácil tener una sola idea antes que tener muchas”



Chiroleu y el infaltable café en jarrita, junto al staff de Frikiteca minutos antes de comenzar la entrevista. Atrás, escucha Fontanarrosa.

Bruno Chiroleu es un editor, guionista y dibujante de historietas rosarino. Artista freelance, irrumpió fuertemente en la historieta nacional a partir de la revista *Términus*, una antología trimestral que presentaba historias marcadas en su mayoría por tintes del policial y la ciencia ficción. Actualmente desempeña el rol de editor en jefe en *Términus Libros*, editorial que se encarga de publicar sus propias producciones así como otros títulos locales de renombre como *RIP Van Helsing* o *Tekton*. Como no podía ser de otra manera, desde *Frikiteca* tuvimos la oportunidad de charlar con él, repasando sucesos de su vida, su carrera y esta pasión que nos une a todos: la historieta.

¿Cuál fue tu primer contacto con el mundo de la historieta?

-Mi viejo era lector de historietas, mi abuelo también y bueno, hubo como

una continuidad. Cada uno leía sus cosas. Mi abuelo tenía una colección con las clásicas *Columba*, *D'artagnan*, etc. Mi viejo tiraba más por el lado de la *Fierro*. Yo en esa época tenía menos de 10 años. Ahí arranqué a tener contacto y familiarizarme con la historieta y ahí me empezó a gustar. Pasaron varios años, unos tres o cuatro, antes que entrara por primera vez a una comiquería a comprarme un par de historietas. Me acuerdo que no tenía un mango, habré tenido \$2 de la época, y me acuerdo que compré un anual de *Flash* y un número también de *Flash* que estaba dañado atrás y estaba muy barato. A partir de eso, empecé a buscar otras cosas, a conocer un poco más de manga a través de un grupo de amigos. En ese momento, estamos hablando de *Dragon Ball*, *Akira* y esas publicaciones de los '90. Así que íbamos por ese lado. Yo tuve un lapso en el que no hice absolutamente

nada, desde los 18 hasta los 26 más o menos, prácticamente no leía historietas y había dejado de dibujar. Estuve estudiando otras cosas y demás, así que hubo un período en el que me alejé y después fui volviendo gradualmente a lo que era la producción, a sentarme a dibujar e ir avanzando de a poco. En el medio estuve estudiando cine y otras cuestiones que tenían que ver con lo secuencial. Hice una rueda medio rara, era como que lo que aprendí de secuencialidad desde las historietas lo podía aplicar en el cine. Pero después, en un punto, me di cuenta que lo que quería era hacer historietas. Y recién ahí me puse a tratar de desarrollar algo seriamente, habré tenido 26 en ese entonces.

¿Cuáles fueron tus primeros dibujos?

-Me acuerdo que tenía varios cuadernos en los que, para desmayo de mi madre, dibujaba muchos aviones *yanquis* bajan-

¿Fácil desarrollar una historia distinta?

do aviones rusos. Pobrecita ella. Hoy en día lo veo muy ridículo, pero dibujaba bastante ese tipo de cosas. Me acuerdo que agarraba las hojas de computación que me traía mi viejo del laburo, que venían todas enganchadas, y hacía una especie de super viñeta en cada una y contaba historias. Generalmente eran de violencia, por lo menos las que recuerdo. Había muchas explosiones y cosas que volaban por el aire. En general, era más o menos eso con lo que arranqué.

Pero siempre con la intención de contar una historia....

-Las ilustraciones sueltas me cuestan bastante, no suelo ir por ese lado. Me es mucho más fácil desarrollar una sola idea antes que tener muchas ideas distintas, que por lo general es lo que tiende a darse más en la ilustración. Igual, depende también del encargo. Si alguien más provee el texto base, por ejemplo, ya te vas moviendo conforme a lo que ya está hecho. Ya te provee una base, justamente. Se basa más en que imágenes te ven-

gan a la cabeza según lo que te pasaron. Pero cuando es una idea mía, me es más fácil tener una y extenderla en todo el proceso antes que barajar muchas. Tampoco se me da mucho eso de dibujar personajes sueltos ni cosas por el estilo.

¿Ya desde el principio trabajabas guiones propios?

-Sí. Si yo me ponía a hacer ilustraciones sueltas me extendía demasiado en el tiempo o me bloqueaba porque no se me caía una idea. En cambio, si escribía un guion de, por decir algo, tres páginas, ya tenía material asegurado para dibujar sobre esas tres páginas, para sentarme y obligarme a ponerme con eso. Después empecé a buscar colaboraciones no pagas en Internet. Buscaba que alguien más se hiciera cargo del guion y me organizara un poco la cosa. Enganché una con un flaco yanqui, eran alrededor de 48 páginas, y me lo planteé como para aprender todo lo que pueda y mandarme todas las cagadas, total no me pagaba y no me podía apurar. Me

tomé como nueve meses para hacerlas, el flaco estaba ya que caminaba por las paredes. El resultado final fue espantoso, pero había conseguido hacer una historieta de 48 páginas. A partir de ahí fui sacando un poco más de coraje como para buscar laburos pagos, hacer historias cortas y demás. Pero siempre por mis propios medios, nunca tuve muchas ganas de laburar en editoriales.

¿Manejás un estilo de dibujo propio o lo vas variando según la historia?

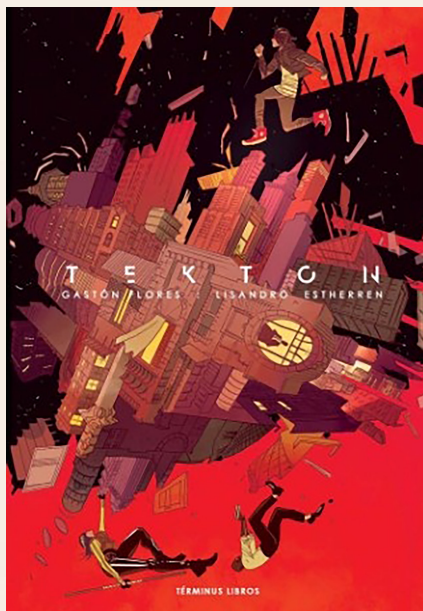
-Un poco y un poco. Hasta el momento venía casi siempre laburando con un mismo estilo. Ese estilo puede haber ido evolucionando un poco, puliéndose y adquiriendo ciertas características, pero por lo general era siempre el mismo. Obviamente, al principio no lo tenía nada definido. Ahora estoy empezando a probar otros estilos para contar otras historias mías. Es un 50/50. Por un lado, es buscar otro estilo para contar una historia y por otro es contar una historia para buscar otro estilo. El tema es no aburrirse.

¿Pensás primero en la historia o en el dibujo, en los personajes?

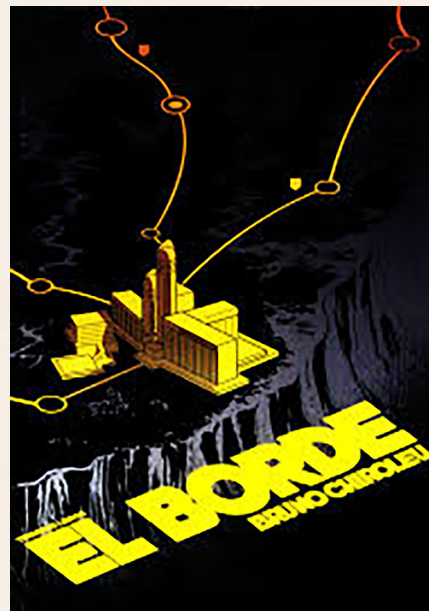
-Primero en la historia. No soy un dibujante nato. Conozco gente que no puede vivir sin un lápiz en la mano. No es mi caso. Yo necesito tener una



Portada del primer ejemplar de *Términus*.



Tekton, realizado por Lores y Estherren.



El Bordo, escrita e ilustrada por Chiroleu.

razón para sentarme a dibujar. Por eso el tema de dedicarme a la historieta o de escribirme guiones que me tengan ocupado durante mucho tiempo.

¿Tuviste alguna influencia para definir tu estilo de dibujo?

-No. Más allá de que a mi me pueda gustar mucho lo que hace determinado artista, eso mismo puede no tener absolutamente nada que ver con lo que yo hago. Del mismo modo, no hubo nunca un dibujante que me vuela la cabeza como para tomarlo como influencia. A lo mejor, ahora que estoy mutando un poco el estilo, agarro a dos o tres para ver como resuelven algunas cuestiones puntuales. Pero la narrativa, la composición de página y eso, es todo mío.

¿Y en el guion?

-Tampoco. Ahí es donde más autodi-dacta soy. Mas allá de haber, en algún momento, visto algo de escritura, fue el ir probando para ver qué me servía.

¿Cómo surge la idea de *Términus*?

-Tenía dos amigos que venían con la idea de hacer una revista con historias cortas de género policial. Yo estaba haciendo cosas para afuera pero no encontraba la motivación para hacer cosas mías, y esto me quedaba perfecto. O sea, eran historias cortas, no teníamos apuro. Hacemos nosotros la publicación en el tiempo que nos sale. Ese período nos iba impulsando a hacer otras historias. También pasaba que muchos de los que laburaron ahí, en ese momento laburaban para afuera y no eran reconocidos. No se ubicaban sus trabajos acá, entonces era ganar por todos lados. Entonces *Términus* viene por ese lado. Buscamos hacer algo que sea nuestra tarjeta de presentación. A mí, personalmente, me sirvió para tener la medida y la motivación para ir haciendo historias nuevas y no colgarme hasta el infinito. Tenía que dar lo mejor posible para no tirar para abajo el material de los demás.

¿Siempre fuiste editor o al principio se manejaban sin roles jerárquicos?

-La idea fue tratar de arrancar de la manera más horizontal posible. Todos

los que arrancamos ese primer número teníamos igual voz e igual voto. Después, los roles se fueron dando medio por descarte. O sea, el que podía hacer más, hacía más, y el que podía hacer un poco menos, hacía un poco menos. Cada cual fue viendo que posibilidades tenía, que intereses y que tanto compromiso podía darle.

¿Por qué una revista antológica?

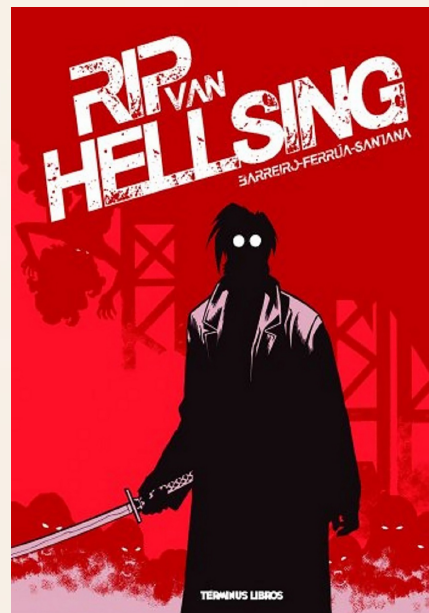
-Porque era lo que podíamos comprometernos a hacer, o sea una poca cantidad de páginas en el medio de los otros laburos. Todos teníamos otras cosas y no podíamos comprometernos a algo tremendamente grande. Yo no tenía la seguridad como para largarme a hacer algo grande. Era eso, manejarlos con los tiempos en la medida de lo posible. Aparte era fácil porque cualquier inseguridad de uno podía quedar cubierta por el talento de otro, llegado el caso. Mas allá de que se sabe que al lector no le van a gustar todas las historias de una antología, también se sabe que siempre va a haber alguna que si le guste. Era eso, era una apuesta muy segura hacer una antología.

¿Cuál fue el punto de inflexión por el cual deciden formar la editorial?

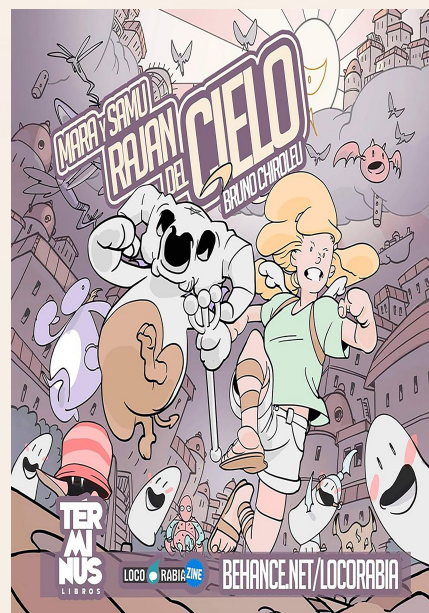
-Queríamos hacer algo distinto, porque lo único que teníamos era la revista. Si a la gente no le gustan las antologías, no tenés nada para vender. Los chicos de *Rip Van Hellsing* ya venían con sus historias cortas para la revista, y yo sabía que ellos tenían un montón de material, y charlando con ellos les gustó la idea de publicarlo. Aparte yo tenía un guion medio definido y quería ponerme a laburarlo. Gastón, otro de los chicos que guionizaba la revista, tenía *Tekton* dando vueltas por ahí y a mi esa historia me gustaba mucho. Con esa base de tres títulos ya teníamos como para poder pensar en algo y nos tiramos al concurso de Espacio Santafesino, justamente para poder conseguir la financiación. Lo piola fue que nos permitió, u obligó, depende cómo lo mires, a armar un plan editorial para presentarlo. Fue un trabajo árduo, pero a la larga terminó siendo re contra efectivo.

¿Cómo fue hacer *El Borde*?

-Fue como tirarse a la pileta. Escribí el guion sin mostrárselo a nadie y pasaron dos o tres años. Cuando lo volví a agarrar, cambié bastante el último cuarto. Ya con eso quedé bastante más satisfecho. Jugaba con los diálogos, los dejaba monologar en mi cabeza, y cuando algo me gustaba, ahí me sentaba y lo escribía. Fue consciente no extenderla demasiado, teniendo en cuenta que esos personajes me quedan ahí para seguir jugando con ellos en algún futuro, si me da la gana.



RIP Van Hellsing, editado por Términus.



Mara y Samu rajan del cielo, de Chiroleu.

Biografías #2: 80 años desde la primera aventura de Batman

Este personaje apareció por primera vez en el número #27 de *Detective Comics*, en marzo de 1939.

Creado por Bob Kane y Bill Finger, *Batman* fue concebido como la contraparte de *Superman*, ya que compartía el arquetipo de la capa y el traje, pero era humano y no había elementos fantásticos en su historia. Esta primera versión nos presentaba a *Bruce Wayne*, un adinerado aristócrata quien había heredado la fortuna de sus padres y que combatía el crimen disfrazado de murciélago. *Batman* era un asesino despiadado, castigaba a sus víctimas sin ningún tipo de remordimiento por el bien de *Gotham*.

El personaje no tardaría en ser un éxito arrollador para la compañía, lo que permitió que tuviera su propia serie, además de continuar en *Detective Comics*.

En esta época se presentaría a *Robin* y algunos enemigos que son ya clásicos dentro de la mitología del murciélago, como el *Pingüino*, *Dos Caras*, el *Acertijo* o el *Joker*.

En los '60, *Batman* comienza a ser mucho más colorido e infantil, rozando la comedia absurda con sus incontables gatches en su "bati-cinturón", como el bati-restaurador de tres dimensiones, por ejemplo. Esta idea sería utilizada y popularizada al extremo con la serie de televisión protagonizada por Adam West. Acá se suma *Bárbara Gordon* como *Batgirl* al plantel de personajes.

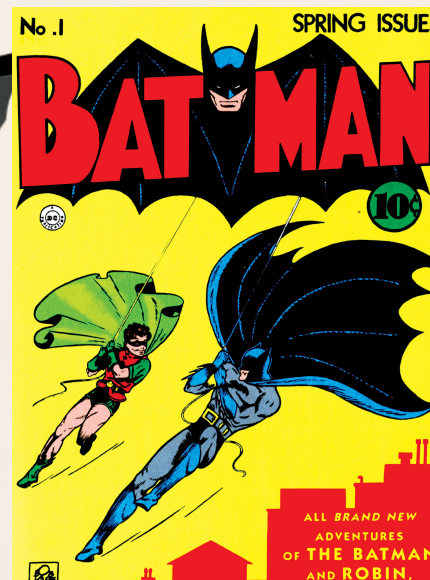
El tiempo fue pasando hasta llegar a Frank Miller. El *Batman* de Miller era una persona común, sin gatches infantiles ni nada por el estilo. Era agresivo, violento y calculador. Su primer trabajo con el personaje, *Year One*, es recordada como una de las mejores historias que el medio del papel nos ha presentado. Como si esto fuera poco, *The Dark Knight Returns* catapultó al personaje al estrellato masivo, inspirando a Tim Burton a llevarlo al cine en 1989.

Esta versión de *Batman* es la que se mantuvo vigente durante mucho tiempo. Esta etapa llevó a la reflexión mediática sobre si los cómics podrían llegar a ser considerados arte verdadero o simple entretenimiento pasajero.

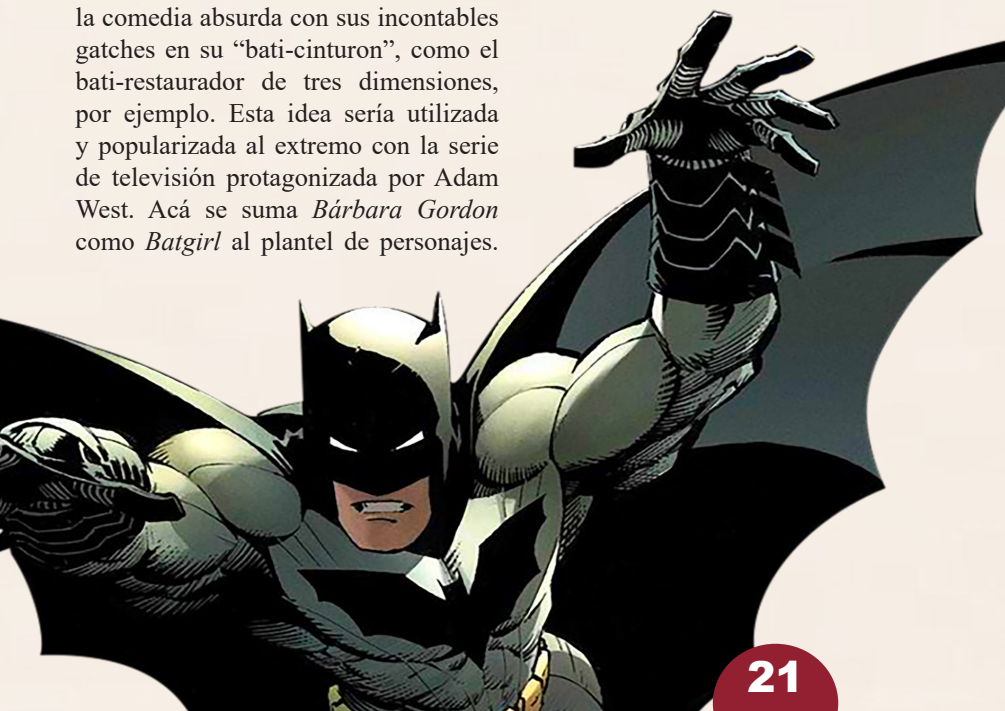
Durante *New 52* *Bruce* es el padre de *Damian Wayne*, un chico conflictivo por el que corre sangre *Al'Gul* y no comparte para nada la política de su padre de "no matar". En esta última etapa, la personalidad que desarrollaron sus autores lo volvió un hombre dubitativo sobre si seguir combatiendo el crimen en la ciudad o volverse un mejor padre que sirva como ejemplo en la educación de su hijo.



Portada de *Detective Comics* #27, de 1939.



Batman #1, publicado en abril de 1940.



Z Gundam, continuación que destronó al primer Mobile Suit

Dicen que las secuelas nunca fueron buenas. *Mobile Suit Z Gundam* estrenó en 1985 y duró 50 episodios. La trama nos sitúa 8 años después de la guerra entre la *Federación de la Tierra* y el *Principado de Zeon*. Un golpe de Estado interno hace que la *Federación* pase a estar controlada por un grupo de fascistas conocidos como *Titans*, quienes imponen una cruel dictadura. Este nuevo gobierno lleva a la formación de la *AEUG* (*Anti-Earth-Union-Group*), grupo de resistencia que se enfrentará al nuevo régimen.

Esta es la base del argumento, una guerra espacial entre dominadores y dominados, con un tono muy maduro y oscuro. El conflicto está muy bien desarrollado, con un guion que profundiza en el lado “sucio” de la personalidad humana, haciendo énfasis en intereses personales y conspiraciones que funcionarían como obstáculos dentro de la guerra.

El protagonista es *Kamille Bidan*, un chico que posee habilidades de *Newtype* y busca unirse a la *AEUG* como piloto. Es una persona idealista, convencido de lo que tiene que hacer. No lo hace “porque no le queda otra” sino porque quiere. Odia a los *Titans* con todo su corazón y busca derrocarlos sin importarle como. Las tragedias que le ocurren a lo largo de la serie son terribles, no existe mejor termino para definirlos. Es más, está tan encerrado en sus emociones que podría hasta considerarse como una persona “autista”.

Además, también volvemos a ver a personajes de la serie anterior, tales como *Bright Noa*, *Char Aznable* o el mismísimo *Amuro Ray*. A pesar de contar con el protagonista anterior, quien realmente se lleva todos los aplausos es *Char*, el villano de la serie original a quien vemos en esta como el mentor/maestro de *Kamille*. Acá se hace mucho énfasis en los ideales de cada uno, jugando con la idea de que no

existen “buenos y malos” sino personas con diferentes ideologías políticas.

Esto queda reflejado con *Amuro* y *Char*, quienes ahora trabajan juntos como miembros de la *AEUG*, a pesar de casi matarse el uno al otro 8 años atrás.

La villana es *Haman Karn*, la suprema autoridad de *Axis*. Este “tercer frente de batalla” no es más que los restos del *Principado de Zeon*, que buscan volver a alzarse desde sus cenizas y llevar una revolución a la galaxia.

Ella es una líder totalmente segura de lo que quiere, sin tener miedo a las consecuencias de sus actos ni a quien se lleva por delante mediante los mismos. Sorprende realmente ver semejante personaje femenino en un animé de mediados de los '80, época en la que, mayormente, las mujeres eran relegadas a secundarias y sin casi desarrollo.

A nivel técnico la serie mejora muchísimo respecto a su antecesora, aunque también repite algunos de sus errores.

Tenemos un ritmo narrativo lento que reduce muchos episodios a batallas espaciales que intentan desarrollar más a los personajes pero que se vuelven repetitivas y tediosas, pudiéndose tolerar gracias a la espectacular animación.

La banda sonora logra zambullir al espectador dentro del espacio mientras transcurren los combates, transmitiendo una tensión que no pocas series de la industria pueden darse el lujo de ofrecer.

Esta serie es increíblemente buena, impactó demasiado en su momento y, hoy en día, sigue pudiéndose disfrutar de la mejor manera. Estamos ante la mejor entrega de toda la franquicia Gundam, cuyo éxito terminó dando pie a una tercera parte que fue totalmente lo opuesto.



Kamille Bidan piloteando al Gundam modelo Z, perteneciente a la recién formada AEUG.

Cowboy Bebop, la serie que se volvió un género en sí mismo

Cowboy Bebop es, sin duda, una de las grandes joyas que nos dejó la *edad dorada* del animé. A continuación, vamos a repasar algunos de los elementos que la hicieron destacar, llegando a considerarse como un género en sí mismo. ¿Preparados? 3, 2, 1... ¡Let's jam!

La serie nos presenta un mundo futurista ambientado en el año 2071, donde la humanidad ha llegado a colonizar otros planetas. La Tierra, por caso, fue devastada en un accidente involucrando un desperfecto en una puerta espacial cercana. Así encontramos a nuestro cuarteto principal, un grupo de *cazarrecompensas* (también llamados *cowboys*) a bordo de la añeja nave *Bebop*.

La dirección corrió a cargo de Shinichiro Watanabe. Hay que DESTACAR -bien con mayúsculas- el trabajo de este señor, cuya visión tan particular insufló al animé con un aire tan novedoso como atrapante. La narrativa de la serie rompe con lo convencional en el sentido que no sigue una historia estrictamente lineal. *Cowboy Bebop* consta de sólo 26 capítulos que no se corresponden necesariamente entre sí, sino que son más bien autoconclusivos. No es de extrañar que el mismo Watanabe haya reconocido que la idea original de *Cowboy Bebop* estaba para ser contada en formato de película, algo que hasta cierto punto se respetó. Cada capítulo es como una minipeli de 23 minutos, a la que se la conoce como "sesión" en referencia a las sesiones musicales de jazz.

Y ya que tocamos el tema música, hay que decir que *Cowboy Bebop* cuenta con uno de los soundtracks más brutales de la industria del animé. La mayoría de las canciones son de estilo jazz bebop, aunque también es posible encontrar demás géneros variados como el blues, pop, música clásica y heavy metal. La artista Yoko Kanno fue quien llevó adelante tamaña tarea, junto con

la participación de su banda *The Seatbelts*. Sencillamente espectacular.

Los personajes principales cuentan con un carisma único, especialmente su protagonista, *Spike Spiegel*, aunque el resto no se queda para nada atrás. La acción es un denominador constante, pero a medida que transcurren los capítulos nos vamos adentrando cada vez más en la mente de los personajes: conocemos sus motivaciones, sus creencias y sus conflictos, lo que a su vez va abriendo camino para una lenta y progresiva línea de evolución. Mención especial también para el apartado de diseño a cargo de Toshihiro Kawamoto. Y ni que hablar de la animación...

Cowboy Bebop explora temas filosóficos como el existencialismo y su vacío, la soledad y las influencias del pasado. Marcó un antes y un después a la hora de narrar historias y cómo tratar a sus personajes. Ideal para estos tiempos de cuarentena. Nada más que decir... SEE YOU SPACE COWBOY.

Ficha técnica



Nombre Cowboy Bebop

Creado por Hajime Yatate

Animé

Director Shinichiro Watanabe

Estudio Sunrise

Cadena TV Tokyo

Fecha 1998



La tripulación de la nave *Bebop*, en orden: Jet Black, Spike Spiegel, Faye Valentine, Ed y Ein.

Your Name, el cine japonés en su más alto estado de gracia

Your Name, o *Kimi No Na Wa* en su versión original, es una película de animación japonesa estrenada en el año 2016, gracias al estudio Comix Wave Films. Dirigida por Makoto Shinkai, responsable de notables éxitos como *The Garden of Words* o la reciente *Weathering with You*, la cinta se volvió un éxito inmediato, consiguiendo muchísimas nominaciones en diversos festivales y consiguiendo ser la película de animé mas taquillera de toda la historia, dentro y fuera de Japón.

El film nos cuenta la historia de dos personajes que no se conocen para nada, pero que están destinados a pertenecerse el uno al otro. *Taki* vive en Tokio y lleva una vida urbanamente acelerada, alternando entre el trabajo, la escuela y todo lo que la gran ciudad puede ofrecerle para hacer. *Mitsuha*, por su parte, vive en un pueblo campestre con apenas

habitantes, sin absolutamente nada para divertirse y aburrída de la vida que lleva, siendo su sueño poder vivir en una urbe.

Lo extraño comienza a suceder cuando ambos empiezan a tener lapsus mentales que ocurren día por medio, siendo incapaces de recordar lo que hicieron, con quien hablaron ni nada por el estilo durante ese tiempo. No va a pasar demasiado tiempo hasta que ambos se den cuenta que, en efecto, están intercambiando sus cuerpos y viviendo la vida del otro.

Lo complicado de todo esto es, como decíamos más arriba, que ellos no se conocen, ni tampoco son conscientes de lo que les sucede, ya que el recuerdo de haber vivido otra vida se siente como un sueño, y no dura más que unos minutos en la mente de cada uno hasta que lo olvidan completamente. Como para complicar todavía

más la trama, debemos tener en consideración que ambos personajes no comparten el mismo espacio temporal.

Los dos viven en la misma realidad, pero con cinco años de diferencia. *Mitsuha* en el pasado y *Taki* en el futuro, unidos por una antigua leyenda ancestral que despierta en ellos un deseo desesperado por conocerse.

Ah, otra cosa que no comenté. El pueblo de *Mitsuha* se borró completamente del mapa después de que un meteorito impactara en el lugar cinco años antes del tiempo de *Taki*, matandola a ella y a todos sus habitantes en el proceso.

Definitivamente, estamos hablando de una historia que te vuela la cabeza ni bien empiezan a correr los minutos, llenandote de interrogantes que se van a ir resolviendo mediante giros argumentales excelentemente llevados. Todo está perfectamente



Taki y Mitsuha de espaldas, en una variante del poster oficial que busca mostrar sus dos modos de vida simbólicamente contrastados.

construido, desde el desarrollo de los personajes (hasta del más secundario) hasta lo profunda que se vuelve la trama y como explora los conceptos que va presentando sin ningún agujero de guion, lo que vuelve a esta película en un verdadero ejercicio de escritura.

Pero si tenemos que frenar en un apartado a sacarnos el sombrero es en la animación. No sé en que punto avanzó tanto el arte de los dibujos animados como para encontrarnos con un producto de estas características.

La fluidez de movimiento de los personajes es sublime, logrando una imitación prácticamente perfecta del cuerpo humano, y los paisajes de fondo, tanto campestres como urbanos, realmente son de lo mejor que ví, en lo que a animé se refiere. Llega un punto en el que el realismo de dichos fondos te lleva a cuestionarte si lo que estás viendo serán dibujos o no, y ahí es el momento en el que caés en lo IMPRESIONANTE que es la animación que tiene esta película.

Y, para agrandar más la torta, la animación también funciona narrativamente y es un motor sobre el que contar mas detalles de la trama. La forma en la que está utilizado el color a lo largo de la cinta es magistral, y ayuda a entender la personalidad de los personajes. Tenemos un verde amarillento calido y constante para las escenas de *Mitsuha* y su pueblo, y un azul frío y oscuro para todas las escenas de *Taki* en la ciudad, mientras que conforme avanza el metraje y todo empieza a gradualmente a enredarse, el tono se va tiñiendo con un gris triste y opaco, que alcanza su maxima dosis de tensión llegando al final, para volver a colorearse en el epílogo, que se encarga de mezclar los dos tonos previamente mencionados en deliciosa armonía (creo que con esto acabo de spoilear el final).

Otro apartado que merece reconocimiento es la banda sonora. Tanto la musica ambiental como el opening y el ending realmente transmiten y te ponen en situación, logrando confluir con total exactitud con lo que se está viendo en pantalla, lo que hace muy difícil imaginar las mismas escenas pero con diferente música.

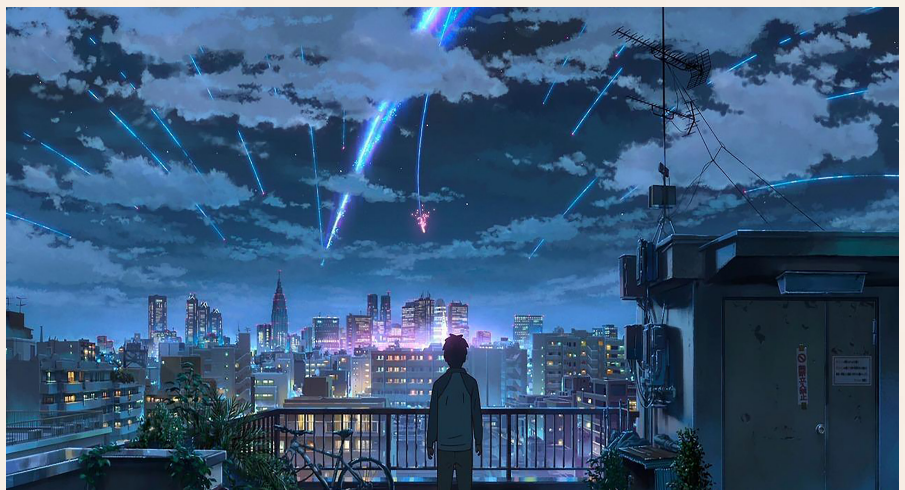
En conclusión, *Your Name* es una película hermosa. No existe mejor adjetivo para describirla. Es una historia que tiene absolutamente todo, comedia, drama, suspenso y ciencia ficción, todo perfectamente recreado bajo una animación sorprendente y una banda sonora que termina de cerrar más que correctamente todo el paquete.

El exito de esta cinta animó a varias productoras cinematográficas de animación japonesa a animarse a lanzar internacionalmente sus producciones, lo que nos permitió gozar de propuestas tales como *A Silent Voice*, *Fireworks* o *Ni No Kuni*.

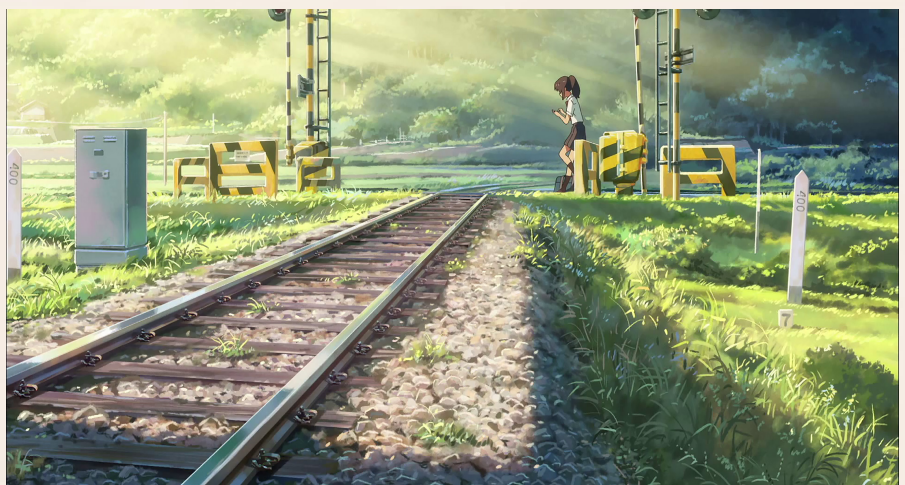
Queda más que demostrado, entonces, que puede existir buen cine de animación más allá de las películas que vienen del exito de ciertas series, y que Studio Ghibli empieza a tener una más que merecida competencia.



Póster oficial de la película en Argentina.



Taki observando a la distancia la caída del meteorito, desde el balcón de su casa, en Tokio.



Mitsuha solitaria frente a las vías del tren en la tranquilidad de su pequeño pueblo rural.

Ashita no Joe, un diamante perdido entre tanto bronce

Ashita no Joe fue un manga *shounen* escrito e ilustrado por Ikki Kajiwara, que se publicó en 20 tomos durante 1968 y 1973. La adaptación al animé contó con dos temporadas de 79 y 47 episodios que se transmitieron durante 1970 y 1980, respectivamente.

La historia se centra en *Joe Yabuki*, un muchacho huérfano que pasó toda su vida de orfanato en orfanato. Después de escaparse y andar en situación de calle por los barrios pobres de Tokio, se topa con un anciano que le pide monedas. Al recibir una respuesta negativa, se abalanza sobre *Joe* intentando asaltararlo, pero éste se defiende, demostrando ser muy bueno con los puños.

El anciano, sorprendido, se presenta como *Danpei Tange*, un ex boxeador que ve potencial en el joven y se ofrece a entrenarlo, pero es duramente rechazado. Días después, *Joe* va a parar a la cárcel luego de intentar asaltar a una mujer con el objetivo de conseguir

dinero para comprar algo para comer. *Tange* lo saca y le confiesa no ser vagabundo, sino un entrenador retirado, pero ampliamente conocido en el mundo del boxeo, y vuelve a proponerle entrenarlo para convertirlo en un boxeador. *Joe* ve la oportunidad de acomodar su vida estafando al viejo, y le pide como condición que le consiga un lugar para vivir y le pague dinero en efectivo cada vez que entrenen.

Después de que *Tange* descubra que *Joe* no tiene la mínima intención de boxear y solo lo está utilizando para vivir bien, va preso nuevamente. Durante su estadía, una retransmisión televisiva de una vieja pelea de *Tange* contra el campeón mundial de peso pesado capta la atención de *Joe*, quien poco a poco irá descubriendo sus virtudes hasta generar una verdadera pasión por el deporte.

Ashita no Joe es un shounen hecho y derecho, que no envejeció nada para ya contar con casi 50 años. Tenemos a un protagonista que al principio no sirve para nada pero parece tener mu-

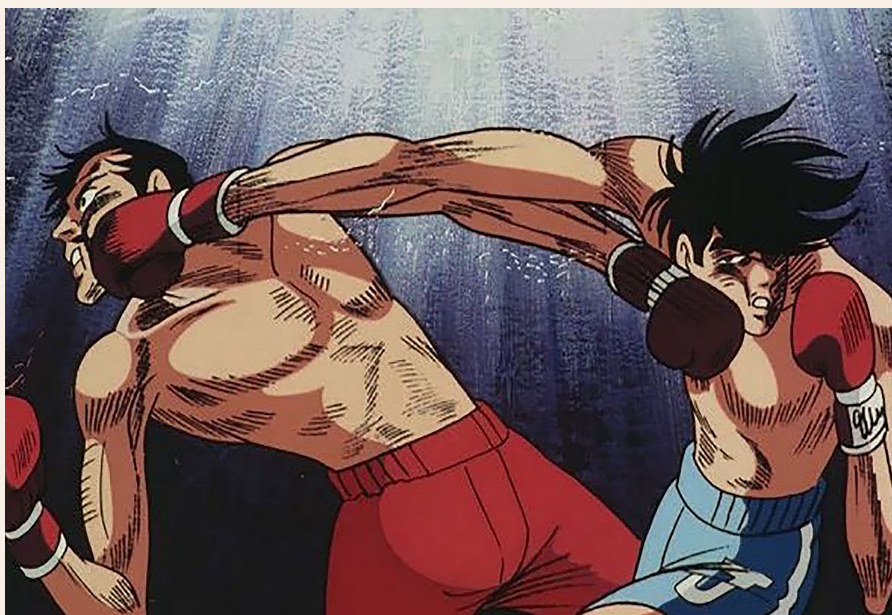
cho potencial, y el claro objetivo de volverse el mejor, piñas de por medio.

Estamos hablando de una serie con un tono muy realista, sin los clásicos *power-ups* ni movimientos imposibles, cuyo planteamiento puede gustar más o menos, pero presenta una historia que se siente fresca y diferente incluso para los estándares actuales.

La historia es sublime, cargada de un dramatismo emocional que te pega de lleno cual trompada de boxeador, nunca mejor dicho. El drama y la crudeza están presentes desde el principio hasta el final. El tono con el que se trata la vida callejera, el mundo del boxeo, las secuelas psicológicas que quedan luego de varios rounds recibiendo paliza tras paliza, todo está tratado con un realismo sorprendente al que la animación favorece un montón. Todos estos tópicos están enfocados desde la superación personal del protagonista, en llegar a ser el mejor del mundo a base de dolor, esfuerzo y lágrimas. Una serie que no merece quedar olvidada.



Los personajes, con Joe destacando arriba.



Joe Yabuki empatando contra Wolf Kanagushi, la pelea más impactante a nivel emocional.

RuroKen, a 25 años de una de las series de tu infancia

¡Otro aniversario más en esta edición! Ahora le tocó el turno a *Rurouni Kenshin*, tal vez más conocido por estos lados como *Samurái X*, que cumplió el cuarto de centenario durante los primeros días de este tumultuoso año 2020.

Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan es un manga creado por Nobuhiro Watsuki que comenzó sus andadas por las páginas de la *Weekly Shonen Jump* allá por 1994. Ambientado en el año 11 de la Era Meiji (1879), nos cuenta la historia de *Kenshin Himura*, un hábil samurái devenido en vagabundo que recorre Japón ayudando a quienes lo necesiten.

Lo interesante de *Kenshin*, y que lo diferencia de otros protagonistas de *shonen*, es que el tipo esconde un pasado bastante turbio que muchas veces le juega en contra. Acá Watsuki dio terrible puñetazo en la mesa, porque esto no es exclusivo del prota, sino que es más bien propio de un universo narrativo atravesado por debates filosóficos y mo-

dos de ver la vida diferentes, siendo un aprendizaje constante para los personajes y también para los espectadores. El animé, por caso, es una de esas joyitas de los noventa, contando con un gran diseño estético y un soundtrack memorable.

Pero, más allá de eso, no se puede negar que la historia tiene su propio encanto. Personajes entrañables con quien uno puede empatizar al toque, una representación más que digna del período histórico abarcado y, quizás, uno de los mejores antagonistas de todo el animé (ya TODOS sabemos quién es...) Watsuki se la jugó en todo sentido con la propuesta, porque hacer un *shonen* de peleas en la época de *Dragon Ball* seguro estaba complicado.

Hoy, *Kenshin* está de vuelta y parece que para rato, contando con un nuevo manga -el arco de *Hokkaido*- y dos nuevas pelis en formato live action a estrenarse entre julio y agosto de este año. ¡Por éstos 25 años de aventuras y muchos más! ¡Salud!

Ficha técnica



Nombre Rurouni Kenshin

Creado por Nobuhiro Watsuki

Animé

Director Kazuhiro Furuhashi

Estudio Gallop / DEEN

Cadena Fuji TV

Fecha 1996



Kenshin marcó escuela en las páginas de la Jump, siendo la cuna de grandes mangakas..



Ilustración de Watsuki por los 25 años.

God of War, el Dios del Hack 'n Slash que nos regaló la PS2

God of War fue un juego publicado en el año 2005 para la ya exinta PlayStation 2, de la mano de Santa Mónica Studios, una empresa que no dudó en tirar toda la carne al asador y exprimir la consola de Sony hasta la saciedad, presentándonos uno de los títulos mas respetados de dicha generación de videojuegos.

El programa era una aventura en tercera persona ubicada dentro del *Hack 'n Slash*, que lo volvía un machacabotones inmejorable, cargado de una violencia descomunal y extrema, bastante por encima de lo que se estaba acostumbrado a ver en videojuegos por ese entonces, incluso contabamos con momentos de sexo duro.

La historia, ambientada excelentemente bien en la mitología griega, se centra en *Kratos*, un guerrero al mando del ejercito espartano quien, en el medio de una batalla, se ve sobrepasado por el enemigo y, ante su inminente derrota, hace un pacto con *Ares*, el Dios de la Guerra, mediante el cual este le perdona la vida y acaba con todo el bando contrario, a cambio de contar con los servicios de *Kratos* para sembrar el terror en Esparta y provocar, según la tradición, la guerra.

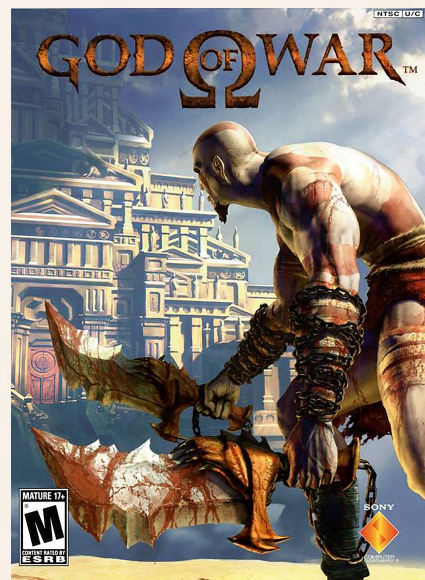
Así, *Kratos* comienza a masacrar pueblo por pueblo engegucido por la ira embestida por *Ares*, hasta que, sin percatarse de nada, asesina a su esposa e hija. El dolor y la rabia de *Kratos* es tal que logra romper la atadura que tenía con *Ares* y jura, frente a todo el Olimpo, asesinar al Dios de la Guerra.

La jugabilidad de este titulo es una barbaridad. Lo frenetico de los combates y el nivel de violencia extremo llevan a que el juego se vuelva impresionante, todo esto sin contar el hecho de que, a medida que avanzamos, vamos aprendiendo y desbloqueando nuevos movimientos y habilidades con las que masacrar todo lo que se cru-

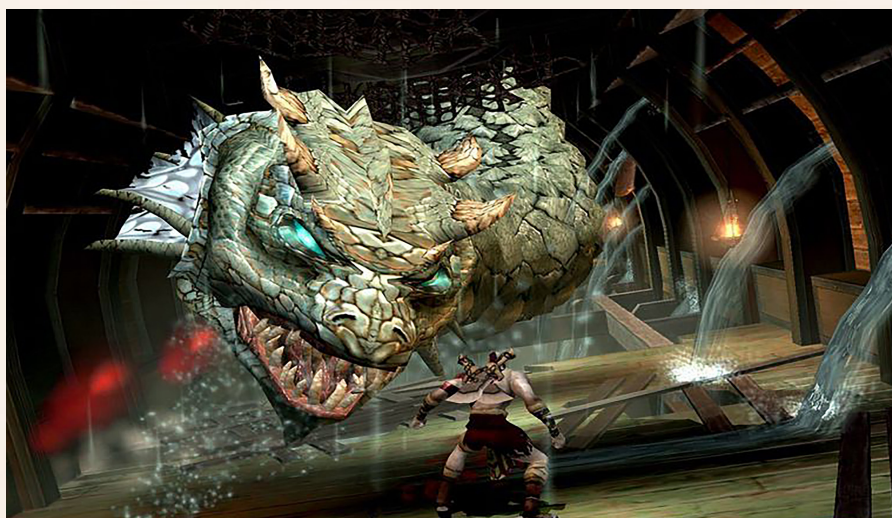
ce, enfrentandonos a criaturas de lo mas variadas e, incluso, a mismísimos dioses que dotan de una epicidad muy pocas veces lograda en otros títulos.

Pero esta velocidad de ataques no lo son todo, ya que estamos hablando de un plataformero hecho y derecho. Tenemos muchísimos momentos de ingenio en los que hay que pensar bastante si se quiere avanzar. El nivel de puzzles está muy bien llevado y puede trabar durante horas incluso al jugador mas avisado.

God of War quedó grabado en la retina de todo aquel adolescente que gozó de una PlayStation 2 en su día y que merece seguir siendo recordado como uno de los mejores juegos de su época, además de escupir una franquicia que dió lugar a tres secuelas y un reboot.



Portada original del juego para EE.UU.



Kratos plantándole cara a Hidra, primer jefe del juego, que le otorgará la Ira de Poseidón.



Kratos masacrando enemigos sin piedad.



Kratos enfrentándose a un cíclope griego.

Vía a la nostalgia: un recorrido por el mundo del arcade

Los salones de arcade constituyeron un verdadero fenómeno en su momento. Eran un punto de encuentro, de distensión, lo más cercano a un mundo de fantasía en la vida real.

¿Cómo olvidar esas sensaciones? Ahí estaba la puerta de vidrio, el pasillo -ni tan largo ni tan ancho- adornado con innumerables pantallas de colores que vigilaban la escena. La música de 16 bits le daba el toque, a veces en consonancia con una radio de fondo.

Había gritos. Había risas. Había una que otra puteada y alguna caída a pedo que volaba por ahí.

Al fondo, el escritorio. El cofre del tesoro. Un acrílico, algo empañado por el tiempo y plagado de papeles y calcos diversos nos separa del hombre que está sentado atrás.

Una mano se desliza por el hueco. Ahí están, redondas y a veces brillantes. Cuento cuatro. Sí, son cuatro. Cuatro monedas con ranuras, dos al frente y una al dorso. No son muchas, pero son más que suficientes.

Me abro paso, presuroso, entre la gente. En la esquina me espera el gran gabinete de madera. Había llegado la hora de la verdad. Ya no importaba más nada.

Aunque me considero alguien que no tiene muy buena memoria, hay cosas que siguen allí, presentes. Como si las hubiera vivido ayer.

Ahí está el eterno e infaltable banquito, de madera o de hierro. Ése que era de los altos. Su presencia, para alguien como yo, era determinante. Sin él nunca hubiera llegado tan lejos. Literal...

Ahí está, también, el viejo. Mi viejo. El compinche perfecto para estas aventuras. Indispensable, porque le tocaba pagar. Está y a la vez no: lo había perdido de vista. Pero también sabía dónde podía estar. Y esperaba algo. Una señal.

De repente... ¡crash! Un estruendo sacudía el lugar. Me doy vuelta y lo

veo. Lo veo ahí, sentado en el medio, un poco resignado y un poco contento.

Atrás quedó mi duelo a muerte contra el invencible *Bison*. Atrás quedó el desafío con el chabón más grande en el *Virtua Striker*. Atrás quedaron los *King of Fighters*, los *Mortal Kombat* y demás títulos memorables. Muchas cosas quedaron ahí, en el baúl de los recuerdos.

Abro el cajón de la mesita de luz y veo algo. Redondo, a veces brillante, con dos ranuras al frente y una al dorso. Es parte del recuerdo, pero también es prueba. La prueba del cariño de un padre a un hijo, en la forma de una pequeña ficha de metal.

Relatos como éste seguro hay muchos. Anécdotas y vivencias que superarían con ganas la cantidad de páginas de esta revista. Arcade, salita de juegos, fichines, maquinitas... múltiples denominaciones de una pasión que muchos tuvimos en común alguna vez.



Reflejo al pasado, el típico salón de arcade característico de los 90 y principios de los 2000.

Doom revisitado siguiendo los estándares lúdicos actuales

Algo que me encanta de *Doom* es que, al ser tan viejo, es increíblemente práctico. No tarda nada en cargar el menú, no tarda nada en cargar los niveles y las misiones te llevan a lo importante rápido. Este videojuego quiere que te diviertas matando bichos, así que este va a ser el punto de partida para todo argumento dentro de este análisis.

Con la salida de títulos como *Wolfenstein 3D*, ya quedaba clara la intención de experimentación con este tipo de videojuegos que se tenía por aquellos lejanos principios de la década del '90. Esta era la mecánica de disparos presente en estas obras, añadiendo, aparte, un escenario 3D que reemplazara a la, muy bien lograda, representación bidimensional de antaño.

El tema era que estos primeros juegos resultaban demasiado simplistas, y la madurez videojugable que *Doom*

traía consigo se expresó a nivel visual con escenarios enormes y detallados para la época, pero, sobre todo, con una representación totalmente indiscriminada de la violencia. Y esto no solo por los tiroteos o las muertes grotescas que se presencian, sino por detalles que se encuentran dentro del diseño de niveles como paredes hechas por huesos y carne o gente mutilada colgada de una soga o empalada en el medio del camino.

De cualquier manera, a lo que va *Doom* es a hacernos avanzar matando a todo bicho que se nos cruce. Lo potente de esto es que se trata de un sistema de acción que envejeció muchísimo mejor de lo que uno puede pensar, siendo a día de hoy totalmente jugable. Por un lado, es cierto que las animaciones son básicas y eso puede pasarle factura tomando en consideración los tiempos que corren. Tomando en consideración la cantidad

de tiempo que pasó desde su estreno en 1993, los fotogramas que conforman a los monstruos moviéndose, siendo dañados por los disparos o, incluso, muriendo, ya sea simplemente cayéndose al suelo o abriéndose para dejar ver caer sus tripas y demás inmundicias internas, compensan notablemente esa posible carencia de animaciones fluidas.

La acción es increíblemente disfrutable, tanto que asombra lo bien que envejeció con la cantidad de tiempo transcurrido y lo que evolucionó el género. El juego confía mucho en el movimiento, ya sea para esquivar proyectiles o alejarse de enemigos que son mas vulnerables a larga distancia, y los escenarios abiertos brillan por encima del resto al darle al jugador total libertad para moverse.

Por supuesto, también existen escenarios mas estrechos que sirven para darle un giro a esa sensación de liber-



Póster oficial utilizado como portada para el juego original, que muestra al protagonista en plena batalla contra los demonios de Doom.

tad, forzando al jugador a utilizar el escenario a su favor de otra manera, ya sea mediante rapidez o esperando a que los enemigos se aproximen.

La experiencia se resume en el frenesí de disparos, en un festival de monstruos cayendo y sangre derramándose, todo rodeado de escenarios cada vez más horrorosos y, literalmente, satánicos, conformando así un videojuego adrenalínico que se vuelve repetitivo muy rápido, al mismo tiempo que no para de seducir al jugador con sus mecánicas de disparos tan inclinados a la catarsis, con sus monstruos cuyo aspecto y hostilidad representan el mayor desafío traducido en diversión, así como con sus escenarios que se atreven a ser todo lo que repugnantos que puedan y con una jugabilidad muy bien adaptada para sus tiempos.

Controlar a este personaje sin nombre resulta totalmente anacrónico. No va para nada con los tiempos que corren. *Doom* depende totalmente del teclado, resultando en un control rígido y, por ende, mucho más tosco que en los videojuegos modernos.

Sin embargo, adaptarse no cuesta mucho y, dado que hay maneras de moverse muy rápido, enfrentarse a los enemigos, disparar y maniobrar para poder combinarlo todo con una evasión eficaz de sus proyectiles, es más que cómodo a largo plazo.

La música de *Doom* constituye el último condimento para que la puesta en escena se termine de establecer. La banda sonora es principalmente heavy metal ochentero revisionado que recuerda a *Metallica*, *Pantera* y alguna que otra banda de aquellos años. Estos temas dan un tono acorde con la experiencia se intenta transmitir, reforzando todo ese frenesí de disparos del que hablábamos antes.

Hay ciertos niveles, sin embargo, que cuentan con composiciones que van más hacia el género de terror. No busca ser un survival, pero en ocasiones la música intenta despertar en el jugador una sensación más ligada al miedo. Esto llega a ser un problema, porque estos temas cambian totalmente el paisaje sonoro de *Doom*, pero el resto del juego sigue

siendo igual, con oleadas de enemigos que hay que fundir a plomo limpio.

Doom es narrativamente básico, consiste en pasarse los niveles para únicamente presenciar violencia. La historia se presenta mediante un simple textito y una imagen estática que, en este caso particular, no está mal. Sería un garrón tener que pausar la acción descontrolada para dar paso a cinemáticas o cuestiones narrativas.

Quizás, lo peor del juego sean los jefes. En sí, no son más que enemigos con muchísima más salud de lo normal, lo cual está bien ya que exigen mucho daño de parte del jugador para morir.

Pero, si contamos el hecho de que sus impactos hacen un daño increíblemente

alto y que el sistema de guardado del juego permite tener un control casi total sobre la batalla, caemos en que estos bichos enormes terminan perdiendo su significado como puntos finales de una zona porque tomar ventaja es tan sencillo como caer en la típica estrategia de “prueba y error”, guardando y cargando la partida hasta que logremos derrotarlo.

Ese último aspecto le quita un poco esa inmersión que logran los escenarios, al estar plagados de zonas ocultas o el hecho de tener que buscar artefactos como llaves de diferentes colores para abrir determinadas puertas y avanzar.

Doom es una obra maestra que puede disfrutarse perfectamente, incluso 27 años después de su llegada al mercado.



La escopeta era un arma letal si se sabía manejarla, siendo muy efectiva a corta distancia.



El Cyber-Demon, segundo jefe y uno de los enemigos más letales y recordados del juego.

Arena, la primera entrega de la franquicia The Elder Scrolls

The Elder Scrolls: Arena se publicó allá por marzo de 1994 y fue bastante ambicioso para su época. Se nos presentaba como un mundo abierto en un entorno de fantasía medieval que permitía al jugador hacer lo que quiera y en el orden que quiera, algo totalmente fuera de serie para los tiempos que corrían.

La trama nos cuenta como *Jagar Tharn*, el hechicero mano derecha de *Uriel Septim VII*, el emperador supremo de *Tamriel*, traiciona a este último y lo encierra en una dimensión desconocida para hacerse con el trono y, por ende, gobernar todo el continente.

Para llevar adelante su plan, *Tharn* hace un uso del *Bastón del Caos*, un artefacto capaz de crear portales entre dimensiones, y, siendo incapaz de destruirlo, lo divide en 8 partes y las esparce por todo *Tamriel*, asesinando a su aprendiz, *Ria Silmane*, en el proceso, luego de que intentara detenerlo.

Afortunadamente, *Tharn* es incapaz de desterrar el alma de *Ria* del plano mortal, por lo que su esencia se aparecía en los sueños del protagonista y lo guiará en una aventura por todo el continente para recuperar el *Bastón del Caos* y rescatar al emperador de su cautiverio.

Este título es inmenso, y cuesta creer que se haya podido disfrutar a principios de los '90. Los países de *Tamriel* son enormes y se pueden recorrer libremente, hablando con los ciudadanos, descansando en las posadas o comprando/vendiendo ítems.

No nos olvidemos que estamos hablando de un *RPG*, por lo que los ítems que usemos serán de vital importancia para poder progresar en la aventura, así como los skills que manejen según subamos de nivel.

Las mazmorras, necesarias para poder recolectar las piezas del *Bastón*, son un verdadero laberinto y están infestadas de monstruos, algunos

incluso muy poderosos, por lo que no hay ni que acercarse si no se posee un buen nivel ni se cuenta con una buena armadura y algún arma poderosa.

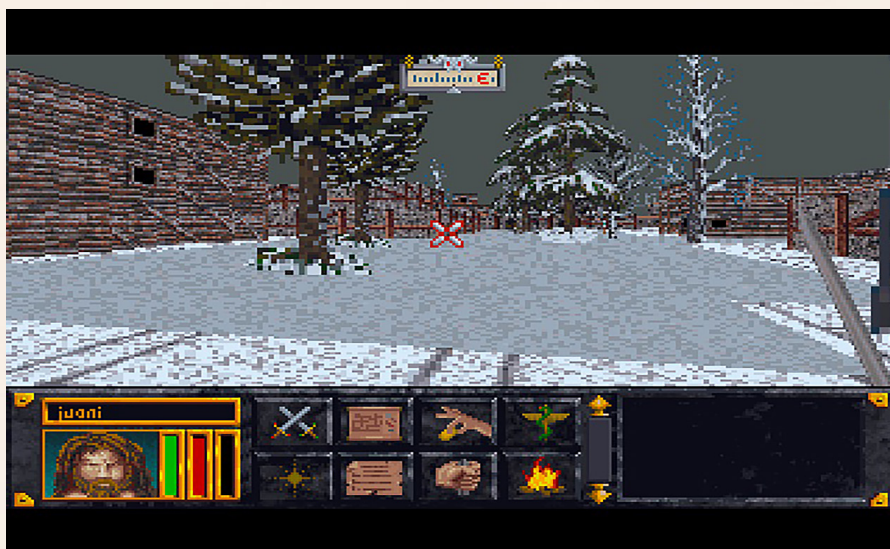
Otro punto estratégico son las diferentes razas disponibles para seleccionar al inicio de la partida, ya que cada una posee particularidades propias que hacen que la experiencia de juego sea

muy diferente dependiendo cual se haya elegido. Tenemos desde el guerrero hasta el mago, pasando por el ladrón, el elfo, el no muerto y un largo etcétera.

Todos estos factores lo vuelven un juego muy completo -y complejo- para su momento de estreno, y, sinceramente, no puedo dejar de recomendarlo a todo el que disfrute del *RPG* más clásico.



Pantalla de status del personaje, donde se puede ver su aspecto, su nivel y sus habilidades



El protagonista explorando libremente una de las tantas ciudades que nos brinda el juego

Devil May Cry, una propuesta de espadazos demoníacos

Devil May Cry salió a la venta en octubre del año 2001 como un exclusivo para *PlayStation 2*, y presentaba un estilo de juego no tan visto hasta ese momento, denominado *Hack 'n Slash*.

Era un juego frenético por donde se lo mire, repleto de acción machacabotones como pocos y con un sistema de combos tan amplio como complicado que llevaban los niveles de violencia hasta límites insospechados, pudiendo masacrar a los enemigos y luego elevarlos para mutilarlos en el aire.

La trama del juego se centra en *Dante*, un híbrido entre humano y demonio que lleva un negocio de cazador de demonios a sueldo, llamado *Devil May Cry*. En un determinado momento, una mujer llamada *Trish* irrumpe en su despacho buscándolo para que la ayude a evitar el resurgimiento de un demonio extremadamente poderoso, quien está reuniendo poder por medio de sus seguidores para despertar. *Dante* no se lo piensa dos veces y acompaña a *Trish* hacia *Mallet*, una isla con fuerte actividad demoníaca en la que deberán investigar todo el lugar y abrirse paso a través de interminables hordas de demonios infernales para evitar el despertar de este ser.

La jugabilidad estaba estructurada en misiones en las que se calificaba al jugador según su desempeño, con importantes recompensas si se conseguía una "A".

Las armas de las que *Dante* dispone son varias y se dividen en dos grupos, primarias y secundarias. El arma primaria es principalmente *Alastor*, la espada con la que contamos a lo largo de todo el juego. Las secundarias son las armas de fuego, que van desde pistolas, escopetas y lanzagranadas hasta armas de origen demoníaco.

A lo largo de los escenarios se podían encontrar ciertos ítems que servían para diversos propósitos. Los más comunes

eran las gemas, que se dividían en 5 colores diferentes. Las gemas rojas servían para abrir puertas, mejorar las habilidades de *Dante* o comprar otros ítems. Las gemas amarillas permitían revivir al jugador. Las gemas violetas recargaban la barra demonio que le permitía a *Dante* usar sus habilidades especiales. Las gemas verdes recuperaban la salud y las azules incrementaban la barra de vida.

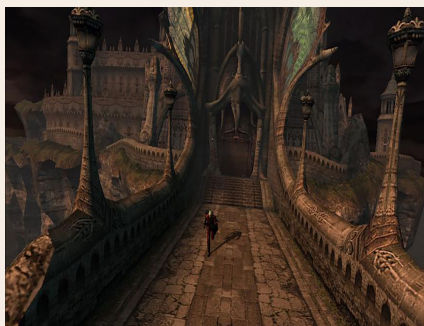
Como enemigos podíamos encontrarnos a marionetas, demonios con cuchillas en llamas, fantasmas con guadañas, sombras de lobos sin cuerpo físico, moscas antropomórficas de gran tamaño, arañas gigantes y des-

proporcionadas, reptiles con garras que además les servían de escudo, iguanas de hielo, calaveras demoníacas, vampiros eléctricos que se manifestaban tanto en su forma humana como animal, además de una mezcla extraña entre humanos y animales carnívoros totalmente asquerosos y aterradores. Un juego completísimo que escupió una franquicia compuesta por 4 secuelas y un reboot, que falló totalmente.

Además, en el año 2007, estrenó una adaptación al animé compuesta por 12 episodios sencillamente IMPRESIONANTE, además de novelizaciones y apariciones en diferentes medios.



Dante abriéndose paso a fuego limpio a través de los interminables enemigos del juego.



Dante recorriendo Mallet, la isla gigante.



Dante y Alastor repartiendo puro acero.

Y LLEGAMOS AL FINAL...

FUAH, PARECE MENTIRA. NI SE IMAGINAN EL TIEMPO QUE LLEVA ARMAR UNA PRODUCCIÓN DE ESTAS CARACTERÍSTICAS, A DIFERENCIA DE LA MEDIA HORA QUE PUEDEN DEMORAR USTEDES EN LEERLA.

NOS VAMOS A TOMAR UNOS RENGLONES, A PESAR DE QUE ENTENDEMOS QUE YA DEBEN ESTAR RE CONTRA PODRIDOS DE LEERNOS, PARA REFLEXIONAR UN POCO SOBRE LO QUE SIGNIFICA ESTA PRODUCCIÓN PARA NOSOTROS.

ESTA REVISTA, CONCRETAMENTE, SUPONE EL CIERRE DE UNA ETAPA EN NUESTRAS VIDAS. SI, ASÍ COMO LO LEEN. NO ESTAMOS TRATANDO DE PARECER EMOTIVOS NI NADA POR EL ESTILO...

CON ESTA PRODUCCIÓN IMPRESA NOS DESPEDIMOS DE NUESTRA VIDA UNIVERSITARIA, LE DECIMOS ADIÓS A UNA CARRERA QUE NO SÓLO NOS PERMITIÓ ADQUIRIR MUCHÍSIMO CONOCIMIENTO ACADÉMICO, SINO QUE, ADEMÁS, NOS PERMITIÓ CONOCERNOS Y, SOBRE TODO, VOLVERNOS AMIGOS.

QUIEN TENGA EL PLACER DE TENER ESTA REVISTA EN SUS MANOS, TIENE QUE SER CONSCIENTE DE QUE ESTÁ SOSTENIENDO UN PROCESO QUE DURÓ POCO MÁS DE 6 AÑOS, QUE NOS LLEVÓ MUCHAS IDAS Y VENIDAS, RISAS E INSULTOS AL IGUAL. ESTAR SOSTENIENDO ESTO, ES COMO EL ANÁLOGO A NOSOTROS SOSTENIENDO NUESTRO TÍTULO.

MUCHAS GRACIAS POR LEERNOS Y COMPARTIR CON NOSOTROS ESTOS PASAJES, TANTO LOS DE ACÁ COMO LOS DEL PRIMER NÚMERO.

OJALÁ PODAMOS VOLVER A ENCONTRARNOS, AUNQUE YA PROFESIONALMENTE.

¿HABRÁ UNA FRIKITECA #3? QUIÉN SABE, EL TIEMPO LO DIRÁ...





- **Cómic Americano**
- **Cómic Europeo**
- **Cómic Nacional**
- **Manga**

- **Art books**
- **Juegos de rol**
- **Merchandising**
- **¡¡Y mucho más!!**



Puro Comic



@purocomicrosario

Web: www.purocomic.com.ar

3 de Febrero 1180-Rosario

Teléfono: (+549) 341-530-9873

ANIMEX

¡¡EL PRIMER CINE NACIONAL DE ANIMÉ!!

- **BAR TEMÁTICO**
- **COMIDAS TÍPICAS**

- **GRANDES CLÁSICOS**
- **TODOS LOS ESTRENOS**

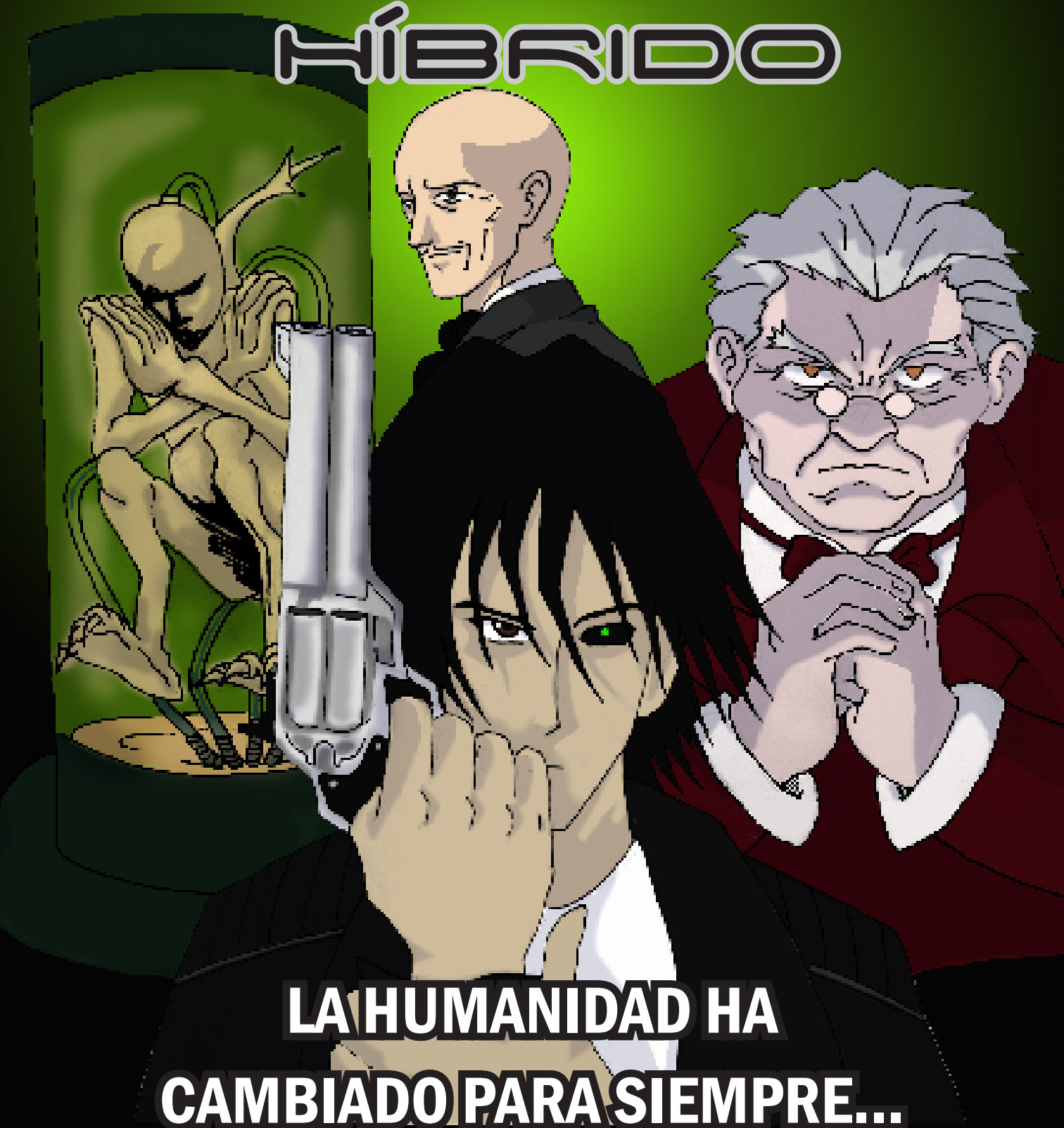
Maipú 1281-Rosario

Consultas: complejoanimex.com.ar

¡¡NO TE PIERDAS LA NUEVA TEMPORADA!!

FACTOR

HÍBRIDO



**LA HUMANIDAD HA
CAMBIADO PARA SIEMPRE...**