

**EL ACLAMADO COMIC ORIGINAL  
DE RUMIKO TAKAHASHI  
LIBRE DE CENSURAS PELOTUDAS**

**AHORA SALE  
CADA 21 DIAS**

**YA ESTA A LA  
VENTA EL VOL 6!**



**NUMEROS ATRASADOS DISPONIBLES  
EN COMIQUERIAS DE TODO EL PAIS**



UN PRODUCTO DE

**MIL TEAM**

EDITORIAL  
**IVREA**

**FRIENDS** **LAZER** # 15 ARGENTINA IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

**NUMERO EXTRA LARGE! 84 PAGES!**

**HISTORIA Y CURIOSIDADES DE LA FAMOSA SITCOM**

**ULTIMO MOMENTO: EVANGELION LLEGA A ARGENTINA!**

**LA SERIE QUE COMENZO EL FENOMENO ANIME EN ARGENTINA**  
**VUELVE SAINT SEIYA**  
INFORME DE 21 PAGS SOBRE LA SERIE DE TV, EL DOBLAJE, EL VERDADERO FINAL DEL MANGA Y LAS PELICULAS

00016  
770309 602004

RANMA 1/2 © 1993 Rumiko Takahashi/Shogakukan, Inc. First published by Shogakukan, Inc. in Japan.



Leandro Oberto  
Editor

### Política: el arte de mentir

Las nuevas generaciones parecen coincidir en algo: Odian la política. Todos los sistemas que se usaron a lo largo de la historia de la humanidad no les parecen más que excusas y mentiras de unos pocos para cagar a "unos muchos"...

Y creo que tienen razón, no hay que ser un genio para darse cuenta de eso. Obviamente como digna parte de esas generaciones comparto el sentimiento. Sin embargo no importa cuánto la odiamos, cuanto nos desinteresemos, la política va a seguir ahí. Al final del día, todavía se va a necesitar alguna forma de mantener cierto tipo de equilibrio en nuestra sociedad humana.

Si te importa el mundo, probablemente hoy día puedas cambiarlo más siendo el presidente de una empresa multinacional que el de un país. Pero todavía se van a necesitar presidentes de países y todavía uno debería tratar de hacer uso de la posibilidad de voto.

Elegir simplemente al menos malo, al menos dañino para gobernar de entre un grupo de opciones limitadas no es algo muy agradable... Pero, a menos que tengas una mejor propuesta y quieras salir a luchar por ella y conseguir gente que se adhiera a tus ideas, sigue siendo lo más coherente.

Es así como, una vez más, hacer lo correcto nos dejará con una sensación de vacío y hasta asqueados...

## LAZER

### LAZER # 15

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Humano Puro 806 pos 11 07 00  
Buenos Aires Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0329-7314

Registro de propiedad intelectual N° 68839  
All the brand/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todos los ímágenes y marcas reproducidas en esta revista son propiedad de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas (c) 1999 Editorial Ivrea S.A.

Tirada de esta edición: 42.000 ejes

Distribuido en Círculos Argentinos por:  
Pablo Santoro, Montano 1043, Cap. Fed. (Capital y GBA),  
Bertias, Acuña 570, San Fernando 1900 Cap. Fed. (Resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: Quebec - Antartica BS AS  
24 de Octubre de 1999. Printed in Argentina

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Diseño Gráfico  
Pablo Ruiz

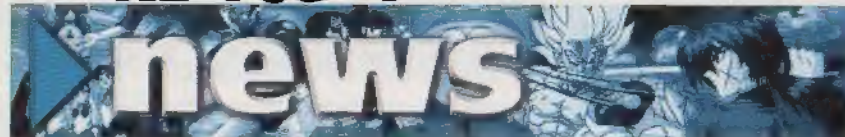
Editor Asociado  
Agustín Gomez Sanz

Publicidad  
Pier Brito

Colaboradores de  
Investigación y Redacción:  
Gabriel Grel, Javier Saravia,  
Sabrina Abalos y Jorge G. Martínez

Colaboramos en esta edición  
variosa Coronel, Eduardo Di Costa,  
Juan Bobillo, Alejo G. Vaidearena,  
Heliciano G. Zecchin, Marcelo Sosa,  
Aiko Susana, María Yepes  
y María Medina

## MIL TEAM



### LOCOMOTION LLEGA A LOS SISTEMAS DE CABLE ARGENTINOS (Y CON UN GRAN ESTRENO: EVANGELION)

Tras irse incorporando a muchos sistemas de cable de ciudades chicas a lo largo de los últimos meses, el canal Locomotion finalmente hará su entrada triunfal en Buenos Aires (y se supone que de rebote en todo el país) a través de Multicanal entre Diciembre y Enero próximo. Locomotion es una señal del grupo Cisneros y la Hearst Corporation que distribuye aquí la gente de Imagen Satelital y que es la primera en nuestra región en apostar a ser un canal dedicado 100% a la animación, con series tanto para chicos como para adultos según el horario. Con estas características el canal es obviamente el más amigo al anime sin censuras hasta la fecha. Un canal donde conviven sin problemas South Park con series americanas clásicas como He-Man y anime sin molestos cortes. En otras palabras, todo lo que se le pidió siempre a Magic pero (como desgraciadamente suelen pasar con las empresas argentinas) sus dueños no se atrevieron a hacer. Actualmente, sin embargo, Locomotion todavía no ha demostrado todo su potencial, limitando sus series de anime a algunas medio viejas como Lupin III y El Baron Rojo, algunas miniserietes especiales como los OVAs de Gunsmith Cats, Ah! My Goddess! (estas realmente modernas y prestigiosas producciones) y algunas películas como Akira. Lo interesante es que poseen toda una batería de los animes más aclamados de los últimos años listos para estrenar a lo largo del 2000 una vez tengan bien afirmada su presencia en nuestro país, que es el mercado de tv por cable más importante de Latinoamérica. Ya están promocionando para el 1 de Noviembre el estreno de una versión doblada en México de Evangelion (obvio, sin censura). Esta versión contará con Víctor Ugarte (Zenki chico) como Shinji Ikari y Norma Echeverría como Asuka. De momento sólo podrán disfrutarla nuestros lectores cuyas ciudades de provincias tengan a Locomotion en sus cables y aquellos que estén abonados a Directv. Además de Evangelion se sabe que tienen adquirida Slayers y se rumorea han encargado especialmente el doblaje de varios OVAs y películas de anime japonesas, así como otras series más adultas.



## LA CONVENCION DE COMICS FANTABAIRES '99 DURARA 10 DIAS!

El rotundo éxito de la convención porteña de comics Fantabaires del año pasado llevó a sus organizadores a decidir este año extenderla a un total de 10 días, convirtiéndola así en una de las más largas del mundo. Esta modificación trajo aparejado un nuevo cambio del lugar a realizarse, llevándola ahora al Centro Municipal de Exposiciones que queda en Pueyrredón y Figueroa Alcorta (el mismo predio donde se realiza la tradicional Feria del Libro). La exposición tendrá lugar del Viernes 5 de Noviembre hasta el Domingo 14. Sus horarios serán de Lunes a Jueves de 14 a 22, Viernes y Sábados de 12 a 24 /trasnoche y Domingos de 12 a 22 hrs. La entrada costará \$5 los Viernes, Sábados y Domingos y \$3 los demás días. Las expectativas de los organizadores (la radio Rock & Pop y la cadena de comiquerías Club del Comic) son lograr llegar a una concurrencia que supere holgadamente las 65.000 personas a lo largo de los 10 días de la convención. Sin embargo no tienen planeado traer a ninguna persona que convoque al público no-comicero, como fueron en años anteriores Adam West (el Batman de los 60's) o William Shatner (el Cap Kirk de Star Trek). Además de todos los artistas argentinos están invitados sólo un grupo de historietistas norteamericanos y europeos de muy diversas tallas, entre ellos: Mark Waid, Dave Gibbons, Cels Piñol, Carlos Pacheco, Juan Gimenez, Davin Grayson, Kyle Backer y Eduardo Barreto. La exposición contará con las tradicionales charlas con los autores nacionales y extranjeros, proyecciones de cine y anime inéditos y torneos de juegos de rol, más allá de los eventos que organizan en sus stands cada uno de los expositores. Y justamente con respecto a stands, se supone que habrá bastantes más que el año pasado. Cosa intrigante ya que este año hay una cláusula en el contrato de alquiler de stands que prohíbe la venta de material pirata, o no licenciado para Argentina, lo cual si se respeta acabaría con un montón de problemas e injusticias pero también dejaría afuera a más de la mitad de las comiquerías y representantes de editoriales extranjeras.



Esperan superar por mucho a Fantabaires '98.



Eduardo, como siempre, atenderá a sus fans...

## DRAGON BALL GT YA ESTA DOBLADO EN MEXICO



Mientras aquí todavía no pasamos del capítulo 200 de Dragon Ball Z en México no sólo han terminado de emitir los 291 episodios que componen la serie, sino que ya han comenzado a doblar los 64 capítulos que forman Dragon Ball GT. La serie será emitida en un único bloque y contará con todo el cast de voces de la etapa Z. La presentación y el ending aparecerán en versiones castellanizadas, las cuales ya han emitido a modo de adelanto y dejan bastante que desear. Con esta veloz llegada a los últimos capítulos existentes de las aventuras de Goku, parece que el 2000 será el último año del prolongado furor en Latinoamérica por la serie.



## FILM ZONE EMITIRA LAS PELICULAS DE LUPIN III, UN ANIME CLASICO

En Noviembre y Diciembre el canal The Film Zone se prende a la vertiginosamente creciente movida del anime con una sección los Miercoles a las 0:00hrs llamada "Japanimation". Según el comunicado emitirán varias películas de un tal Cliff Hanger. A quien le han puesto Cliff Hanger en Latinoamérica? Pues a nada menos que al más famoso ladrón de la historia del manga y el anime: Lupin III, la creación del aclamado historietista japonés Monkey Punch basada en las novelas de Maurice Leblanc. Este divertido personaje que anda de corbata y conduce su Fiat cincuecento ha sido un éxito en décadas pasadas en todo el mundo.



## 1999: SU UNICA RAZON DE SER ES HACER DE CUENTA REGRESIVA AL 2000?

1999 no existe. Después de una noche de alcohol, la gente de esta editorial se llegó a cuestionar el hecho de la existencia o no de este año a punto de culminar. Acusamos a una grupo de comerciantes que manejan los hilos del poder político mundial, de participar en una conspiración comenzada hace más de 45 años y que tuvo como fin la invención de esta fecha. La razón: poder hacer cartelitos pederros con relojes que cuentan hacia atrás, aunque el producto no tenga una mierda que ver con este hecho. Es probable que el año que viene la mitad de las compañías de publicidad se fundan sin su único elemento de marketing, conocido por todos como "La Última Garchofla del Milenio!", que sirvió para promocionar tanto a un presidente como a un huevo de pascua. Asimismo se prevee una baja catastrófica en el consumo de computadoras ya que los millones de modelos comunes y corrientes que se venden como la salvación para el bug del 2000 serán completamente inútiles. Ya sea porque en realidad no pasó nada o porque sí pasó y el suministro eléctrico del país dejó de funcionar. Este año realmente sirvió para algo o sólo para contar cuánto falta para el que viene?



## CAPTAIN TYLOR YA ESTA DOBLADA!

Musekinin Kanchou Tylor, el popular anime que narra las aventuras de Justy Ueki Tylor, el hombre más irresponsable de la galaxia, acaba de terminar su proceso de doblaje al castellano en México para emisión en Latinoamérica. Esta serie de tv es una brillante e inteligente comedia de ciencia ficción basada en una colección de novelas de Hitoshi Yoshiaka. Nos cuenta como Tylor, un chabón re-ultra-hiper irresponsable se mete en la milicia porque está convencido que se va a rascar y va a sacar buena gaita. Pero debido a un error terminan nombrándolo (para terror de todos sus tripulantes) capitán del acorazado espacial Soyokaze...

El anime cuenta con una animación y colorido notablemente buenos y está lleno de guiños para los fanáticos, como tener a Jason de "Martes 13" como uno de los tripulantes!!!

Los 26 episodios que componen la serie de tv datan de 1993 y fueron seguidos luego en Japón por 3 miniseries de OVAs:

Tylor's War, Tylor Ova Series y End of Tylor, de 2, 6 y 2 videos respectivamente.

La versión doblada cuenta entre otros con Gabriel Gama (Brok en Pokemon, Kuno en Ranma) como Tylor, Maria Fernanda Morales (Sailor Venus, Buffy) como Yuriko Star y Rosi Aguirre (Akane, Sailor Mercury) como la princesa Azalyn.

RUROUNI KENSHIN IS DEAD  
(PERO ESTA MAS VIVO QUE NUNCA EN BRASIL Y LATINOAMERICA)

El pasado Septiembre el Shonen Jump vio el fin de lo que sería su último bastión de ventas, en el número 43 el autor Nobuhiro Watsuki decidió que un Kenshin de pelo corto pusiera fin a su serie más conocida. El manga que acumuló la módica suma de 27 tomos a lo largo de 5 años de publicación, se fue con el apoyo completo de sus fans que veían venir esta culminación desde hace meses. Al mismo tiempo en Japón se lanzó el cuarto y último video de la miniserie de OVAs que comprendía una saga del manga no adaptada a la serie de tv y que contaba los sucesos anteriores al comienzo de la historia. Este último lanzamiento deja la puerta abierta para una nueva miniserie de OVAs que adapte la saga final del comic.

Mientras, en el ámbito local, también hay noticias sobre Kenshin Himura. Los primeros 62 capítulos del anime de Rurouni Kenshin se encontraban ya doblados al castellano desde hace varios años por una empresa Colombiana y emitiéndose en varios países de la región como Samurai X. Finalmente, en Septiembre pasado los 32 episodios restantes terminaron de ser doblados y ya se comenzó su transmisión en varios países. Desgraciadamente el público argentino aun no ha podido gozar de esta excelente serie, pero el canal O Globo de Brasil, que está disponible en la mayoría de los cables, empezó a emitirla el mes pasado bajo el nombre de Samurai X. Los que se la banquen en portugués pueden verla los sábados a la mañana.



## CARTOON NETWORK PLANEA CREAR UN CANAL DE ANIME

La gente de Cartoon Network desde hace ya unos años vienen apostando más y más al anime. Si bien a la versión latinoamericana poco nos ha llegado más allá de Pokemon, Voltron y algunas películas como Robot Carnival y Vampire Hunter D (de esto último hace varios años) no sucede lo mismo en las otras versiones. El Cartoon versión japonesa pasa, obvio, mucho anime, inclusive cosas como Ranma 1/2. En la versión australiana pasaron Robots Ninja (Tobikage). Y en Estados Unidos el enorme éxito que obtuvo el Cartoon con Dragon Ball Z y Sailor Moon (pese a ser versiones infinitamente más censuradas que lo que se pasa en nuestro país) así como con Samurai Warriors y Robotech, llevó a los directivos a considerar al anime como el producto casi más prioritario a la hora de adquirir derechos. Es por eso que han contratado para televisar en el Cartoon Network de USA durante el 2000 series de tan alto calibre como Gundam Wing y Tenchi Muyo. Y es por eso que comenzaron a trabajar en crear un canal que tenga exclusivamente animación para adolescentes y adultos, cuya programación se compondrá mitad de anime y mitad de sus producciones propias como son Powderpuff Girls y Johnny Bravo. Este canal (todavía no han definido el nombre) inicialmente será exclusivo de USA y si tiene éxito se crearán versiones internacionales como con el Cartoon. Estados Unidos si bien tenía el mercado de anime en video más grande del mundo, era, de lejos, uno de los países donde menos se emitía en tv. Esto dará vuelta rotundamente la balanza, y al estar todo el planeta mirando siempre qué pasa en USA para copiarlo, seguramente traerá como consecuencia un vertiginoso aumento del anime en las televisoras de todo el mundo.



Tenchi Muyo

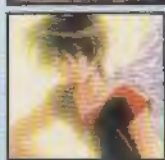


Gundam Wing

ESCAFLOWNE YA ESTA DOBLADO  
Y EMITIENDOSE EN MEXICO

Sorpresivamente Televisión Azteca de México ha comenzado a emitir Tenku No Escaflowne, uno de los animes más aclamados de la década. La serie cuenta con 26 episodios que fueron emitidos originalmente entre el 2 Abril de 1996 y 24 de Septiembre del mismo año en Japón. Shoji Kawamori, uno de los hombres clave detrás de la exitosa Macross (Robotech), fue el director de esta popular y detallada serie que tuvo como particularidad tener escenas de animación tradicional mejoradas por computadora y música onda canto gregoriano en las escenas de batallas. Actualmente se está trabajando en una película para cine que se estrenará en Japón el año próximo.

Respecto a la versión doblada, no presenta alteraciones con respecto a la original y se han mantenido todos los nombres originales. El nombre "oficial" en castellano de la serie ha sido "La visión de Escaflowne".



# Saint Seiya

## El regreso del Pegaso

Por Leandro Oberto

**S**i uno de los típicos fanáticos de veinte y pico de años mientras visita una comiquería escucha una frase como "Caballeros del Zodiaco...? Ah, sí... yo miraba eso cuando era chico!" difícilmente podrá evitar volverse a ver quién la dice... Gran desgracia, porque tampoco podrá evitar sentirse viejo y canoso al ver que ha salido de la boca de un adolescente alto y barbudo o una curvilínea mujer que seguramente alimenta las fantasías sexuales de más de un hombre! Si, pese a la sensación de "fue ayer" la realidad es que ya han pasado casi cinco largos años desde que Caballeros del Zodiaco invadiera en Abril de 1995 las pantallas locales y, gracias a su arrollador éxito, las sacara de un largo letargo en lo que a anime se refiere. Ahora convertida en leyenda, y verdaderamente a pedido del público, la mítica serie ha regresado a nuestras pantallas para alegría de los nostálgicos y deleite de otra generación. Tal como adelantáramos en nuestra edición de Mayo de 1998, el canal Magic Kids renovó con la productora Toei su contrato de emisión de este anime (que había caducado) para ponerlo nuevamente en el aire durante 1999. Con el renovado interés por la serie que esta nueva emisión ha generado, no parece que vaya a haber mejor momento para hacer un extenso repaso a la historia de cómo se creó y llegó a nuestras tierras este clásico mundial del anime sobre Seiya, Shun, Ikki, Hyoga y Shiryu, los caballeros de bronce que deben proteger a Saori



Kido, la reencarnación de la Diosa Atena. Saint Seiya, tal es el nombre original de la obra, nació en Enero de 1986 de la mente de Masami Kurumada, un veterano y respetado historietista japonés quien ya tenía varias obras en su haber. Habiendo sido la más importante Ring Ni Kakeru (publicada entre 1977 y 1981), una historia sobre un chico boxeador que es considerada una de las claves del éxito inicial de la revista de comics Shonen Jump, la publicación más vendida del mundo (de cualquier cosa, no sólo de comics). Y no es casualidad

que fuera justo en esta revista de la editorial Shueisha donde Kurumada serializara originalmente el manga de Saint Seiya, el cual se convertiría en su más grande éxito. La repercusión inicial del comic en las páginas del Shonen Jump llevó a los directivos de Toei Animation a poner en marcha su proyecto de adaptar a la animación esta serie. Es aquí donde entró en escena la otra persona clave en el éxito de Saint Seiya entre las masas y a nivel mundial: el animador y diseñador de personajes Shingo Araki. Kurumada tenía buenas



Shiryu como modelo de Pino Leo Lina

ideas a la hora de crear personajes, desarrollar sagas de acción y transmitir emoción en ellas, pero pecaba de un dibujo anticuado y falto de dinamismo para las audiencias de tv. Araki, también veterano y respetado pero en el campo de la animación (colaboró hasta en clásicos como Kimba), se encargó de rediseñar el aspecto visual de los protagonistas para llevarlos al dibujo animado. El y su estudio ya contaban con amplia experiencia en este tipo de trabajos, habiéndose encargado de tareas similares en series de gran éxito como Ufo Robot Grandizer de Go Nagai, sólo para citar como ejemplo una que se haya emitido en Argentina. Se puede decir que el look y movimientos de Seiya y los demás caballeros en el anime deben a líneas generales casi más a Araki que a su creador original, Masami Kurumada. La serie se estrenó en Japón el 11 de Septiembre de 1986, escasos 9 meses después de la publicación del primer episodio del manga. El brazo productor de juguetes de la corporación Bandai fue uno de los sponsors principales del proyecto y casi antes de que la gente se enterara que la serie estaba en el aire ya había cientos de miles de muñecos articulados de los personajes en las jugueterías. Toei Animation es una empresa que nunca mea fuera del tarro, y se las ha ingeniado para convertir en grandes éxitos prácticamente a todas y cada una de las series de tv que realiza, sobre todo aquellas que se adaptan de comics publicados en el Shonen Jump de



Shueisha (ej Dragon Ball, Dr Slump, Slam Dunk etc). La serie de Seiya inicialmente iba a tener una duración de 52 capítulos, pero el éxito de rating y ventas de merchandising hizo que se extendiera hasta los 73 episodios, e inmediatamente tras su finalización fuera seguida por una nueva serie de 41 episodios, elevando el total de capítulos a un número muy considerable: 114. A esto hay que añadir 4 largometrajes estrenados en cine japoneses, dos durante la emisión de la primera serie y dos durante la emisión de la segunda. La segunda serie de Saint Seiya (la que abarca las sagas de Asgard y Poseidón) es considerada como una continuación directa de la primera y sus episodios fueron numerados siguiendo la numeración de la primera. Pero pese a esto hay que señalar que es difícil considerar a la serie como una continuación, realmente hubo demasiados cambios de planteo y staff para esta segunda etapa de las aventuras de los caballeros. Para comenzar, el diseñador de personajes



Hyoga, el caballero que nunca superó el destete

## 1er PRESENTACION JAPONESA



y animador Shingo Araki cedió gran parte de sus funciones a su compañera de estudio, Michi Himeno (que ya había trabajado en los 2 primeros films), quien rediseñó a los caballeros dándoles nuevas armaduras, rasgos más angulares, cuerpos más flacos y brazos más largos. Un estilo más retorcido que se pondría de moda en la década de los noventa. La animación y el coloreado mejoraron, volviéndose más dinámicos. Sin embargo no todo son rosas para esta segunda etapa, la extrema violencia gráfica característica de la serie decayó terriblemente (no más chorros de sangre saltando a cada rato a la pantalla, o gente reventándose los ojos), y además, desgraciadamente la gente de Toei se tomó la libertad de inventarse una historia entera: la saga de Asgard. Kurumada tras el final de la llamada saga del Santuario pasó directamente a la saga de Poseidón en el comic, pero como los de Toei estaban a punto de alcanzarlo en la versión animada y no iban a tener más historias que adaptar, decidieron crear esta saga a fin de darle tiempo al autor de adelantarse un poco en la versión manga. Básicamente la aventura en Asgard se inspira en una historia corta de Kurumada llamada "Koori no kuni no Natasha" protagonizada por Hyoga que aparece al final del tomo recopilatorio 13 del manga a modo de mero complemento, justo después del final de

# MIL TEAM



Masami Kurumada, creador de Saint Seiya. Nació en 1953 en Tokyo.

la saga del Santuario. Desgraciadamente este tipo de apuestas de inventar o ultra alargar una historia son bastante arriesgadas y no siempre salen bien, en general cuando le dan al staff de animación "rienda suelta" de crear historias de relleno, lo único que terminan haciendo es cagadas: repetir los esquemas de aventuras anteriores y hasta esquematizarlas más, cosa que provoca que el público se canse de la serie. Caballeros del Zodiaco sufrió ese destino para pena de los fans, tanto Asgard como los cuatro largometrajes que se hicieron (todos con historias inventadas por Toei) no son más que una repetición con leves variantes del "salvemnos a Atena antes de que se acabe el tiempo, pero antes debemos derrotar a tantos chabones repoderosos que quieren impedirlo (y contarnos sus historias en flashback...)", concepto creado en la lucha de las doce casas. Además, en la segunda



Shingo Araki (izq) y Michi Himeno, los directores de animación y diseñadores de los personajes en su versión dibujo animado.



El manga original era aun mucho más violento que la serie de Tv

serie o en las películas ya suena ridículo que todos y cada uno de los enemigos diga la misma huevada de "Ah... pero ustedes son sólo unos simples caballeros de bronce, jamás podrán contra mí, uno de (plata, oro, Dios, etc.)". Cuando se supone que ya deberían saber que siempre terminan cagando a palos a todos sus adversarios... Básicamente, más allá de una contundente e impecable gráfica en la segunda serie y las 4 películas, se puede afirmar sin temor a equivocarse que la esencia y la razón del éxito de Caballeros del Zodiaco se encuentra en verdad únicamente en los 73 capítulos de la primera

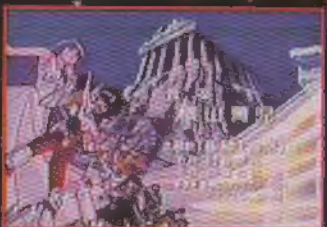


serie de tv, que hacen gala de una enorme potencia dramática así como un complejo desarrollo de personajes y luchas notablemente bien logradas y cargadas de sentimiento. Esto último exaltado por la música de corte clásico que se oye de fondo en la serie. La cosa es que como todo esto no estaba presente en la segunda temporada, y si bien el rating se mantuvo alto en Japón (tal vez por inercia) la ventas del merchandising cayeron bastante y Bandai se retiró como sponsor lo cual llevó a la cancelación de la serie tras el final (algo apurado) de la saga de Poseidón. Todo esto generó gran polémica entre los seguidores del manga ya que en esos momentos en el Shonen Jump se estaba publicando una nueva saga de Saint Seiya, la saga de Hades, la cual era considerada la mejor hasta el momento y si cancelaban la serie de tv nunca podrían verla adaptada a la animación. Desgraciadamente todo peticionario de los fans de continuar aunque sea en video al anime fue desoído y la gente de Toei dio por concluidas las aventuras de Saint Seiya en las pantallas de tv con la saga de Poseidón. Tampoco habían sido bien recibidos entre los lectores del manga, algunos cambios a la historia realizados en la animación a fin de disminuir la violencia del comic original, donde hay decapitaciones y brazos arrancados constantemente (por ej Casius que en el 1er capi-

## 1er ENDING JAPONES



## 2da PRESENTACION JAPONESA



tulo del manga arranca la cabeza y brazos de los enemigos). Otra suavización importante fue que al final de la lucha de las doce casas, Saga al ser liberado del espíritu de Ares, y por temor de volver a ser poseído, se suicida frente a Atena. Esto no sucede en la serie de tv donde todos terminan felices y contentos. Eso por no hablar de muchos personajes inventados expresamente por la gente de Toei para la serie de tv y que no existen en el manga, como Cristal, Dócrates, los insoportables caballeros de acero (estos últimos creados obviamente sólo para vender los juguetes), etc. La decisión de cancelar Saint Seiya fue tomada evidentemente a último momento porque el staff de animadores ya tenía listas imágenes de nuevas armaduras para los caballeros que serían usadas en la saga de Hades. La cosa es que, una vez concluida la serie de tv, los editores de Shueisha presionaron a Masami Kurumada a terminar el manga de Caballeros (que todavía se estaba serializando en el Shonen Jump) y dedicarse a crear alguna serie nueva que fuera similar con la esperanza de repetir el éxito comercial. Kurumada concluyó entonces de manera tajante la saga de Hades (ver historia completa en pag 24), con una victoria de los caballeros, pero a costo de nada más y nada menos que la muerte de Seiya, el propio protagonista. El cual muere en brazos de Saori tras ser atravesado por una espada. Sin duda un punto

# MIL TEAM



Atena fue creada para rascarse la argolla y dejarse capturar?  
Cant. de sagas: 3 + 4 películas = 7  
Cant. de veces que deben rescatarla: 7 !!!  
Las Diosas de ahora ya no vienen como las de antes...



Ya de chiquita le gustaba el sadomaso...

final llamativo para tan extensa saga. El rumor generalizado es que Kurumada no sólo no quería concluir la historia de los Santos de Atena todavía, sino que tenía planeada una saga final para narrar una vez concluyera la de Hades. Esta última historia pretendía que se desarrollara en el propio Paraíso y enfrentara a los Caballeros

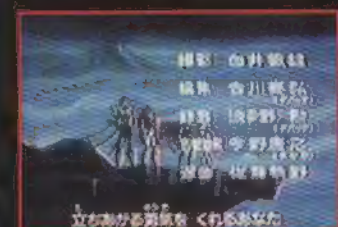


Shyrius es un muchacho con una extraña predisposición a quedarse ciego y traumas por ello... Pero no se comprende por qué, no ver no parece ser gran impedimento para la lucha en el mundo de los Caballeros: Shaina y Marin, por ejemplo, llevan máscaras SIN orificios para los ojos y pelean de lo más bien...

contra los mismos Dioses. La historia empezaría con Seiya postrado en una silla de ruedas sin cosmoenergía ni fuerza vital y cuidado por su verdadera hermana, Seika. Ajeno a todo esto la compañía Animate junto a Movic y Sony habían llegado a un acuerdo con Shueisha y Kurumada para hacer un anime de Fuhma No Kojiro, otro comic de gran éxito que el creador de Caballeros había re-alizado entre 1982 y 1986 (o sea justo antes de hacer Saint Seiya). La intención de este proyecto era obviamente apuntar a los fanáticos del anime de Caballeros dándoles un producto similar del mismo creador. Y realmente muy similar ya que también cuenta las aventuras de cinco jóvenes guerreros místicos, de los cuales el protagonista, el ninja Kojiro, es idéntico a Seiya... Para mantener la línea visual, obviamente trajeron a trabajar a Shingo Araki

en la animación. El anime de Kojiro fue lanzado en 1989 como serie de OVAs, o sea animación creada únicamente para venta en video, y tuvo un total de 6 capítulos. Ante el éxito de ventas fue continuado al año siguiente, 1990, en otra miniserie para video de 6 capítulos llamada Kojiro: Seiken Sensou Hen. Y finalmente concluyeron la historia en una película, también para video, de 60 mins llamada Kojiro Final Chapter: Fuma Hanran que salió a la venta en 1992. Mientras, y también ajeno a todo esto, a principios de los noventas, tras su previsible éxito paso por todo el Este Asiático, el anime de Saint Seiya desembarcaba en Europa. Lugar donde se volvería furor en prácticamente todos los países de la comunidad, desde los más conocidos como Francia, Italia y España hasta en esos pequeños y tranquilos de los que no nos llegan muchas noticias como es el caso de Bélgica. El manga por su parte, y pese a la burocracia extrema de Shueisha a la hora de vender licencias para ediciones extranjeras de sus títulos, terminó siendo publicado en España, Italia y Francia. Aunque fue sólo moderadamente exitoso en todos los casos y nunca un furor como el anime. A todo esto Kurumada había comenzado a hacer Silent Knight Sho, un nuevo manga que fue de inmediato realmente aniquilado tanto por la crítica como por los fans. Y no era para menos, era casi exactamente igual a Saint Seiya en todo senti-

## 2do ENDING JAPONES



## Kojiro



do. La serie se cerró tras sólo 2 volúmenes recopilatorios. Y tal fue el fracaso de Silent Knight que los editores de Shueisha lo "invitaron" a Kurumada a irse de su revista más vendida, el Shonen Jump, y trabajar en sus publicaciones más adultas y de menor tirada. Kurumada, tremendamente caliente por esto, que significaría una humillación y por la falta de lealtad de parte de la editorial, a la que le dio tantos éxitos en el pasado (más habiendo sido obligado por la empresa a crear esta serie) se pudrió, dio un portazo y tras casi dos décadas de trabajar allí, abandonó Shueisha. La gente de Kadokawa Shoten aprovechó la situación, lo llamó y lo convenció de incorporarse a una nueva revista de comics que querían lanzar al mercado, prometiéndole gran libertad y control sobre las series que creara. Kadokawa es la editora de Newtype, una de las revistas sobre anime y cine más vendidas de Japón, aunque también edita novelas y produce videos.



Recuerdan? Gente como la de la editorial Mayday, que hoy día hace clones de Lazer, en esa época robaba con aberraciones como esta, el comic argentino del año: Caballeros del Zodiaco Vs Sailor Moon!!!



Caballero Misty: Sin duda gana el premio al más puto de toda la serie por afano... (Llega hasta a invitar a Selya a unirse a él y regir el mundo en pareja!!!)



Sin embargo esta iba a ser una de las primeras incursiones de la empresa en el mundo del manga. La revista que crearon fue Shonen Ace, que se convirtió en uno de los éxitos más grandes de la década, por donde desfilaron y desfilan series top como Evangelion, Escaflowne, Slayers y Macross 7. La obra que Kurumada creó para el Shonen Ace, de más está decirlo, fue B'tX.



"Hace dos semanas que no cago..."



Saint Papá Pitufo: "Perdí el inhalador para el asma... Aghgggggghhhh."



LOS SUPERMERCADOS DEL COMIC!

CLUB DEL COMIC



Buenos Aires  
 Lavalle 617 (011) 4322-2088  
 Corrientes 1620 (011) 4373-8467  
 Santa Fe 2014 (011) 4823-6556  
 Venta telefónica (011) 4381-3287  
[www.clubdelcomic.com.ar](http://www.clubdelcomic.com.ar)

## ▶ La repercusión en Argentina y Sudamérica

Con el éxito obtenido en Europa era sólo cuestión de tiempo antes de que la serie llegara al otro mercado tradicional de occidente para el anime en tv: América Latina. Es así como en 1993 los primeros 65 episodios fueron doblados al castellanero en México comenzando una fiebre casi sin precedentes. Visto hoy día el doblaje zafa, pero todavía deja que desear a nivel técnico, y la presentación inventada es absolutamente de terror. Sin embargo todo eso para esas épocas donde hacía años que no llegaba un anime interesante a la tv, no importó en lo más mínimo. Tv Azteca de México quedó atónita ante el éxito que llegó a alcanzar la serie y la mantuvo en el aire durante años. Su anécdota más famosa es lo larga que se le hizo la espera del segundo bloque de episodios a los fans mexicanos. En general las series de tv (sean de lo que sean) si es para emisión diaria se suelen vender en bloques de 65 capítulos, y esto hicieron con Caballeros, sin tener en



cuenta que así estaban dejando colgada la historia a la mitad en la lucha de las doce casas y a escasos 8 capítulos de concluirla. Encima estuvieron más de un año antes de estrenar el segundo y último bloque de episodios (66-114) con el final de la saga del Santuario y las de Asgard y Poseidón. Paralelamente a eso, en México se fueron estrenando en cine los 4 largometrajes de Los Caballeros del Zodíaco con gran éxito y logrando permanencia en cartel de hasta 3 meses. La distribuidora en México de los films fue Comarex, empresa que los fans argentinos identificaron en los créditos de Zenki como distribuidora en castellano de esa serie. El primer contacto que tuvimos en Argentina con la serie fue a través de su éxito en nuestro socio del Mercosur: Brasil. Sin duda uno de los países del mundo donde pegó más fuerte la fiebre Caballeros. El anime de Saint Seiya llegó en 1994 de la mano de Rede Manchete, canal que en esa época estaba disponible en casi todos los sistemas de cable argentinos. Cosa que generó que unos cuantos argentinos se engancharan con la serie y sintieran fascinación por toda la fiebre que estaba habiendo en aquel país con ese anime. Se veían las propagandas de los muñecos de Bandai, la revista de información sobre comics Heroi (que terminaba dedicando todas sus tapas a los Caballeros) los ridículos disfraces, la película para cine, etc, etc. Todo lo que hoy día es común, pero que por ese entonces no pasaba en nuestro país. La versión brasilera, como con la mayoría de las series de Toei, estaba traducida del castellano sobre los masters de la versión mexicana



Plus Video editó 6 vols, pero cometió la torrada de quitarle los títulos de los capítulos y los eyecatch. O sea, pagas para tener menos que en Tv.

y renombrada lógicamente Cavaleiros Do Zodíaco. Un dato llamativo del doblaje brasileño es que la serie es elogiada aun al día de hoy por la calidad de las voces que se eligieron para los personajes. Respecto a la emisión, obviamente en Brasil también tuvieron el problema de dejar colgados a los televidentes en el medio de la lucha de las doce casas un largo tiempo por el tema de vender la serie dividida en un primer bloque de 65 episodios y un segundo de 49. En Brasil sólo la tercer película (que era la única que superaba la hora de duración) se llegó a estrenar en cines, las demás fueron directo al video (aunque las cuatro fueron luego emitidas en tv). Una anécdota triste de su paso por Brasil es que cuando ya la habían repetido como mil veces y ya no sabían más con qué robar, decidieron sacar un compact con las canciones de la serie. Por supuesto los temas eran todos



Ma' qué Marín... El verdadero maestro de Seiya fue Mike Tyson

inventados por algún grupo de fracasados que tenía a mano la productora discográfica. El problema fue que para que los chicos compraran el compact no se les ocurrió mejor idea que convencer a los de Manchete para meter las canciones de fondo en las luchas a la serie de tv, en reemplazo de la música de fondo japonesa. Una cagada. Pero Caballeros dejó una marca fuerte en Brasil e hizo que todos los canales apostaran de golpe al anime, llegando a emitirse simultáneamente series de Ovas en tv abierta (Gall Force, Detonator Orgun, Genocyber, etc.) y mon-tones de otras series de tv: Dragon Quest, Dragon Ball, Guerreras Mágicas, Shurato, Yu Yu Hakusho, Campeones, etc., muchas de las cuales hasta tuvieron línea de muñecos articulados fabricados en



Brasil. La llegada a Argentina de Saint Seiya fue en Abril de 1995 gracias a la, por ese entonces recién llegada, importadora de juguetes Dekko que representaba a Bandai. Ellos llegaron a un acuerdo con ATC para que emita la serie y así poder vender los juguetes (que en un principio eran los sobrantes de Brasil, que eran los sobrantes de Europa, que eran los sobrantes de Hong Kong, que eran los sobrantes de Japón...). Cabe mencionar que los juguetes empezaron saliendo 49 pesos (y estaban sólo los Caballeros de Oro y no los protagonistas) y terminaron a 19! Esto no fue por bajas ventas sino que la enorme cantidad que se vendió, le permitió a los de Dekko bajar costos. Además de los originales, el mercado se vio inundado de copias piratas, algunas casi iguales a los originales en packaging y calidad.

En Junio de 1995, dos meses después que ATC, Magic Kids comenzó a emitir de Domingo a Domingo y en múltiples horarios, consiguiendo con su emisión de pasada la medianoche llamar la atención de una gran parte de adolescentes y adultos que se engancharon fascinados por la extrema violencia y el ambiente general de la serie. Esto fue la semilla de una buena parte del fandom actual del anime en Argentina. De hecho, durante un tiempo se sintió que todo el mundo veía la serie, sin importar edad o gustos en la vida. Era divertido encontrarse por ejemplo con algún metalero de pelo largo y tatuado que entraba a una comiquería y que cuando oía que alguien hablaba de la serie, se prendía a la charla entusiasmado. Fue una especie de prelude a lo que en 1998 sucedería (y sucede) con DragonBall Z, anime que parece que

todo el mundo mirara (eso sí, Caballeros al ser más corta, no llegó a saturar de la misma forma). Aquí como no iba a ser de otra forma nos clavamos como en todos lados al medio de la batalla de las doce casas, pero la espera duró menos y en Diciembre de 1995 Magic Kids comenzó a emitir el segundo y último bloque de capítulos (ATC no lo haría hasta 1997). Este estreno fue debido seguramente a que Dekko quería lanzar para Navidad la segunda tanda de muñecos, o sea aquellos correspondientes a las sagas de Asgard y Poseidón.

La serie también fue emitida un tiempo por América tv. Respecto a las películas, al igual que en Brasil, la tercera llegó estrenarse en cines (aquí en Julio de 1996) y las demás fueron editadas en video (aunque la que se dio en cine luego fue emitida por Canal 13). Respecto al merchadising aparte de todos los juguetes legales y piratas, en Argentina hubo remeras, 3 álbums de figuritas, golosinas, etc. Saint Seiya fue emitida, además, en casi todos los países hispano parlantes del continente.

Por cierto... Se preguntarán qué fue de Dekko, los importadores de Bandai que hicieron que se pasase la serie en Argentina, desatando así involuntariamente el boom del anime. Se cuenta en el ambiente que era la gente de Bandai España y que en 1997 con 6 millones de dólares en los bolsillos cerraron la sucursal Argentina y se volvieron al viejo continente. El hecho de que en Brasil volvieran a poner fuertes trabas a la importación de juguetes habría causado esta decisión. Hoy día tras un año y medio de ausencia los juguetes de Bandai han vuelto de la mano de otro importador.

## ▶ El doblaje de la serie de tv

La serie a líneas generales no presenta ninguna alteración o cortes con respecto a la versión original japonesa. Algunos señalan que se tradujo como "Caballeros" al término Saints (Santos) a fin de evitar problemas por las connotaciones religiosas de ello, pero esto es relativo ya que con "Santos" Kurumada no se refería a los de la religión católica sino a los de la antigua mitología griega. Según los griegos los Santos eran aquellos campeones que luchaban para proteger y ayudar a sus Dioses y Diosas patronas. Según la mitología griega se convirtieron en los guardaespaldas de Atena cuando esta vino a la Tierra. Estos campeones se negaban a usar cualquier tipo de arma y luchaban usando únicamente sus propios cuerpos, siendo los mejores luchadores de todas las artes marciales conocidas en la antigua Grecia. Por todo esto el llamarlos "Los Caballeros de Atena" no es una traducción tan desacertada. Transmite bastante bien el concepto original si bien no con las mismas palabras. Además, la serie ya había sido renombrada como "Caballeros del Zodíaco" en Europa, llevando ese nombre en España y equivalentes en los demás países (ej: Les Chevaliers du Zodiaque en Francia y I Cavalieri Dello Zodiaco en Italia). Lo más lógico era mantener el nombre a fin de poder vender los juguetes sobrantes de Europa y a la hora de licenciar productos no confundir a empresarios de multinacionales que ya identificaban a la serie con ese nombre por el éxito en sus filiales europeas. Lo que sí no tiene perdón es el hecho de haber quitado las presentaciones y endings origi-

nales y reemplazarlos por unos hechos en España. Lo que se vio en Latinoamérica como presentación y cierre de Caballeros no guarda ninguna relación con los originales japoneses. No es más que una recolección de imágenes sin sentido de la tercer película (o sea la que aquí se vio en cine) con otras de un par de capítulos de la primera temporada. A ese menaje se le pegó un logotipo choto y berrata que rezaba "Caballeros del Zodíaco", todo evidentemente con equipos de edición de dos mangos y encima seguramente operados por algún gordo pajero, grasiento y cervicero que lo hizo mientras se garchaba algún travesti de la zona roja de su ciudad (okay, me fui al carajo...). Y qué se oía de fondo? Ah... Cómo olvidar esa bellísima y elaborada canción cuya mera entonación generaba placeres casi orgásmicos en todo el cuerpo... "caaaaaballeros del zodiaaaaaaco, cuando lanzan sus ataaaaaques..." encima con terrible acento gallego de los más pronunciados!. Obviamente la letra está inventada, la música también y obviamente no fue hecha en México. Es la que usaron en España, y ni siquiera estaba creada ahí, sino que la habían traducido de la canción que le habían inventado en Francia a la serie (donde obviamente también aniquilaron las presentaciones originales y las reemplazaron por una inventada con esta canción de fondo). En esa época la empresa representante de Toei para el continente americano, Cloverway (que es la que paga por el doblaje), no tenía una venta asegurada de cada serie que lanzaba en la región como ahora y evidentemente decidió



reducir costos utilizando la versión española en lugar de pagar extra al estudio de doblaje para hacer una traducción fiel de la canción y dejar las imágenes originales como hacen en la actualidad. La verdad que podrían haber dejado la original en japonés y menos quilombo... pero Toei parece creer que debe traducir todas las presentaciones, sobre todo por sugerencia de canales mexicanos que no gustan de canciones en japonés. Originalmente la serie tenía 2 presentaciones y 2 endings distintos. Una presentación y un ending para la saga del Santuario (caps 1-73) y una presentación y un ending para la sagas de Asgard y Poseidón (caps 74-114). - los nombres de las canciones se detallan en las pags 26 y 27- Todos ellos fueron aquí reemplazados por ese engendro que

mencionamos arriba. Afortunadamente ese es el único cambio grande que sufrió la serie. Diálogos, música de fondo e imágenes permanecieron absolutamente intactos. Además, Toei Animation, como siempre hace con sus series, dio la orden de mantener los nombres originales japoneses, así que no hubo cambios tampoco por ese lado. Con esto, Toei una vez más demostró que ni los más chicos tienen problema en aprenderse nombres supuestamente complicados como Hyoga o Shiryu. Los eyecatch (las animaciones para ir a corte) se respetaron y quedaron tal cual se vieron en Japón, incluso con el logo original. La traducción a veces se ve medio tosca, con frases antinaturales, pero esto siempre sucede con las series japonesas debido a la imposibilidad de traducir literalmente el

idioma. El único problema realmente achacable al doblaje son las fallas de sonido en varios capítulos de la saga de Asgard, donde subas, bajas y distorsiones del volumen dificultan la comprensión de algunos diálogos. Lo más curioso: a Shun le terminan diciendo Shon en la segunda tanda de capítulos!

**Nota:** el doblaje de los 4 films está comentado en las pags 20 a 24. A principios de 1999 y con material provisto por el Staff de esta revista, el canal Magic Kids emitió el capítulo 1 de Caballeros con su correspondiente presentación y ending original en japonés. La presentación original de la segunda serie de Caballeros fue emitida en tv dentro del programa Club del Anime de Magic Kids también a comienzo de año a modo de rareza.

### Voces mexicanas

Seiya.....	Jesús Barrero
Ikki.....	Marcos Patiño
Shiryu.....	Ricardo Mendoza
Shun.....	José Gilberto Vilchis
Hyoga.....	René García
Saori Kido.....	Maria Fernanda Morales y Mónica Manjarrez
Shaina.....	Maru Guerrero
Doctrates.....	Alfonso Ramírez
Crystal.....	Saul Alvar
Aldebaran/Tauro.....	Alfonso Ramírez
Aioria/Leo.....	Yamil Atala
Shaka/Virgo.....	Saul Alvar
Shura/Capricornio.....	Rafael Rivera
Milo/Escofipión.....	Saul Alvar
Hagen.....	Daniel Abundis
Misty.....	Salvador Delgado
Asterion.....	Gerardo Reyero
Sorrento.....	Jorge Roig Jr.
Alberich.....	César Arias
Hilda de Polaris.....	Sylvia Garcel
Flair.....	Gisela Casillas
Siegfried.....	Saul Alvar
Aries.....	Javier Rivero
Saga.....	Mario Castañeda
Kanon.....	Mario Castañeda
Isaac/Kraken.....	Salvador Delgado
Krishna/Crisaur.....	Rafael Rivera
Eo/Scilla.....	Gerardo Reyero
Aracne.....	Ricardo Tejedo
Aioros.....	Gerardo Vázquez
Poseidón.....	Ricardo Hill
Narración.....	Raul de la Fuente



### Las películas

**Nota:** Todas las películas están presentadas por el staff de Toei Animation y no están adaptadas del manga de Kurumada. Estos largometrajes no guardan relación con la serie de tv y suelen contradecir su continuidad, por lo que se entiende que suceden en una especie de "universo paralelo" como las de Dragon Ball. Respecto al doblaje, las voces mexicanas de los 3 caballeros fueron cambiadas para los films: aquí Javier Rivero interpreta Ikki, ~~...~~ a Shiryu y Roberto Carrillo a Shun. Detrás práctico: todas las películas terminan igual, Seiya viste a final la armadura dorada de sagitario y gana tras disparar su flecha.

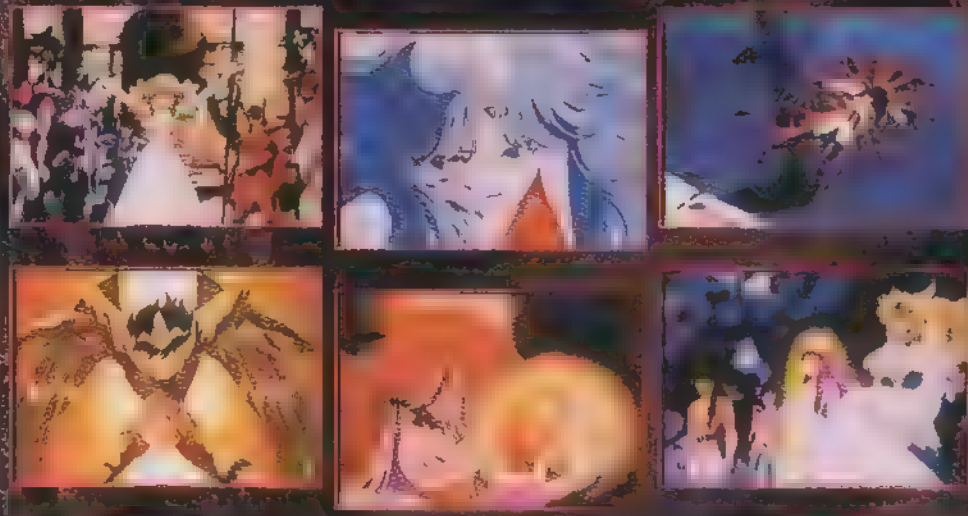
### SAINT SEIYA: THE MOVIE

Comercializada en video en Argentina en Noviembre de 1995.  
La reencarnación de Ellis.  
Originalmente estrenada en cine japonés en Julio de 1993.  
Duración 45 mins.

**Historia:** Tema típico de caballeros. Ellis, la Diosa de la guerra se reencarna y vuelve a la vida. Acto seguido captura a Atena a fin de robarle sus energías y así deshacerse de ella, su único obstáculo para gobernar con libertad. Seiya y los demás deberán rescatarla antes de que se ponga el sol, para ello deberán derrotar al ejército de Ellis, los Ghost Five.

**Doblaje:** Mantiene la presentación original japonesa (que no es otra que la de la primera serie de tv, la del tema Pegasus Fantasy), pero el ending no está, sino aparecen los créditos en castellano sobre un fondo negro.

**Edición Local:** Venta en kiosco junto a revista de la serie por Editorial Vertice y de alquiler en video clubs a cargo de Plus Video. Ambas con cajas conteniendo dibujos hechos en Argentina por un tal Atilio Millan en lugar de los originales (bueno!!)



### SAINT SEIYA: KAMIGAMI NO ATSUKI TATAKAI (La ardiente batalla de los Dioses)

Comercializada en video en Argentina en diciembre de 1996 como La Batalla de los Dioses.  
Originalmente estrenada en cine japonés en Marzo de 1994.  
Duración 45 mins.

La trama está inspirada en la historia corta sobre Hyoga en el país del hielo que aparece al final del tomo 13 del manga "Koei no kuni no Natasha". La gente de Toei utilizó esta película para testear los conceptos sobre Asgard que estaban desarrollando para inventar esa saga. Muchos personajes de Asgard "descienden" de versiones mejoradas por el staff de la serie de tv, de los de esta película.

**Historia:** Hyoga desaparece en Asgard y un clima glacial invade la tierra. Seiya, Atena y los demás viajan a buscarlos suponiendo que las modificaciones del clima vienen de allí. En Asgard deberán enfrentarse a Doivir y sus Dioses guerreros. Doivir, por supuesto, de paso, captura a Atena, que una vez más se tascará la argolla todo el tiempo mientras pone cara de sufrida y los caballeros se deben partir el orto por salvarla. Pero esta vez con una variante: uno de sus enemigos será el propio Hyoga, que resulta estar bajo el poder de Doivir!

**Doblaje:** Mantiene la presentación original japonesa (que no es otra que la de la primera serie de tv, la del tema Pegasus Fantasy), y el ending original de la película (realizado expresamente para la película, no es uno de los de tv). A los créditos en japonés se siguen los créditos en castellano con hasta los nombres de los dobladores.

**Edición Local:** Venta en kiosco junto a revista de la serie por Editorial Vertice y de alquiler en video clubs a cargo de Plus Video. Ambas con cajas conteniendo dibujos hechos en Argentina por un tal Atilio Millan en lugar de los originales (bueno!!)



## SAINT SEIYA: SHINKU NO SHONEN DENSETSU (La leyenda de la juventud escarpiata)

Comercializada en cintas argentinas en Julio de 1990 como "Caballeros del Zodíaco: La película". (Editada posteriormente en video con el mismo nombre). Originalmente entrara en cintas japonesas en Julio de 1989. Duración: 70 mins.

**Sinopsis:** Abel, hermano de Atena, quiere destruir a Athena alegando que hay demasiada maldad en el planeta. Atena al comienzo parece que se une a su causa pero luego opone a él desvaldando que solo le seguía la corriente para saber sus planes. Abel molesto, la inmoviliza y entonces (adivinen que...) Seiya y los otros Saints deben rescatarla. Para ello (adivinen que...) deben luchar contra unos cuantos guerreros y hasta unos Caballeros dorados resucitados por "Don" Abel.

**Dibujos:** Absolutamente idéntica con respecto a la versión japonesa. El ending que se ve se realizó en Japón exclusivamente para esta película y no es de los de tv.

**Distribución:** Comercializada en cintas y luego editada por Editorial Vértice para Editorial Vértice para venta a través de quioscos junto a la revista de Caballeros, y más tarde aun por la Revista Garas dentro de su colección de videos de dibujos animados. Solo la edición de Plus Video tiene caja con imágenes originales.



## SAINT SEIYA: SAISHU SEISEN NO SENSHI TACHI (Guerreros de la sagrada batalla final)

Comercializada en video en Argentina en febrero de 1990 como "Los Caballeros del Zodíaco Contra Lucifer". Originalmente entrara en cintas japonesas en Marzo de 1989. Duración: 45 mins.

**Sinopsis:** Lucifer llega al mundo con intenciones de aniquilar a todos sus habitantes. Para ello llega al Santuario y asesina a los caballeros de oro. A partir de allí Seiya y los demás comienzan a combatir tras una derrota inicial y mientras los caballeros están en el hospital, Atena por una vez toma la iniciativa y va a combatir a Lucifer sola. Pero luego obvio, es seguida por los caballeros que deberán luchar contra otros tantos guerreros a fin de derrotar a Lucifer.

**NOBLAJE:** El único novedoso: la escena inicial donde Lucifer asesina a los caballeros de oro fue quitada por la distribuidora Mexicana. Mantiene la presentación original japonesa (que no es la que la de la segunda serie de tv, la del tema Soldier Dream).

**Distribución:** Venta en quioscos junto a revista de la serie por Editorial Vértice, y también en video clubs a cargo de Plus Video. Ambas con cajas conteniendo dibujos hechos en Argentina por un tal Attilio Millan en lugar de los originales (que...



## La saga de Hades (tomos 19 a 28)

La historia final del manga de Saint Seiya que nunca fue adaptada al anime.

243 años atrás Hades, el Dios del "más allá", vino a nuestro mundo y fue la más grande amenaza a la que los caballeros se enfrentaron jamás. De esa lucha, sólo los Caballeros de Oro Dohko de Libra y Shion de Aries lograron sobrevivir. Ahora en el presente, Hades ha retornado, resucitó a los muertos y les ha ofrecido la vida eterna a cambio de que derroten al Santuario y le traigan la cabeza de Atena. Mu, Shaka, Milo, Aioria, Kanon, Aldebaran y Dohko deben enfrentarlos. Entre los resucitados a derrotar se encuentran Death Mask, Afrodita, Saga, Shura y Kamus. El santuario es atacado, la batalla entre ambos bandos es cruenta y los guerreros de las dos facciones van muriendo. Atena en busca de detener la batalla y evitar más muertes de sus aliados se suicida.

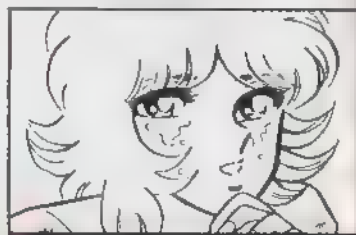
Hades aparenta haber ganado. Pero Seiya y los caballeros de bronce pronto comprenden que Hades no ha ganado. Atena posee el octavo sentido y eso le permite entrar al mundo de los muertos libremente. Lo cual indica que Atena no se suicidó sino que simplemente fue a combatir a Hades en su propio reino. La misión de los caballeros ahora será ir al mundo de los muertos y llevarle a Atena su armadura sagrada para que pueda combatir con todo su poder. Los Caballeros llegan al otro mundo y van enfrentando diversos enemigos a quienes derrotan con gran esfuerzo pero con cierta ayuda del inexplicable terror que la presencia de Shun les causa a sus rivales. Mientras combaten se les suman otros aliados como Kanon de Géminis y Orfeo, un ex-serviente de Hades. Orfeo esconde a Shun y Seiya



Prototipo de armaduras y diseño de personajes realizado por la gente de Toei para la saga de Hades. Lamentablemente nunca llegó a ser animada.

dentro de un baúl y entra al palacio de Hades diciendo que trae el baúl como regalo (al mejor estilo caballo de Troya). Ante la presencia de Hades, su hermana Pandora y varios generales, los tres salen a combatir. Orfeo es herido de muerte pero logra aniquilar a Hades antes de morir. Sin embargo la aparente victoria se convierte en la mayor tragedia. Pandora era la verdadera líder del ejército y el reino de Hades, su hermano una mera ilusión que ella misma generaba. Y no sólo eso, Pandora estaba aguardando la llegada del verdadero Hades, que en ese momento descubrimos es Shun, el Caballero de Andrómeda. Hades ha reencarnado en Shun, tras su muerte hace 243 años! Hades comienza a trabajar entonces en crear un gran eclipse a fin de exterminar la vida en la Tierra. Pero es detenido

por Atena que aparece sorpresivamente y expulsa al espíritu de Hades del cuerpo de Shun. El espíritu de Hades contraataca inmediatamente y ambos desaparecen rodeados en fuego. Shaka informa a los caballeros de bronce que el cuerpo real de Hades y Atena se encuentran en Elisyon, la puerta final del infierno que conduce al paraíso. Con enormes sacrificios de los Caballeros Dorados y sus aliados y tras derrotar a muchos enemigos los Santos de Bronce consiguen llegar allí. Sólo para descubrir que los aguardan Thanatos



Seika, la verdadera hermana de Seiya

e Hypnos, dos aliados ultra poderosos de Hades. En tanto en el Santuario reaparece la verdadera hermana de Seiya: Seika. Thanatos trata de asesinarla y Seiya se enfurece. Tras derrotarlo, los Caballeros ven como el cuerpo de Hades despierta y se preparan a combatirlo. Atena está allí pero encerrada en una vasija. Cuando los caballeros

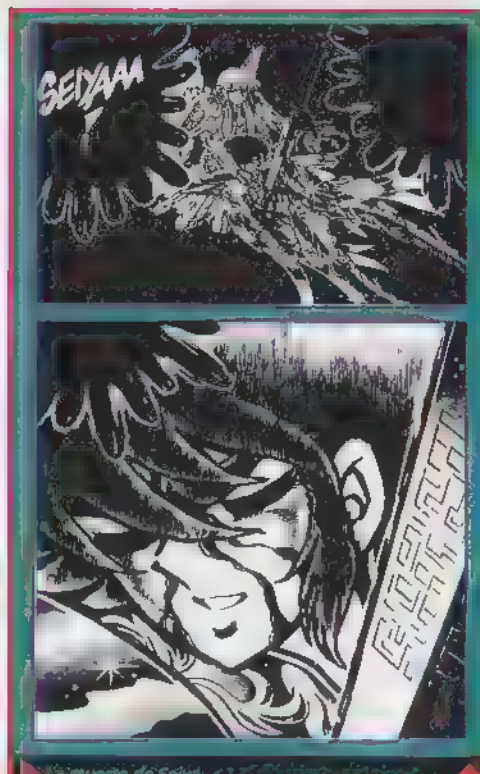
están por ser derrotados, ella revive y aparece vistiendo su armadura, mientras que los caballeros son otorgados armaduras divinas. En la batalla final Hades es derrotado por Atena, pero a costo de la vida de Seiya que cuando le lanzan una espada a Atena, él se pone en el medio para salvarla, siendo atravesado y muriendo enseguida.



Atena con armadura



Muerte de Hades



La muerte de Seiya



Este compact llamado "Shonenki" salió en Enero del 97 y tiene una especie de radionovela de los Caballeros que se sitúa justo después de la saga de Hades.



Imagen final del manga (Tomo 28)

## Guía de capítulos

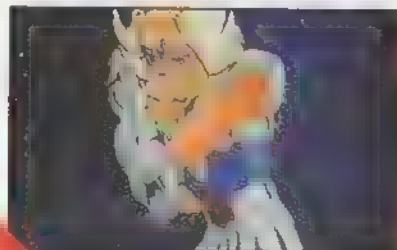
### SAINT SEIYA (primera serie)

- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada en México que se emite en Argentina.
- Emitida originalmente en Japón entre el 11-9-86 y el 16-4-88
- Basada en los tomos recopilatorios 1-13 del manga Saint Seiya de Masami Kurumada.
- Opening original japonés: Pegasus Fantasy (por Make Up)
- Ending original japonés: Blue Forever (por Make Up)



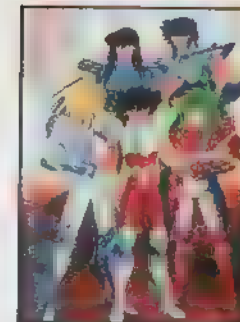
- 1 - Las leyendas de una nueva era
- 2 - Cuando Seiya viste la armadura de Pegaso
- 3 - El guerrero de los hielos
- 4 - El Caballero Dragon
- 5 - La resurrección del Dragon
- 6 - El guerrero que vino del infierno
- 7 - La venganza del caballero Fénix
- 8 - En busca de la armadura de oro
- 9 - Los caballeros del Apocalipsis
- 10 - La tumba de la armadura sagrada
- 11 - Seiya se enfrenta con su doble
- 12 - Las cadenas de la amistad
- 13 - Hazañas explosivas
- 14 - La derrota del fantasma del diablo
- 15 - El secreto del Fénix
- 16 - El ataque a la fundación
- 17 - El rescate de Saori
- 18 - Los caballeros de los abismos
- 19 - La isla del espectro
- 20 - La traición del Señor de los Hielos
- 21 - La pirámide de hielo
- 22 - El Caballero de la llama
- 23 - El ángel de la muerte
- 24 - El vuelo del Pegaso
- 25 - La revelación
- 26 - Amigos o enemigos
- 27 - Seiya se convierte en piedra
- 28 - El sacrificio del dragón
- 29 - El secuestro de Saori
- 30 - El ardiente cosmos del amor
- 31 - La línea entre la vida y la muerte
- 32 - La isla de la reina muerte
- 33 - El llanto del dragón
- 34 - Adiós camarada
- 35 - La esperanza de Seiya
- 36 - Doce juegos de ropa dorada

- 37 - La decisión del casco
- 38 - Ataquen santos dorados
- 39 - Shiryu contra Máscara Mortal
- 40 - La partida
- 41 - La crisis de Atena
- 42 - Cosmo final
- 43 - Batalla en la casa de Tauro
- 44 - Géminis el laberinto de luz y sombra
- 45 - Enviados a otra dimensión
- 46 - La cadena de la nebulosa de Andromeda ataca esta vez
- 47 - El valeroso Hyoga ahora dormirá apaciblemente
- 48 - Shiryu vuelve del país de los muertos
- 49 - Shunrey reza por Shiryu
- 50 - Arriba dragón, tu cosmo puede derrotar a los caballeros de oro
- 51 - Por qué el Leon Dorado trata de matar a Seiya?
- 52 - El legendario golpe satánico de Arles
- 53 - Casios muere por amor
- 54 - Ikki, el Ave Fénix sin alas
- 55 - El grito de Atena
- 56 - Shaka, el caballero más cercano al gran maestro
- 57 - Shaka abre sus ojos
- 58 - Ikki muere valientemente por amistad
- 59 - Hyoga vuelve a la vida
- 60 - El renacimiento de Hyoga
- 61 - Ríndete o morirás
- 62 - Hyoga, el valiente guerrero
- 63 - Todas las armaduras doradas se reunieron en el santuario
- 64 - Amigos, encomendar, a Atena a ustedes
- 65 - Ruge la espada sagrada
- 66 - Shiryu de convierte en una estrella fugaz
- 67 - Adiós mi maestro y mis amigos
- 68 - Un hermoso guerrero, Afrodita
- 69 - Dulce aroma de muerte
- 70 - Duerme en paz Shun
- 71 - El reloj de fuego se extingue
- 72 - No pierdas a tus amigos, Seiya
- 73 - Amigos, reunanse con Atena



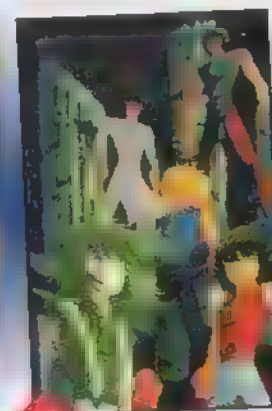
### SAINT SEIYA (segunda serie)

- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada en México que se emite en Argentina.
- Emitida originalmente en Japón entre el 23-4-88 y el 1-4-89
- La Saga de Asgard (caps 74-99) está inventada por la gente de Toei, la de Poseidón (100-114) se basa en los tomos recopilatorios 14-18 del manga Saint Seiya de Masami Kurumada.
- Opening original japonés: Soldier Dream (por Broadway y Hironobu Kageyama)
- Ending original japonés: Blue Dream (por Broadway y Hironobu Kageyama)



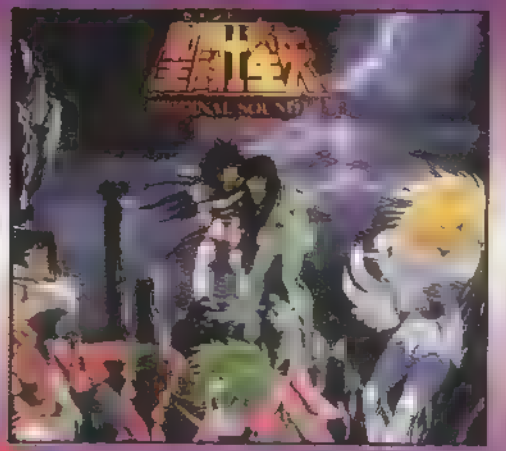
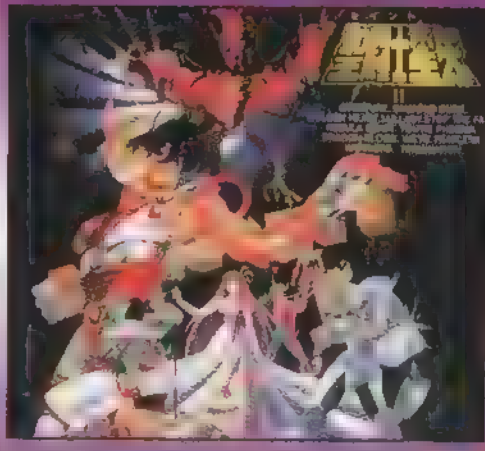
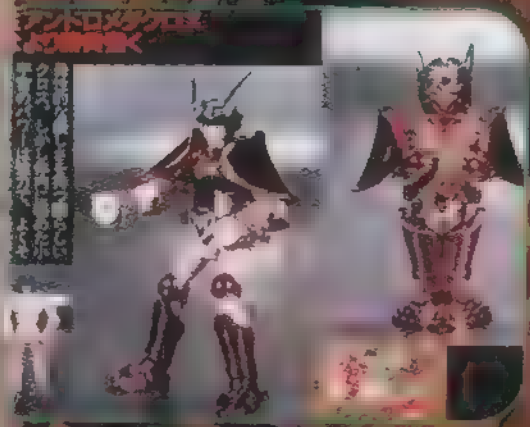
- 74 - Enemigos del Polo Norte
- 75 - Hilda, la Diosa encantada por el diablo
- 76 - El cosmo de Told está lleno de odio
- 77 - Told muere por Hilda
- 78 - Penrril, el lobo del norte, muestra sus colmillos
- 79 - Pobres lobos del norte
- 80 - Lamentos en el hielo
- 81 - La batalla mortal de Fier
- 82 - Cisne, elevete del infierno hirviente
- 83 - Arpa misteriosa, Preludio intenta enviar a Shun a la muerte
- 84 - Condenado a muerte, réquiem de cuerdas
- 85 - Un guerrero triste y valeroso
- 86 - Fénix y sus alas ardientes
- 87 - La coraza amatista
- 88 - La espada de fuego, la ambición maligna
- 89 - El sacrificio al mal, el bosque de los espíritus
- 90 - No veas hacia atrás Seiya, la cosmoenergía del Dragón Naciente
- 91 - Quema tu cosmoenergía Shun, el secreto oculto del colmillo negro
- 92 - Shun, gira tu último vapor nebuloso
- 93 - Bud, los gemelos del destino
- 94 - Lazos entre hermanos
- 95 - El héroe de la leyenda ha revivido
- 96 - Dragón contra dragón, una oportunidad en cien mil

- 97 - Un brujo del mar, la canción de la muerte
- 98 - La milagrosa aparición de la armadura de Odin
- 99 - Atena mi oración eterna por ti
- 100 - Poseidón, el emperador del océano, una nueva guerra santa
- 101 - Destruyan todos los pilares de los siete mares
- 102 - El misterioso brillo dorado de la armadura de bronce
- 103 - Shun es atacado por las seis bestias de Sila
- 104 - Muerte a las seis bestias por la poderosa cadena dorada
- 105 - Excalibur habita en el brazo de Shiru
- 106 - Seiya encuentra a su ser más querido
- 107 - Leunades el despiadado
- 108 - Isack, el hombre que olvidó los sentimientos
- 109 - Cuidado Ikki, otra triste batalla mortal
- 110 - Escucha la bella canción de Atena
- 111 - Amigos, cuando morimos lo hacemos juntos
- 112 - El misterio del renacimiento de Poseidón
- 113 - Flecha dorada ataca a Poseidón
- 114 - Viva la amistad, larga vida leyenda de los caballeros



Juguetes de Bandai

MIL TEAM





# B'tX

Y dónde carajo está Atena? *Por Leandro Oberto*

Esperada durante años por todos los fanáticos/as de Masami Kurumada, el creador de Caballeros del Zodiaco, en Agosto pasado de forma silenciosa y sin anuncio, finalmente desembarcó en nuestras pantallas B'tX, el más reciente anime basado en uno de sus comics.

Aunque, al igual que en Japón, no logró ni remotamente crear el furor de Caballeros, B'tX tuvo un enorme mérito y privilegio en Argentina: se convirtió en el primer anime del cual llegan a emitir los OVAs en tv. La serie originalmente nació en Diciembre de 1994 dentro de las páginas de la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten, siendo esta la primera obra de Kurumada que publicaba esta editorial. Tentada por intentar repetir el éxito de las aventuras de Seiya en la tv, y viendo el éxito que estaba teniendo B'tX en las páginas del Shonen Ace, la productora TMS (Tokyo Movie Shinsha) decidió adaptarla al dibujo animado. La juguetera Takara, por su parte, tomó enseguida la licencia de los juguetes. Y es así como en Abril del '96 llegaba a las pantallas japonesas una nueva serie de Masami Kurumada, sólo que curiosamente respaldada por tres compañías que eran competencia de las que hicieron Caballeros del Zodiaco. La animadora TMS en vez de Toei, la edi-

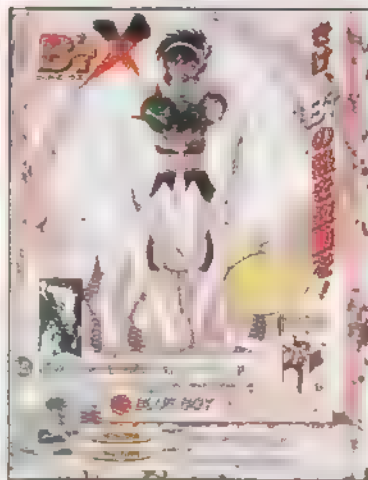


tora Kadokawa en vez de Shueisha y la juguetera Takara en vez de Bandai. La suerte no estuvo esta vez de su lado y los índices de audiencia y venta de merchandising no fueron demasiado satisfactorios. Las causas de ello son difíciles de identificar, pero se puede aventurar que simplemente sucedió que no era el momento adecuado para ese tipo de serie de guerreros en armaduras y

que el público ya estaba algo cansado de ese tipo de historias en la tv. O tal vez fue la animación que distaba de ser todo lo fluida que debía... O el diseño de personajes que varía constantemente de uno espectacular con la onda de Masami Obari (cap 19) a desastrosos como el cap 25 donde además usan una bocha de imágenes de la presentación y hasta el ending para re-



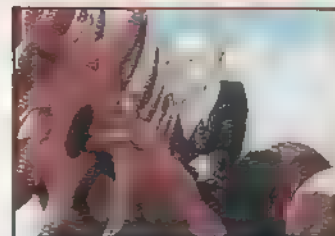
llenar, evidentemente a fin de reducir costos... La cuestión es que como todo en el mundo de los negocios es realmente difícil o casi imposible identificar las causas reales de un éxito o un fracaso. La cosa es que en Septiembre del '96 B'tX fue sacada del aire tras sólo 25 capítulos y dejando colgada la historia totalmente (los protagonistas están yendo a combatir al enemigo cuando termina la serie). Afortunadamente TMS, a diferencia de Toei, apuesta siempre bastante fuerte a las producciones para video y conciente de que Kurumada es un nombre que arrastra y que el comic seguía siendo muy popular en el Shonen Ace, se aso-



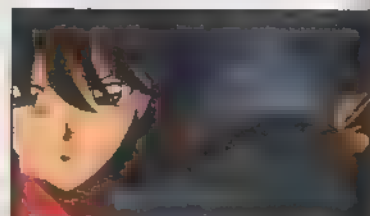
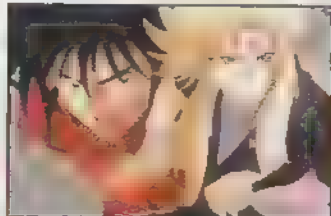
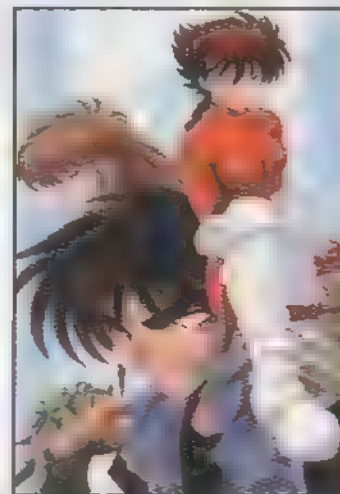
ció con la división video de Kadokawa y continuó el anime en una miniserie de 14 videos OVAs (o sea animación creada para venta en video). La serie de OVAs se tituló B'tX:NEO y se destacó por tener una animación notablemente superior en todo sentido a la de la serie de tv. Todo el staff fue revisado y se le otorgó mayor presupuesto, el resultado fueron 14 capítulos de media hora impecables, con una animación fluida y hasta algunos efectos de computadora en los fondos. De esta forma pudieron concluir la historia de B'tX en anime más coherentemente.

Sin embargo, no toda la historia del manga original fue adaptada al anime, ya que al día de hoy B'tX sigue serializándose en el Shonen Ace continuando mucho más allá del punto donde concluyen los OVAs. Ya han salido un total de 15 volúmenes recopilatorios, habiéndose editado el más reciente este mes. Llegado este punto, pasamos a las preguntas de siempre, como por ejemplo, cómo fue que llegó la serie a nuestro país?

La serie fue adquirida por Magic Kids producto de los redoblados esfuerzos que está poniendo la productora TMS-Kyokuichi corp por vender sus productos en América Latina. Esta productora últimamente le está ofreciendo todas sus series a los canales de la región prácticamente en simultáneo con su estreno en Japón y no sólo se limita a lanzar las producciones para tv, sino que intenta venderle las películas y los OVAs. Así es como Guerreras Mágicas (Incluido el primero de los 3 OVAs), Virtua Fighter y Rescue Kids llegaron a Argentina y otras más esperan, que ya han sido estrenadas en México y Chile como Detective Conan. El único problema con estos chabones de TMS es que tienen manías

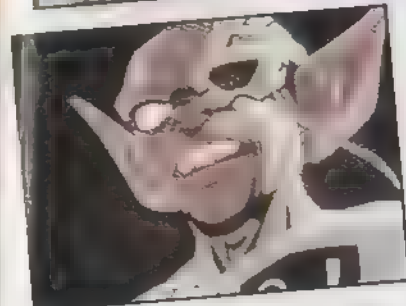
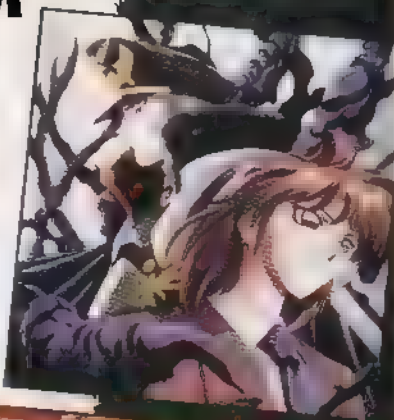


con 1) contratar a los actores de doblaje más chotos que existen y 2) cambiarle los nombres a todos los personajes por unos que se ven tras serie se vuelen más ridículos e increíblemente forros. De todas formas si se es capaz de mirar más allá de estos graves, pero salvables, defectos se puede afirmar que están haciendo un buen trabajo. Con respecto a B'tX, si bien la serie de tv y los OVAs fueron evidentemente doblados en momentos distintos (cambian varias voces), afortunadamente los terminaron vendiendo a Magic Kids como un único paquete de 39 episodios para tv con la historia completa.



Volviendo a la serie, un enorme contraste, ya que al llegar a la etapa NEO (que en Japón había sido creada para video con las libertades que eso permite) de golpe de un capítulo para el otro la animación mejora mil veces, hay sangre por todos lados y la trama se vuelve más siniestra y adulta (ej: Homero, uno de los protagonistas se está muriendo por haber sido expuesto a radioactividad de una bomba atómica de chico y recuerda cómo su madre se pudrió en sus brazos por efecto de la bomba)  
Lo más notable de todo esto es que Bt'X no sólo permitió que por primera

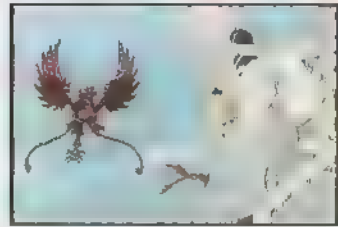
vez se emitieran OVAs en nuestra tv, sino que por esas casualidades del destino Argentina fue el primer país de occidente en tener estos OVAs. Al día de hoy todavía no se emitió (o editó en video siquiera) el anime de Bt'X NEO en ningún lado y la serie de tv sólo fue emitida en México, Filipinas y (a partir de este mes) Italia. En resumen, la cosa es que con Bt'X tenemos dos series bien diferenciadas: una de tv que no supera la calidad promedio y otra, la etapa Neo, que es de lo mejorcito que se ha llegado a ver en las pantallas locales en 1999 y los últimos años.



## La versión doblada

La versión Latinoamericana de la serie fue doblada al castellano el año pasado y hasta el momento, además de Argentina, sólo se han emitido los 25 capítulos de la etapa tv en México a finales de 1998. Lo que se ve es un fiel doblaje y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japon. Casi todos los nombres, eso sí, han sido modificados por la productora a fin de darles a los personajes nombres de la lengua castellana. Llegando a extremos desagradables como ponerle a personajes como Sandro (que aquí invariablemente hace venir a la mente las películas chotas que pasan en el canal Volver protagonizadas por el veterano pseudo cantante). Eso por no hablar de un personaje al que le pusieron Garfio!! Ahí parece que en cualquier momento va venir Peter Pan volando... Como con todas las series de TMS, uno se debate acerca de si no reemplazaron los cerebros de los tipos que toman estas decisiones de cambiar los nombres por estiercol bañado en semen de mono infectado. La emisión local afortunadamente no sufrió tampoco ningún tipo de corte de escenas por parte de la gente de Magic Kids. Es agradable que no tengan problema en mostrar el ending de NEO con Karen (Lourdes) desnuda mostrando el culo en primer plano durante un largo rato. Por cierto, con respecto a los openings y endings, la cosa viene así la presentación de Bt'X (etapa serie de tv) que se ve aquí es la original japonesa, sólo que con el tema en castellano. La letra de la canción que se oye en nuestro idioma no tiene, eso sí, absolutamente nada

que ver con la letra japonesa y está totalmente inventada. Al igual que con todos los doblajes encargados por TMS parece que el equipo a cargo de hacer la canción vio un par de imágenes de la serie y escribieron las primeras tres huevadas que se les ocurrieron que rimaran y así terminaron saltando con toda esa veridura patética onda secta ecologista de "Computadoras, calculadoras (???)!!) cada invento nos acerca más a la destrucción...". El tema en japonés original se llama Sailing for My Dream y lo interpretaba un grupo pop de ese país llamado Fence of Defense, trataba como la mayoría de las canciones de presentación de anime sobre "no te des por vencido, sigue luchando, fuerza, amor, alcanza tus sueños blablabla". Respecto al ending, aquí se ve el original japonés, sólo que a la canción (llamada XXXX y interpretada por el grupo Blue Boy) la dejaron en versión instrumental únicamente. En cuanto a la presentación de Bt'X: NEO aquí se puede ver la presentación original japonesa, pero el tema que se oye de fondo fue cambiado. En vez de tener la can-



Comic original japonés



ción A Piece of The Sun metieron de vuelta la versión en castellano de Sailing for my Dream. La cual, curiosamente, pega mejor con las imágenes, cosa que hace nacer la inquietud de si no animaron en Japón la presentación de NEO pensando en ponerle Sailing for My Dream y la cambiaron por A Piece of The Sun a último momento. El ending de la etapa NEO, por su parte, es también el original japonés sólo que, al igual que con el de la serie de tv, aquí con la canción en versión única instrumental. Como curiosidades y anécdotas de la versión doblada encontramos lo siguiente: Después de la presentación en los capítulos que corresponden a la serie de tv, se ve un paneo sin mayor sentido de Teppei (Marlon) y B't'X mientras se oye una musiquita de fondo onda compás de espera. Eso era originalmente una imagen que se ponía de fondo

para nombrar a los sponsors de la serie en Japón, onda "auspician B't'x compañía J y Juan de los palotes". Esto lo tienen todas las series de anime, pero obviamente nunca lo dejan en las versiones internacionales, aquí por alguna razón del destino quedó, y realmente al estar al pedo es muy descolgado. Otra cosa rara son los eyecatch, las imágenes para ir a corte, aquí sólo se ve un logo grande de B't'X, pero se escucha el audio japonés con alguno que grita "Biniitto EEXuu!!!", originalmente ese logo era el final del eyecatch y el grito de "EEXuu" se decía mientras se dibujaba la X en pantalla. Ah!!! Dejamos lo mejor para el final: sin duda en esta serie podemos encontrar la cagada del doblaje más graciosa en lo que va del año, en el cap 32 (el 7 de NEO) en una parte se olvidaron de doblarla y por casi un minuto se escucha

a los personajes hablando en japonés!!! Nanda nanda korewa Raphaello!!!



**Equivalencia de nombres japoneses**

Marlon	Marlon
Beta X	Beta X
Mitchell de Querada	Mitchell de Querada
Lourdes	Lourdes
Popolco	Popolco
Alcon	Alcon
Ron	Ron
Madonna	Madonna
Damian	Damian
Gaspar	Gaspar
Ilusion	Ilusion
Amigo	Amigo
Quatro	Quatro
Imperio de las Maquinas	Imperio de las Maquinas
Escuadrón Morfeo	Escuadrón Morfeo
Romero	Romero
Camila	Camila
Raphaell	Raphaell
Sandro	Sandro
Beta Luna del Norte	Beta Luna del Norte
Beta Sol del Este	Beta Sol del Este
Beta Tierra del Sur	Beta Tierra del Sur
Cara Metálica	Cara Metálica
Garfio	Garfio
Natash	Natash
Neptuno	Neptuno
La Landia	La Landia
Grupos de Marion	Grupos de Marion
Muñequera Morfo	Muñequera Morfo
Equipo de Batalla	Equipo de Batalla

**Guía de capítulos**

- Guia de capítulos según los nombres de la versión doblada que se emite en Argentina.
- Emitida originalmente en Japón entre el 6-4-96 y el 21-9-96
- Opening original japonés: Sailing for my Dream por Fence of Defense
- Ending original japonés: Boku no Ikikasa (Tu forma de ser) por Blue Boy

- |   |  |
|---|--|
| 1 - EL retorno del robot X                                | 13 - Amigos, el lazo del corazón               |
| 2 - El nacimiento del guerrero del Sol                    | 14 - La tragedia de Maria                      |
| 3 - La prueba decisiva del imperio de las máquinas        | 15 - La batalla contra el Dios de la muerte    |
| 4 - La llegada de los legendarios guardianes espirituales | 16 - La resurrección, una luz de cinco colores |
| 5 - El desesperado viaje de batalla                       | 17 - La llegada de Beta nocturna               |
| 6 - El terrible desierto pirata                           | 18 - El terror de las tinieblas                |
| 7 - El misterio del emperador de las máquinas             | 19 - Muerte segura, el fin de X                |
| 8 - Camila, dama de la ilusión                            | 20 - Corazón de oro                            |
| 9 - La increíble flor maligna                             | 21 - El renacimiento de X                      |
| 10 - La revancha de Cara-Metálica                         | 22 - Los siete generales del demonio           |
| 11 - El invencible Ron, guardián espiritual del este      | 23 - Nudillos brillantes                       |
| 12 - Un enemigo formidable, el gran caballero Kaos        | 24 - Una parte del sol                         |
|   | 25 - Destruyan a Beta Rafaello                 |

**B't X: NEO**

- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada que se emite en Argentina.
- Serie de OVAs. Realizada en Japón expresamente para el mercado del video. Primer video aparecido en 21-8-97, último en 21-9-98.
- Opening original japonés: Piece of the Sun
- Ending original japonés: You're the Best Buddies

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1 (26) - Los guardianes espirituales contra los demonios | 8 (33) - La confesión de la máscara   |
| 2 (27) - La tierra del amor y el odio                    | 9 (34) - Amistad de sangre            |
| 3 (28) - Flamas tormentosas                              | 10 (35) - El aullido diabólico        |
| 4 (29) - El milagro de la sangre                         | 11 (36) - En busca del tiempo perdido |
| 5 (30) - El miedo a los sueños                           | 12 (37) - Uno para todos              |
| 6 (31) - Un rayo de luz                                  | 13 (38) - Recuerdos del futuro        |
| 7 (32) - Más luz   | 14 (39) - Un pedazo del sol           |

**Merchandising**



La empresa New Toys está importando a Argentina los juguetes originales de la serie. Dato curioso: Las cajas están en italiano pero los juguetes se distribuyeron así una semana antes que en Italia.



# ¡NO PODES!

La revista que demuestra que tanto esto como este planeta son inmensamente generosos

## INCREIBLE: LA PRIMER CARETA DE 3/4 DE PERFIL!

Si a vos también se te pegó la betamania... ya salió la rev que esperabas!! la "Revista Oficial Bt'X"!! (leer con voz de forro)  
 El número uno trae la primera entrega de la más fantástica y reclamada colección de tarjetas de Bt'x: la de "te invito a mi cumpleaños"!!!!. Eso sí, sólo viene una invitación por revista, tendrás que comprar tantos ejemplares como amigos/as tengas... y también otro extra para no cortar el poster que viene del otro lado de BEAT X (bestias, animales, analfabetos, pusieron BEAT!!!!!!!!!!!!), el póster además incluye pedacitos de cinta adhesiva que se olvidaron de sacar cuando se lo robaron de la pared de un orfanato...  
 También viene con entretenimientos apasionantes para cultivar el intelecto: juegos de rol electrificantes como el laberinto para hacer que Falcon se encuentre con Bt' Tierra de Sur o el juego de encontrar los cinco errores (hecho con MS Paint!)  
 El área de investigación viene con un informe especial totalmente relacionado Masamune Shirow, el autor de Ghost in the Shell (!!) aunque luego de unos párrafos se transforma bajo el subtítulo "El Papá de Akira", en biografía de Katsuhiro Otomo!!  
 Además de todo esto y por el mismo precio podrás disfrutar de tres (sí, tres!) páginas del manga original pero coloreado en cuatro colores!! Las cuales narran una escena escalofriante: Marlon discutiendo con Bt'X de por qué no puede atacar a Falcon!!! (tengan el valium a mano, no sea cosa que se emocionen mucho...)  
 Ah!!! Pero sin duda el punto más fuerte de ventas de esta revista es que viene con una máscara de Marlon para recortar!! Ahora sí, tus tardes embolantes acabaron: pasala bien creyéndote el protagonista de Bt'X! El unico problemita es que el tamaño de tu cabeza tendrá que ser similar a la un bebé de 11 meses! Eso por no mencionar que encima esta de 3/4 perfil!!! Así que si se te ocurre ponértela, sólo podrás caminar hacia la derecha, ok?



## CONVERTITE EN UNA EXPERTA!!!

La zarta de forradas que puede llegar a publicar una revista para mujeres, de esas que necesitan hacer un test para saber si tienen cinco dedos en cada mano, está llegado a un nivel de imbecilidad suprema  
 En el número de Octubre de la revista Cosmopolitan, además de contarte que tu sexto sentido puede ayudarte a descubrir si sos dueña de tus emociones, por qué un hombre con amigas es mejor, 5 secretos para sacudirte el estrés, por qué el e-mail no es seguro y todo un repertorio boludeces inconexas, viene con un artículo en la tapa titulado: "SEXO. Convertite en una experta con su... ya sabés qué (y pensar que a nosotros nos hacen quilombo por poner "chupapijas" en un recuadrito de mierda ..). A qué carajo se refiere con cómo convertite en experta?! Tené el grado de una puta profesional? Aprendé a sacudirla con las dos manos? En donde se puede poner y en dónde no? Aunque resulte gracioso (o triste) es exactamente eso, pero lástima que sin las fotos pertinentes.  
 El artículo está lleno de promedios y encuestas personales junto a comentarios como:  
 "La mayoría apunta al norte, otros van para adelante o hacia abajo" Qué paso con arriba? Pobres los que apuntan al norte! si justo estaban mirando para el sur  
 De la columna "Ojo con las falsas alarmas" rescatamos la cita "Dale estimulación oral y converti tu bandera a media asta en una auténtica insignia guerrera", que se merece el premio nobel de literatura por su uso sutil de la metáfora  
 Y como cierre final "La clave es frotar", jamás tirar, o morder, o apretar, o... Así que por favor "Tratalo con cuidado [...] lo cierto es que el pobre no es de hierro"



A fin de ahondar más en el tema, y con más altura, Revista Lazer adjunta opiniones verditas por reconocidos pensadores acerca del trascendental tema de cómo y por qué ponerla.

- PLATON:** Se la pone para buscar el bien.
- ARISTOTELES:** Está en la naturaleza del hombre ponerla.
- COPPOLA:** Yo no la puse, a mí me la pusieron
- MARX:** Ponerla es una inevitabilidad histórica debido a que el que la pone se encuentra inmerso, aún sin quererlo, en la lucha del proletariado contra la burguesía.
- SARTR:** Que se la hayan puesto a alguien de mi pueblo fue un acto de agresión no provocado y el que lanzáramos 50 toneladas de gas nervioso estuvo plenamente justificado.
- EL CAPITAN PICCARD:** Para ponerla donde ningún otro ha podido ponerla jamás.
- HIERONIMUS:** Ponerla le evitará a un exceso de humores en su páncreas
- ORBI WAN KENOBI:** Ponla con fuerza Luke!
- MARTIN LUTHER KING:** Yo sueño con un mundo en el que todos serán libres de ponerla sin que sus motivos se pongan en cuestión.
- FRANK CASTRO:** Si no la pone debe ser un traidor. Si tuviera convicciones se habría quedado con los suyos y para ponerla por la revolución
- MOSÉS:** Y Dios bajó de los cielos y le dijo al hombre "ponla" Y el hombre la puso y todos se regocijaron.
- CLINTON:** yo no la puse, yo no la puse. Repito, yo jamás la puse. Bueno, debo confesar que sí la puse, y espero que el pueblo me comprenda y que me sepa perdonar
- MAD-AVELO:** La cuestión esencial es que hay que ponerla. A quién le importa el porqué?. El fin de ponerla justifica cualquier motivo
- FREUD:** El hecho de que estés preocupado por cómo ponerla revela tu propia inseguridad sexual.
- BILL GATES:** Acabamos de lanzar el "Putting 2000", que no solamente trae todas las variaciones de como ponerla, sino que tiene Help en video, archiva tus documentos importantes y arregla tu agenda de conquistas.
- GOBIERNO ARGENTINO:** Menem la puso
- DARWIN:** A lo largo de los grandes períodos de tiempo, los hombres han sido seleccionados naturalmente de modo y manera que ahora tienen una disposición genética de ponerla en cualquier lado que puedan.
- EINSTEIN:** Si el hombre la pone o la mujer se la mete depende solamente de tu marco de referencia
- PIRACHOU:** Pone Pone Ponerla!
- EL DALAI LAMA:** No preguntes como ponerla. Sólo siente cómo se pone sola
- SILVIA SOLLER:** Bueno, pasó por acá.

# MDQulto

## Las olas y el comic...?

Una visión subjetiva  
de Leandro Oberto

Poco a poco comienzan a ser habituales las convenciones de comics en nuestro país. Tras el puntapié inicial dado en Buenos Aires por Fantabaires en 1996, lentamente se han ido armando diversos encuentros en ciudades más chicas. Uno de los más interesantes en lo que va de 1999 fue MDQulto en Mar del Plata, convención a la que asistimos invitados por los organizadores para dar un par de charlas. MDQulto tuvo lugar del 17 al 19 de Septiembre pasado dentro de un centro cultural conocido como Villa Victoria Ocampo, situado en una zona residencial muy agradable de Mar del Plata. La asistencia fue bastante buena: cerca de 2000 personas en total. Allí durante los 3 días que duró, los fanáticos locales pudieron ver páginas originales a lápiz y tinta de comics, proyecciones de anime y cine clase B, charlar con diversos autores argentinos y asistir a recitales de bandas de la zona. Lo único que no pudieron hacer fue comprar comics, puesto que era un encuentro de supuesto corte cultural y no se permitían stands de venta de productos. La razón de esto es que la mayor parte del dinero para el evento fue aportado por la propia Municipalidad de la ciudad, corriendo la organización a cargo de la comiquería marplatense Rayos y Centellas (peatonal San Martín 2365 Loc 12) y la gente de Conceptos Difusos. Además de nosotros, se acercaron hasta el encuentro los siguientes autores argentinos: Enrique Breccia, Meglia (que mostró el anime de su creación, Cybersix), Zanotto, Nacho Noe, Solano Lopez, Ariel Olivetti y Quique Arcatena. Nuestro pase por Mar del Plata fue bastante fugaz, llegamos en avión el Sábado a la mañana (tras haber dormido 2 horas para tomar un vuelo que salía a las nueve pero que por problemas técnicos salió 2 horas después) y nos fuimos el Domingo a la noche. Dimos dos charlas (Agustín, Pablo y yo), una cada día y de unas dos

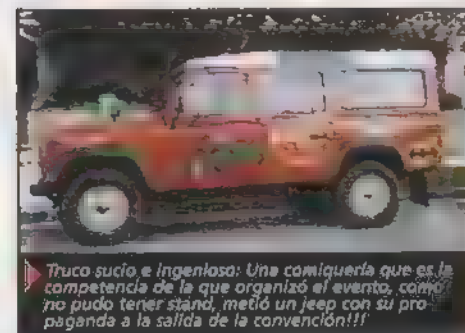
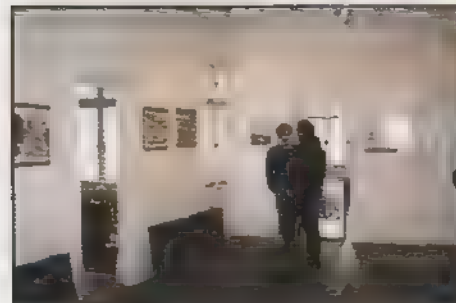


horas cada una, en una sala colmada de gente y con unos reflectores que nos dejaron casi ciegos. Los momentos más divertidos e insólitos fueron en la charla del Sábado. De entrada Acorsí de la revista Comiqueando se metió en la charla y comentó (al más puro estilo Daniel Hadad) que Lazer debería dejar de tener puteadas y desnudos porque la compraban solamente chicos de primaria. (Afirmación extraña para hacer en una sala donde había unos 170 adolescentes y adultos y sólo un par de chicos). Obviamente sólo

logró que me calentara, diera uno de mis ya clásicos monólogos anti censura y todo el mundo terminara aplaudiendo, cosa que llevó al gordo a retirarse de la sala. Más tarde me preguntaron qué opinaba de la revista Mutant Generation, dije que la revista estaba buena pero que los editores estaban bastante desconectados de lo que pasaba en Argentina, que miraban demasiado a Estados Unidos, y que por eso llenaban la revista con muchos datos inútiles. En eso, de otro lado alguien levanta la mano y dice "Que tal, no, es que justo soy yo el editor de Mutant Generation...". Esto causó una risa generalizada que fue seguida de un aplauso para ellos, al que nos sumamos hasta nosotros riéndonos a carcajadas de la inesperada situación. De ahí en más, cada vez que me preguntaban sobre una revista de otra editorial me paraba y exigía identificarse a cualquiera de esa revista que pudiera estar de incógnito entre el público. A la salida nos quedamos charlando con el chabón de la Mutant que resultó

ser un tipo muy macanudo. La charla del Domingo fue más de entre casa, onda un Lazer Chat, la gente se la pasó preguntando sobre series y personajes, y no tanto por la editorial. Fuera de nuestras horas en la convención no hicimos mucho, caminatita por la playa y ciudad, comer algo por ahí, unos partidos de tejo, dormir en el hotel... Por cierto, a Agustín le tocó una habitación justo en el medio de la mía y la de Pablo, cosa no muy aconsejable para dormir ya que nosotros habíamos ido con nuestras respectivas novias

Nota: Queremos agradecer especialmente a Gabriel y Claudio de Rayos y Centellas por invitarnos, la hospitalidad y blablabla.



Truco sucio e ingenioso: Una comiquería que es la competencia de la que organizó el evento, cómo no pudo tener stand, metió un jeep con su propaganda a la salida de la convención!!!



# Friends

## Lo lindo de hacerlo en grupo

Por Agustín Gómez Sanz

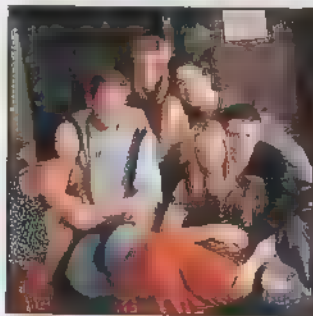
# F.R.I.E.N.D.S

Se podría decir que Friends es una de las cuatro series que protagonizaron el boom de las sitcoms (comedias de situaciones de 30 mins) generado por la legada de canal Sony hoy día uno de los canales más vistos a la Argentina allá por 1996. Cosa muy interesante si uno piensa que las otras tres series con las que compartía este puesto, The Nanny, Mad About You y Seinfeld emitieron sus respectivos capítulos finales hace cosa de unos pocos meses (bueno, Seinfeld un poco más). Resulta llamativo que después de haber compartido un tiempo similar de aire, Friends pueda continuar sin haber perdido su encanto, cosa que sí le sucedió a, por ej, The Nanny en su última temporada. La razón es que partiendo desde su base un grupo de seis amigos que viven "juntos" en New York, el show no tiene una línea argumental muy grande. Esto hace que más allá de las parejas y quilombos de laburo de cada personaje, uno pueda ponerse a ver hoy la serie que entiende el 99% de la



historia; y al mismo tiempo los escritores tienen un rango de situaciones posibles mucho más amplio que si quisieran un objetivo fijo (ej. garcharse al jefe millonario). Si bien hay varios exteriores y cosas por el estilo, la mayoría de los capítulos se desarrollan en tres lugares: la casa de Mónica, la casa de Joey y Chandler, y el café "Central Perk", lugar de reunión de este grupo. La temporada que hace unos meses terminó fue la quinta, ya que el show se viene emitiendo desde el 22 de Septiembre de 1994 en la cadena NBC. En lo que respecta a nuestro país, más allá de la popular versión subtitulada que emite el canal Sony, Friends tuvo su momento como versión doblada en televisión abierta en la pantalla de Telefe el año pasado, sirviendo para completar el espacio horario que tenían ocupado con (gesto de asombro)

a serie "The Nanny", aunque duró lo que un pedo en un tornado.



## Datos curiosos

- Ninguno de los capítulos tiene nombre, los escritores decidieron que sería mejor nombrarlos por el elemento que seguramente todos los espectadores habrían de recordar y comentar a día siguiente. Es así como todos los episodios llevan el prefijo T.O.W. (the one with...)
- En el departamento de Joey y Chandler hay un Magna Doodle colgado en la puerta. En cada capítulo se pueden ver diferentes mensajes que escriben los realizadores del show, y que tienen algún tipo de relación con el programa.
- Si bien el "ugly naked guy" que vivía en frente del departamento de Mónica era sólo un personaje inventado, gente que vivió en el edificio que se muestra en a serie antes de poner las tomas del set, comentó que realmente existió en el edificio de enfrente una persona que andaba todo el día con el equipo colgando.
- Marcel, el monito de Ross de la primera temporada, fue interpretado por dos monas, Monkey y Katie. La presentación de este personaje se vio retrasada porque las susodichas estrellas primates estaban firmando "Epidem".
- El personaje de Ursula, la hermana de Phoebe, fue un personaje creado inicialmente para la serie "Mad About You", aunque después los escritores decidieron incluirla en Friends. El único problema es que en Mad About You Ursula dice que además tiene un hermano, hecho que no cuadraba con la versión de Friends. Fue por esto que después trataron de arreglarla haciendo que Phoebe encontrara a un medio hermano al intentar reunirse con su padre; cosa que tampoco sirvió porque en el mismo capítulo uno se da cuenta que el susodicho hermano no conoce a Ursula.



## ► Biografía de los actores

### DAVID SCHWIMMER (ROSS GELLER)



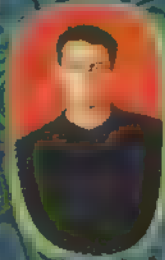
Hijo de dos famosos abogados, formó un grupo de teatro en la "Prepa Beverly" (ya que estamos con las series...), y junto a este grupo presentó varias exitosas obras. Su presencia en la televisión sólo es recordada como el marido de la hermana de Kevin "Creciendo con Amor" (The Wonder Years). Tiene un total de nueve películas realizadas, cuatro antes de comenzar la serie, e inclusive también realizó la dirección de una de ellas (Since You've Been Gone). Su película más conocida fue "El funebrero", en la que no se destaca mucho; también tuvo un personaje menor en la película Apt Pupil este año.

### MATTHEW PERRY (CHANDLER BING)



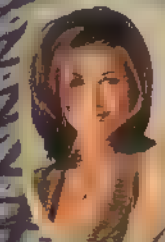
Nacido en Canadá, Perry es hijo de una comentarista de TV y el modelo de las propagandas de "Old Spice". Perry era jugador profesional de tenis muy bien rankeado en la liga juvenil, aunque decidió renunciar a esta prometedora carrera y dedicarse a la actuación. Antes de "Friends" apareció en un par de capítulos de "Sabido" (1990-1991) y "Growing Pains". Pronto se estrenará en ABC (la cadena rival a donde se emite Friends) una serie titulada "The Shrink" en la cual Perry ha hecho las veces de escritor pero que al mismo tiempo no tiene planeado protagonizar. Si bien ya había actuado en seis películas no fue hasta el comienzo de la serie en que se volvió conocido. Su primer película exitosa fue "Fools Rush In", en la que le daba masita a Salma Hayek, y se lo verá pronto en la próxima película de Bruce Willis "The Whole Nine Yards".

### MATT LE BLANC (JOEY TRIBBIANI)



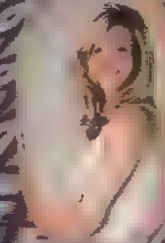
Matt por su parte también renunció a una prometedora carrera (motorista profesional) para dedicarse a la actuación. Luego de varios trabajos como modelo publicitario para Coca Cola, Levi's y Doritos, obtuvo papeles en varios shows acá desconocidos. Su papel más recordado fue un personaje semiregular en la serie "Married with Children". En los últimos años Matt se ha destacado como fotógrafo de paparazzi, que lo ha llevado a lugares como Amsterdam, Suiza, Alemania, y Vancouver. Su carrera filmica cuenta con sólo cuatro películas, dos de las cuales son totalmente desconocidas en este país, y probablemente allá también. Su papel más recordado fue en la remake filmica de la vieja serie "Lost in Space".

### JENNIFER ANISTON (RACHEL GREEN)



Nacida en Grecia, hija de uno de los protagonistas de la última travesía a comprarla -mensaje subliminal- conocida telenovela americana "Days of Our Lives", Jennifer es la actriz con más carrera del grupo ya que viene actuando en teatro desde los 11 años; y también es una pintora mínimamente reconocida. En lo que respecta a la TV, sus otras apariciones recordadas fueron en las series "Quantum Leap" y "Burke's Law" ambas transmitidas en Argentina por el canal USA Network; y en el ciclo de comedia The Edge. La carrera filmica de Jennifer, conocida como "la reina del Wonder Year", despegó después de comenzada la serie sumando un total de 5 protagonistas destacando "Object of My Affection" y "Picture Perfect" con un rol medio pelotudo en Leprechaun. Este año Jennifer hizo la voz de un personaje en South Park y también participó en Iron Giant, la nueva de Disney que llegará seguramente en el verano.

### LISA KUDROW (PHOEBE BUFFAY)



Esta actriz creció en Torrance (CA), California; y estudió Biología para seguir la misma carrera de su padre. Se mudó a Los Angeles para hacer investigaciones médicas pero terminó estudiando teatro; y además de esto parece que es jugadora semiprofesional de pool. Por el lado de la TV, apareció varias veces en "Cheers" y también tuvo un personaje bastante recurrente en "Mad About You" (Ursula). También como se la vió conduciendo los MTV Movie Awards de este año. Su carrera filmica también despegó con la serie en tres películas medianamente rescatables, pero fue recién el año pasado con The Opposite of Sex que logró el New York Film Critics Award; su última aparición hasta la fecha fue en Analyze This.

### COURTENEY COX (MONICA GELLER)



Comenzó su carrera como modelo publicitaria, aunque se volvió conocida por actuar en un video de Bruce Springsteen. Logró el reconocimiento masivo actuando como la novia de Michael Fox (Robert Keaton) en la famosísima serie "Family Ties" (Lazos Familiares, o "Corbatas Familiares" como lo traduciría la gente de Editorial Vértice...), también trabajó en otras series como Murder She Wrote (La reportera de crimen) e incluso como una de las tantas novias de Seinfeld. En lo que respecta a su carrera filmica sus papeles más recordado fueron en "Ace Ventura: Pet Detective" y la saga de "Scream", aunque también trabajó en "Cocoon 2" y el fracaso comercial "Masters of the Universe" (una adaptación con actores de He-Man). Desde el '96 que no aparece en la pantalla grande, aunque se la podrá ver junto a Kenneth Branagh en "Alien Love Triangle", aun no estrenada.

## ► La historia. Cómo es que se conocieron

Si bien no hay un capítulo específico que cuente cómo fue que este grupo se formó, diferentes individuos se fueron tirando a través de muchos capítulos, lo que acá sigue es un resumen formado por todos esos datos

De entrada sabemos que tanto Mónica como Rachel, son amigas desde la secundaria, época en que Mónica pesaba unos doscientos kilos. También



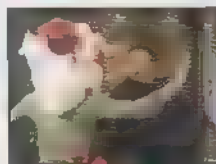
sabemos que Ross, hermano mayor de Mónica, está enamorado de Rachel, que por esos tiempos ostentaba una nariz similar a la de Condorito. Años más tarde Chandler conocería a Ross al convertirse en su compañero de cuarto en la universidad y seguirían en contacto luego de terminarla

## ► Lo que vendrá

Para principios de Noviembre el canal Sony anunció que comenzaría con la nueva temporada de Friends, junto con las otras series importantes. La temporada anterior había terminado en una de esas escenas que te dejan con la leche por varios meses.

Aprovechando que estaban todos en Las Vegas, Chandler le pide matrimonio a Mónica (con la que está saliendo desde el principio de la temporada) Pero justo cuando están por entrar a la capilla, salen de la ceremonia anterior Ross y Rachel (que ya tenían una historia bastante enquistada desde el principio de la serie) con una mamá que ni te cuento y aparentemente casados. Los nuevos capítulos se están emitiendo en USA desde Septiembre, así que para no cagar las sorpresas sólo listamos los títulos que vendrán:

- 6-01 El de después de Las Vegas
- 6-02 El que Ross abraza a Rachel
- 6-03 El de la negación de Ross



A medida que pasan los años Mónica y Rachel se separan, y Ross se casa con su primer esposa. También por esa época Chandler, que vivía con otro compañero llamado Kip, informa a Mónica que un departamento enfrente del suyo está libre para alquilar (aunque en otro capítulo indican otra cosa). Finalmente, luego de encontrar a Phoebe por un aviso clasificado, ambas se mudarían al departamento. Cuando Kip (el otro compañero) se casa, Chandler pone un aviso en el diario, que lo lleva a conocer a su actual compañero Joey. Para este tiempo Ross se enteraría que su recientemente embarazada esposa, también era recientemente tortillera, lo que como uno ha de suponer terminó con su matrimonio.

Exactamente en esos días Mónica y Rachel vuelven a encontrarse, con la noticia que Rachel está a punto de casarse. Unos días después Phoebe decidirá irse de la casa de Mónica, que justo deja el lugar libre para Rachel, que ha abandonado a su futuro esposo en el altar. Desde ahí comienza la historia.



# HERENCIA Comics

MINIATURAS PARA ROL - JUEGOS DE CARTAS  
CARDS - REMERAS  
COMICS NACIONALES E IMPORTADOS  
WARGAMES - SALA DE JUEGOS

Jose Hernandez 2917 (1653)  
Villa Ballester - Buenos Aires  
Tel 4738 - 2191

# ZAP CITY

COMICS & TOYS  
Videos Maquetas  
Magic Warhammer  
T Cards / Juegos de Rol  
Manga Muñeco  
Posters Vcd

LIBROS & COMICS  
INGLES & CASTELLANO

ACCESORIOS & JUEGOS  
PC CD ROM  
DREAMCAST  
NINTENDO 64

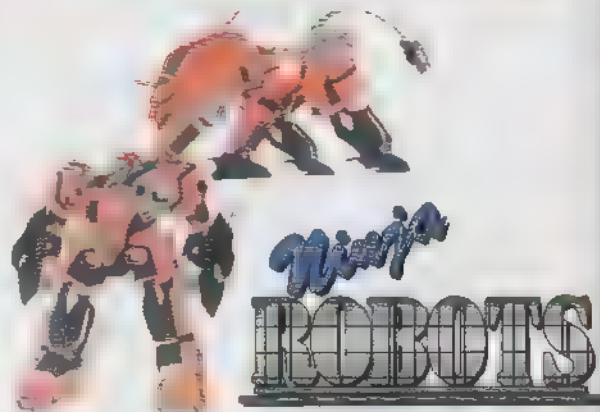
Envios al inter

MEDRANO 793 - tel / fax 4865-4858  
Email: ZAPCITY@SINEGTIS.COM.AR

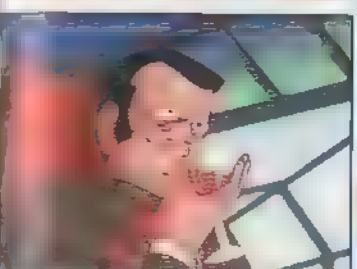
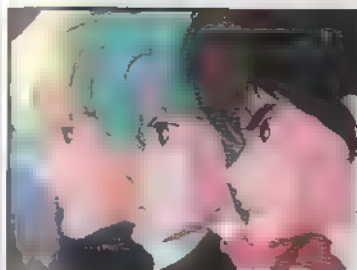
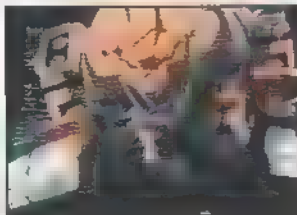
# Ninja Robots

Primo lejano de Robotech? *Por Leandro Oberto*

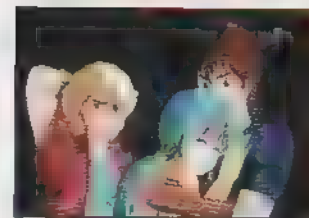
Desde que dentro de anime el género de ciencia ficción es sin duda uno de los más populares, durante casi toda la década de los noventa ha habido una manía casi absoluta en cuanto a la llegada de este tipo de series a nuestro país. Una de las agradables excepciones acaba de suceder en Agosto pasado con el desembarco en las pantallas de Big Channel de Robots Ninja. Una interesante serie de ciencia ficción y robots transformables que data de 1985, cuyo nombre original es Ninja Senshi Tobikage (Guerrero Ninja Tobikage) realzada por Studio Pierrot, una de esas productoras de las cuales casi nunca nos llegan sus animés. Ahora bien... ¿Por qué justamente en Big? Big Channel es de esos mismos dueños de Magic, hoy día está muy descuidado y cada vez con menor presencia en los sistemas de cable. Básicamente la gente de Magic compra bocha de series, muchas veces en paquetes, y las que le parece que no van a pegar tanto van directo al Big. Este se terminó convirtiendo en una especie de basurero mezcla 50% de lo que ya pasaron mil veces en el Magic (y todavía no se les venció el contrato de emisión) y 50% de series que consideran que no son lo suficientemente buenas como para ir a Magic, pero que las tuvieron que comprar en paquete con otras que sí querían pasar ahí. Obviamente eso de "no son lo suficientemente buenas" es una calificación que les da el gerente de programación de forma absolutamente arbitraria. En la mayoría de los casos siguen el sentido común, pero de vez en



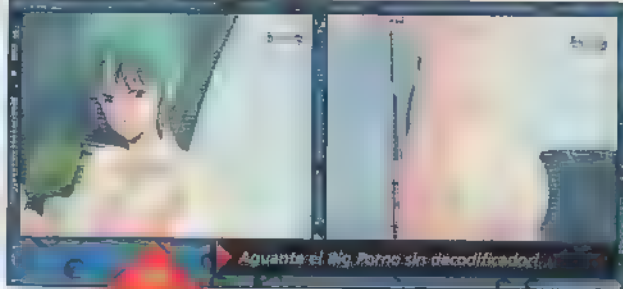
cuando le erran feo, es así como en 1996 el anime de La Novicia Rebelde fue a parar a Big y ahora Ninja Robots. Esta serie está pasando absolutamente desapercibida aun entre su público lógico, los fanáticos de Robotech. Esto no es de extrañarse ya que la pantalla de Big está tan muerta como la de ATC o la de Rural Tv... Ninja Robots hoy comparte cartel con animés antidiluvianos como Eagle Riders y Perrine, e incluso con la temible Flaca Escopeta! Más allá de todo, tiene un punto positivo como nada le da ni cinco de bola al canal y ni los programadores se gastan en ver que están emitiendo, las series terminan saliendo al aire libres de censuras locales. Es gracioso y patético cómo siendo de la misma empresa y hechos con el mismo personal, en Magic corten todas las tetas dibujadas que ven y en Big no. Visto desde este punto hay que alegrarse de que la serie haya terminado en Big



Originalmente Ninja Senshi, Tob kage, alias Robots Ninja, llegó a las pantallas japonesas el 6 de Octubre de 1985 y se emitió a través de Nippon Tv todos los Martes a las 10:30 hrs. La serie tuvo un total de 43 episodios, habiéndose pasado el capítulo final el 27 de Julio de 1986. La historia fue creada por el staff de la productora Studio Pierrot y los personajes fueron diseñados por Toshihiro Hirano, quien también se había encargado de crear para esta productora ese mismo año a los de Sei Jyushi Bismark (emitida aquí como El Jinete Sabie). El trabajo más reciente de Hirano que pudimos apreciar en Argentina fueron los robots de Magic Knight Rayearth (Guerreras Mágicas). Su estilo en cuanto a caras es el más típico de aquellos utilizados en los años ochenta para animés de ciencia ficción, por lo que los fanáticos locales seguramente le encontrarán una onda similar en cuanto a caras a las de Robotech. Más aun si vieron "Robotech: La Película", que está hecha a partir de Megazone 23 parte 1, película para la cual Toshihiro Hirano también diseñó los personajes. La imagen general de la serie está bien lograda pero peca de un ambiente ochentoso muy marcado, casi setentoso si nos basamos en la vestimenta de varios de los protagonistas. Esto visto, encima, como acá, 15 años después de su realización, puede resultar medio difi-

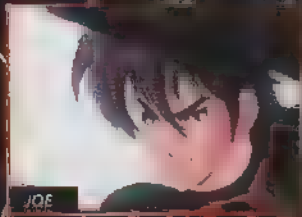


cil de digerir. La animación, por su parte, es la estándar televisiva de esa época, ninguna maravilla pero correcta y muy atractiva visualmente cuando toca un capítulo hecho por un buen equipo de animadores. Lo que vemos aquí es un doblaje fiel de la serie y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. Incluso ve todos los nombres son los originales japoneses. Aunque el oír Romina, Joe, Mike, etc pueda hacer pensar lo contrario, la verdad es que en Japón le habían puesto



► Aguarde el Big, porque sin decodificador...

## LOS PERSONAJES



JOE



LENNIE



ROMINA



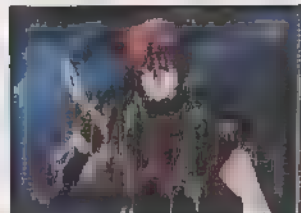
MIKE



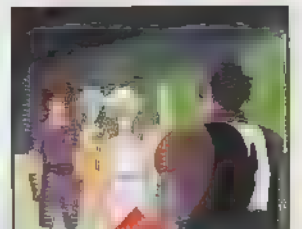
IVOLA



LENNIE EN BOLAS

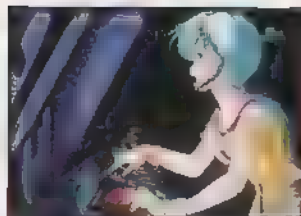
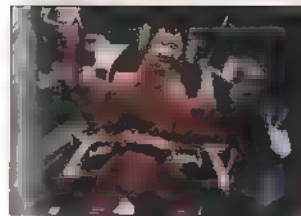


a los protagonistas estos nombres extranjeros; dejando los de corte oriental para los robots (que por cierto también se mantuvieron). La traducción y doblaje están basados en los hechos al inglés por la empresa Alexander Entertainment, para su emisión en el Cartoon Network de Australia, el único de los países angloparlantes en donde se emitió, y lugar donde el anime está pegando bastante fuerte desde que pasaron Evangelion en tv abierta. El doblaje al inglés se hizo en 1995 (aunque se emitió en Australia recién en 1997) y la versión en castellano se realizó a mediados de 1997 en México con actores muy conocidos como Patricia Acevedo (Sailor Moon, Lisa Simpson) en el papel de Lennie, Mario Castañeda (Goku) como el traidor Ivola, Benjamin Rivera como Joe, Gerardo Reyero (Tuxedo Mask, Freezer) en



a narración y otros típicos como Ricardo Mendoza, Carlos del Campo y Ricardo Hill. El resultado final de este doblaje es bastante agradable, las voces se ajustan a los personajes y son muy expresivas. Además de Australia y de varios países de Latinoamérica la serie fue también emitida en Francia hace unos años bajo el nombre original de Ninja Tobikage. Conociendo la gran falta de renovación de series que tiene el Big es probable que Robots Ninja se mantenga en el aire repitiéndose durante meses y meses y meses... Tal vez con esa ventaja consiga atrapar a un número bastante más grande de seguidores de los que consiguió hasta ahora y termine por convertirse en un anime de culto, aunque sólo lo logre entre los sufridos fanáticos argentinos de los animes de ciencia ficción.

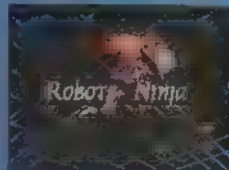
## MIL TEAM



## La historia

Por si alguno/a que normalmente huye despavorido de las fétidas pantallas del Big se copó con la nota y quiere empezar a ver la serie, aquí presentamos un resumen conceptual de la trama para que puedan entender más o menos lo que pasa desde cualquier punto de los 43 capítulos. Alrededor del año 2200 la superpoblación y cambios de clima producidos por el hombre han vuelto a la tierra un lugar con altos niveles de criminalidad y falta de alimentos. En busca de aliviar la situación se crearon colonias en Marte y la Luna para sobrevivir. Sucede que un día en Marte, Joe (el típico héroe calentón) junto con su hermano Mike se topan sin querer con una batalla entre seres provenientes desde más allá del sistema solar. El emperador Annex

de la estrella Zaboon persigue a la princesa Romina de Radonio, que se encuentra camino a la Tierra, para pedir la ayuda de los legendarios ninjas, que al parecer salvaron a su planeta hace miles de años. El gobernador de Marte se alía con Annex que le promete ser parte de su imperio universal. Joe decide ayudar a Romina usando los tres robots que ella trajo de Radonio; aunque luego aparecerá el mítico hechicero Tobikage. Un mecha que puede combinarse con los otros tres para generar nuevos robots con formas de diferentes animales.



## LOS ROBOTS



El padre de Romina es el rey de los robots.

# MERIDIANA

CINE Y COMICS

# TODO EL MANGA DEL MUNDO



**CABALLITO SHOPPING**  
 Carrera 1124, local 1100  
 Bogotá - Capital  
 Tel: 4873-9514 ext. 307

**CASA CENTRAL**  
 Carrera 1124, local 1101  
 Bogotá - Capital  
 Tel: 4873-9514

**PASEO LA PLAZA**  
 Carrera 1124, local 1102  
 Bogotá - Capital  
 Tel: 4873-9514

**BOULEVARD SHOPPING**  
 Carrera 1124, local 1103  
 Bogotá - Capital  
 Tel: 4873-9514 ext. 305

# El Eternauta

Denuncia SCI-FI

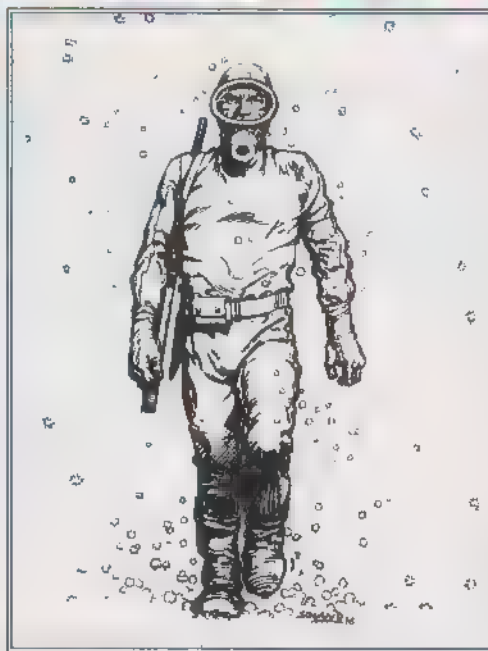
Por Gabriel Greif

**E**l Eternauta está considerada unánimemente la obra maestra del comic argentino. Son muchas las historietas hechas en Argentina que trascienden las fronteras, pero pocas han pegado tanto como El Eternauta. Referente de la época dorada del comic argentino (cuando revistas como Patoruzú vendían 500 000 ejemplares semanales) es conocida hasta por los que no son lectores habituales de comics.

Una causa posible es que no es norma encontrar un comic de la calidad de El Eternauta, una historia que se centra más en los personajes, y en sus interrelaciones que en los sucesos que éstos protagonizan, preocupada en describir una sociedad y un sentir humano, más que en elaborar entretenidas y superficiales escenas de acción. Estamos tan acostumbrados a leer comics que pocas veces buscan comunicar algo que no sea simple ocio, que El Eternauta se sale de la media porque transmite algo más y se interesa por cultivar la mente del lector.

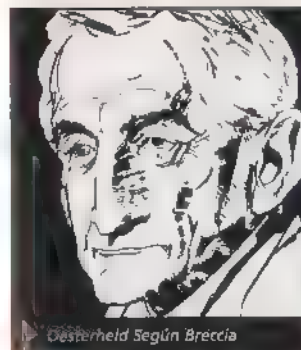
El comic se señaló originalmente en las páginas de la revista Hora Cero entre 1957 y 1959 con el guión a cargo del que es considerado el mejor guionista argentino de todos los tiempos, Héctor Germán Oesterheld y los dibujos por cuenta de Francisco Solano López. El Eternauta es básicamente la historia de una invasión extraterrestre mirada desde el punto de vista de un hombre común de Buenos Aires (Juan Salvo), que junto a sus amigos intenta armar una resisten-

## el eternauta



cia. Pero esto no es todo, como se descubrirá más adelante. En 1961 Oesterheld desarrolla una segunda parte, pero esta vez en forma de novela para la editorial Ramirez. Luego, en 1969, por encargo de la revista Gente (la misma que hoy publica notas sobre lolitas, Graciela Alfano y "lo más in y lo más out del verano"...), Oesterheld y Alberto Breccia realizan una nueva versión de la primera parte que nunca fue acabada, debido a que la levantaron desde su propia revista. ¿Los

motivos? Oesterheld, se había corrido bastante hacia el pensamiento izquierdista, cosa que saltaba mucho a la vista en el guión. Encima, Breccia se dedicó a experimentar distintas técnicas narrativas y de dibujo, con resultados bastante dispares. Por supuesto, el hecho de que en esa época el país estaba bajo una dictadura militar volvía imposible la realización de cualquier obra artística que fuera contra las ideas del gobierno de facto. En 1976 Ediciones Record comienza con la primera



Oesterheld Según Breccia

de las infinitas reediciones de la primera parte. Ese mismo año Oesterheld y Solano López realizan la segunda parte también para Record, ahora ya bajo la dictadura de Videla. Esta vez, Juan Salvo se ve transportado a otra realidad, donde se produce otra invasión extraterrestre. Pero Juan Salvo ya no es el mismo, ya no es un tipo normal, ahora tiene poderes que le permiten ver pequeñas escenas del futuro. Y Oesterheld tampoco es el mismo, por ese entonces ya era un litante montonero y al poco tiempo "desapareció", habiendo sido visto por última vez en un centro clandestino de detención de los guachos



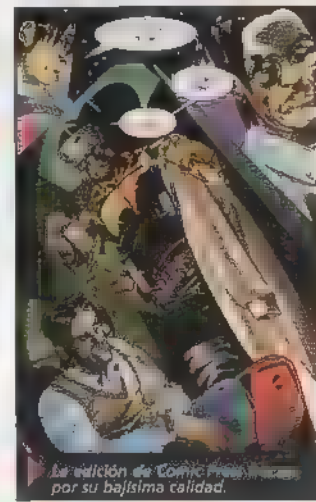
Eternauta-Man



Así eran los omnis en los 507. Trust no one!

milicos de la dictadura. En 1983 Ediciones Record (la editora de la clásica Skorpion) aprovechando el éxito de sus reediciones de las 2 primeras partes y la llegada de la democracia de la mano de Alfonsín, encarga una tercera versión, que fue realizada por el guionista Alberto Ongaro y los dibujantes Oswal, Mario Morhain y Carlos Meglia (aunque cualquiera puede darse cuenta de que hay algunas caras de Solano por ahí). Esta versión, defenestrada a más no poder por los seguidores de Oesterheld, no pasa de ser una historia entretenida y carece de todos los mensajes y segundas lecturas con que nos deleitaba el guionista de las 2 partes anteriores. En 1997 Solano López decide retomar el personaje, secundado por el guionista Pol (Pablo Marztegui) en la revista "Nueva", publicación que se distribuye los Domingos con muchos diarios de provincia con una circulación de más de 500 000 ejemplares. Esta versión fue recopilada y reeditada en 1998 por el Club del Comic, la cadena de comicquerías, lo cual constituye su (hasta ahora) única incursión en el mundo editorial. El Eternauta Mundo Arrepentido (nombre de esta nueva historia) es decepcionante, parece una aventura de superhéroes (incluso Juan Salvo lo parece con ese infinito pedorro que le pusieron en el pecho), pero mal hecha. Ya en 1999 Pablo Muñoz

de Comic Press (casi el único que faltaba en este quilombo) en conjunto con Ediciones Record realiza una nueva versión llamada El Eternauta Odio Cósmico, ahora a color y en formato comic book. De esta versión sólo se han publicado 3 números. El mismo Pablo Muñoz, dueño de la editorial Comic Press, hizo de guionista usando ideas del fallecido Ricardo Barreiro. Los dibujos corrieron por cuenta de Walter Taborda y un equipo de dibujantes y coloristas. El lanzamiento fue publicitado hasta en revistas de información general como XXI de Lanata, pero el producto no tuvo aceptación (muchos señalaban la bajísima calidad como causa) y la serie fue cancelada. Esta fue la última versión de El Eternauta hasta el momento.



La edición de Comic Press por su bajísima calidad.

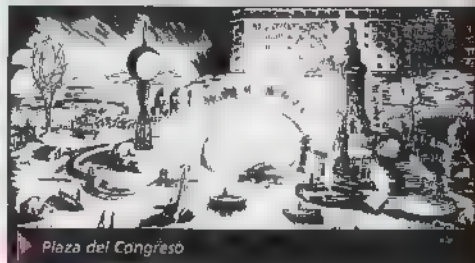
## ► La evolución del héroe

En la primera parte, Juan Salvo es un tipo de lo más normal, lo rodea un grupo de personajes secundarios (que no lo son tanto, ya que en algún momento de la historia pasan a tener un protagonismo impresionante) organizan la resistencia al invasor con unos resultados espectaculares). Todos se pasean por toda la ciudad de Buenos Aires (Vicerité López, la cancha de River, la glorieta de Barrancas de Belgrano, el Congreso, el Obelisco) venciendo con mucho esfuerzo a los distintos tipos de invasores (cascarudos, gurbos, manos) para descubrir al final que los extraterrestres no son exactamente lo que pensaban... La figura del "héroe" pasa aquí por las actitudes personales, los sentimientos, el trabajo en equipo y el deseo de libertad. Justamente ese es uno de los puntos donde radica el encanto de esta historia, cuya esencia y mejores momentos suceden en esta primera parte. En la segunda parte, Juan Salvo ya tiene

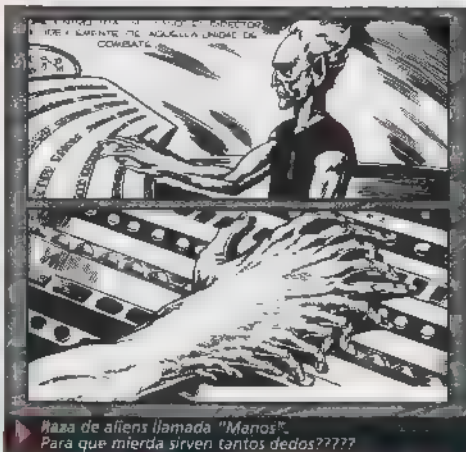
una especie de poderes bastante pelotudos, y si bien todos los personajes secundarios aparecen, ya no tienen el mismo protagonismo de antaño, aunque no dejan de funcionar como un grupo de gente normal haciendo lo imposible contra una fuerza tan poderosa que no llegan siquiera a comprender. En las partes posteriores, esto ya se desvirtúa completamente, el trabajo en grupo no existe, los personajes secundarios tampoco, y Juan Salvo va camino a transformarse en un superhéroe yankee más



► La cancha de River



► Plaza del Congreso



► Manos de aliens llamada "Manos". Para que mierda sirven tantos dedos?????

## ► Política y sociedad

Héctor Germán Oesterheld era un tipo con unas ideas bastante claras, y a medida que se fue haciendo viejo se fue comprometiéndose más y más con sus ideas. Para cualquiera que sepa algo de la historia nacional de los últimos 50 años, no es difícil identificar las distintas figuras del comic (el poder en la sombra, las fuerzas de choque, la resistencia) con distintos grupos sociales de la época. Así nos encontramos con que la historieta tiene unas segundas lecturas de lo más interesantes para el que las sepa encontrar. Oesterheld tira un mensaje clarísimo de protesta universal, a la vez que despotrica contra la historia cíclica de un país de milicos y democracias,

todos manejados por un mismo poder. En la segunda parte, con un Oesterheld a punto de convertirse en un desaparecido más, ahora mucho más interesado en su militancia política que en sus guiones, la protesta ya no es tan universal, se sacrifican vidas en nombre de un ideal único, ya las cosas tienen que ser de una única manera, y se dedica más a expresar sus ideas políticas que a protestar. Se puede estar de acuerdo o no con sus ideas, pero indudablemente el tipo se las jugaba todas cada vez que escribía ¿cuántas partes siguientes? Bien, gracias, pero de política ni hablar.

## ► Dibujo y relato

En las primeras partes, el aspecto gráfico no desmerece en nada a la historia y refleja con exquisito detalle lugares (Buenos Aires), sus ambientes y formas de vida, contribuyendo en gran manera a realizar la historia. Escapa de recursos espectaculares y planificaciones ostentosas, prefiriendo el uso de cuadros claros de líneas sencillas que se limitan a describir escenas, sin abusar de los efectos visuales u onomatopéyicos. Una narración clara, bien dirigida y planificada que sirve para completar una historia redonda. Y por sobre todo las caras de los personajes, que reflejan a la perfección lo que sienten en ese momento sin necesidad de que se explique en ningún texto como suelen requerir muchos comics occidentales de hoy día. Este es el estilo de Solano López, que fue copiado en las versiones posteriores, aunque sin el mismo éxito. En El Mundo Arrepentido, el propio Solano ya no es el mismo (naturalmente, la gente

evoluciona) y el color le juega en contra, ya no tiene la misma claridad y limpieza de las primeras partes. Odio Cósmico es un espanto por donde se lo mire, colores saturados, dibujos cargados y muy poca expresividad.



► Ojos de abismo del eternauta en la 2da parte

Nota del Autor: A los que les interese la vida de ese personaje fascinante que fue Héctor Germán Oesterheld, recomiendo el video que está a punto de salir a la venta.

## ► Bibliografía



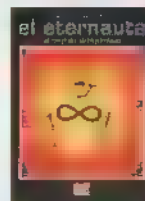
El Eternauta  
De Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López  
(Ediciones Record)

El Eternauta, la novela  
De Héctor Germán Oesterheld  
(Ediciones Colihue)



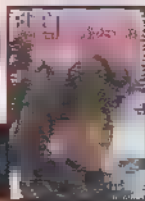
El Eternauta segunda parte  
De Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López  
(Ediciones Record)

El Eternauta, tercera parte  
De Alberto Ongaro y varios dibujantes  
(Ediciones Record)



El Eternauta: Mundo Arrepentido  
De Pol y Francisco Solano López  
(Club del Comic Ediciones)

El Eternauta: Odio Cósmico 1, 2 y 3  
De Pablo Muñoz y Walter Taborda  
(Comic Press)



# Gente al pedo II

## Más Boludeces... Made in Japan

Por Agustín Gómez Sanz

Este revolucionario invento te permite fumar 14 cigarrillos a la vez, garantizandote ese distinguido look de fumador veterano. Ahora podrás tener los ojos inyectados de sangre, los dientes matrones como madera podrida, y esa singular escupida negra con raspos de palmito en solo cinco semanas! Con este invento solo respiras un 5% de oxígeno, e inhalas suficiente alquitrán como para presentarte con una cara pequeña!

### Tene' fueeeego doc!

No sólo permite ir a trabajar enfermo sino que además te deja a uno pudrirse los pulmones! Este invento es el nuevo fuzón entre la comunidad japonesa de cirujanos, que reportó que solo el 79% de sus pacientes han muerto por infecciones post-operatorias!

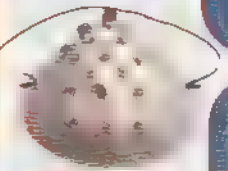
**Aclaración:** El modelo para enfermeras fue reemplazado por uno con velcro.



### Para bajarse un box en tres pitadas

Este revolucionario invento te permite fumar 14 cigarrillos a la vez, garantizandote ese distinguido look de fumador veterano. Ahora podrás tener los ojos inyectados de sangre, los dientes matrones como madera podrida, y esa singular escupida negra con raspos de palmito en solo cinco semanas! Con este invento solo respiras un 5% de oxígeno, e inhalas suficiente alquitrán como para presentarte con una cara pequeña!

Adicionalmente el modelo original viene con un chindogu extra que es un conchito. Pronto necesitarás usar cuando comiences con la quimioterapia.



### Veni que te cepillo!

El cepillo de dientes te ayudó a cepillarte los dientes en el perfecto ángulo.



La vaselina te ayudará a tener los dientes por separado.

### Tenés caca en la cabeza? Este es tu Chindogu!

¡Asientos! Este sombrero te brinda 30 metros del más suave papel higiénico al alcance de tu mano.

**Uso alternativo:** Limpieza de superficies al rostro que te harán los transeuntes cuando te vean usando esto.



Este chindogu tapa vision.



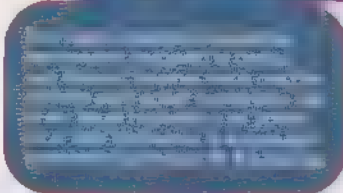
### Mmmmmmmmmmm!

Este practiquísimo invento te permite morder cualquier tipo de cosa protegiendo tu dentadura de toda clase de daño. Además es el amigo ideal en las comidas empresariales, ya que evita que te quedes con esos incómodos pedacitos de comida entre los dientes. El diseño universal se adapta a cualquier boca y evita también el...

Después de usarlo se lava muy fácil.



La ayuda perfecta...



para seguir despierto

Pelala tranquilo, estás protegido



Este símil metálica-diseñada para  
pelar, garantiza asegurar conservar tu  
manicuz avas cuando se te ocurre  
pelar una manana con la mano. Su  
diseño está basado a partir del  
dedo gangrenado del inventor, que  
se rumorea era pariente lejano del  
Bergara-Laumen.

denar la poca masa epetálica que  
se queda (porque si usas usando  
este invento...)

Cortadora de pasto Ninnnnnnja!!!



...ario como puev  
...ante que parte  
cubiertas con la sangre de  
los lacreados sabras



A CONTINUACION  
CON USTEDES  
UN PREVIEW DE:

REVISTA

# ULTRA



84 PAGINAS DE COMICS  
ARGENTINOS A COLOR

(A SOLO \$3)

BUENOS, BONITOS Y BARATOS

**H**ace años que los comics han dejado de ser un entretenimiento masivo en Argentina.

## La razón?

### 1.- Los Artistas

La mayoría de los artistas argentinos clásicos se quedaron en el tiempo mientras que los nuevos en general pecan de falta de personalidad y se limitan a imitar (bastante mal) estilos norteamericanos y japoneses.

### 2.- Las Editoriales

Dejando aparte el concepto de la calidad (que en el fondo es algo subjetivo) se las puede culpar de algo muy tangible. Hacer productos que se leen en poco tiempo y caros, muy muy caros para lo que se tarda en consumirlos.

Editorial Ivrea y la gente que la compone han cometido en el pasado, al igual que tantos otros, esos errores. Pero aprendimos de ellos y ahora queremos remediarlos. Queremos devolver la popularidad a los comics en nuestro país mediante los conceptos gracias a los cuales en décadas pasadas fueron exitosos y masivos. Conceptos que hoy sólo parecen aplicarse en Japón y (en menor medida) Italia y Francia. Qué conceptos...?

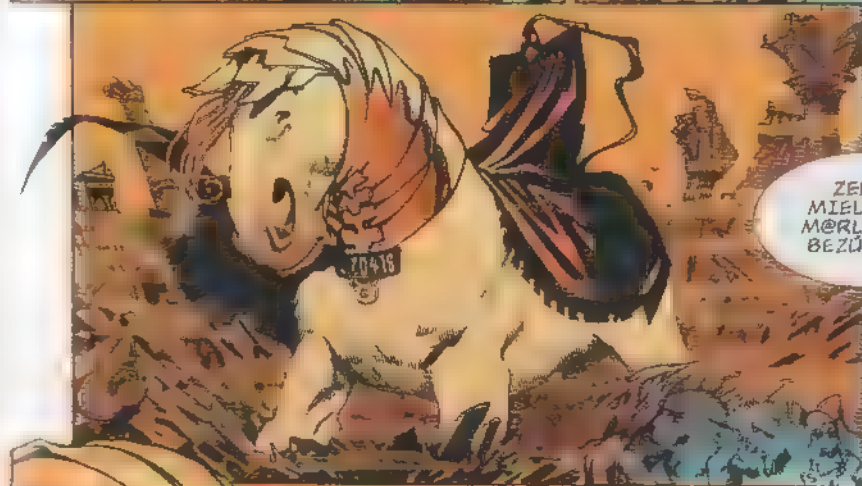
### Estos conceptos:

Revistas de más de 80 pags con varios comics de autor (a un mínimo de 22 pags por serie), muy baratos, altamente visuales (jamás debes tener que necesitar un texto para explicar que pasa, sólo dialogos), algo transgresores pero sin tomarse demasiado en serio y con un fuerte ingrediente de innovación. Todo narrado con lenguaje localista y preferentemente con referencias a la vida cotidiana del país y los lugares de todos los días.

Aunque, obviamente, además necesitas muy buenos autores para llevar o a cabo, lo cierto es que eso hace a los famosos "manga" un entretenimiento masivo para todos los grupos demográficos en Japón y eso hizo en el pasado a obras argentinas como *El Eternauta*, *Patoruzu*, *El Loco Chavez* o *Mafalda* tan exitosas.

En **Ultra** hemos reunido a tres de los más prometedores equipos creativos del momento, con ganas de hacer historietas muy distintas entre sí pero con una cosa en común: darlo todo por el deseo de crear una nueva era de oro para el comic en Argentina.

## Preview **ULTRA** ANITA la hija del verdugo

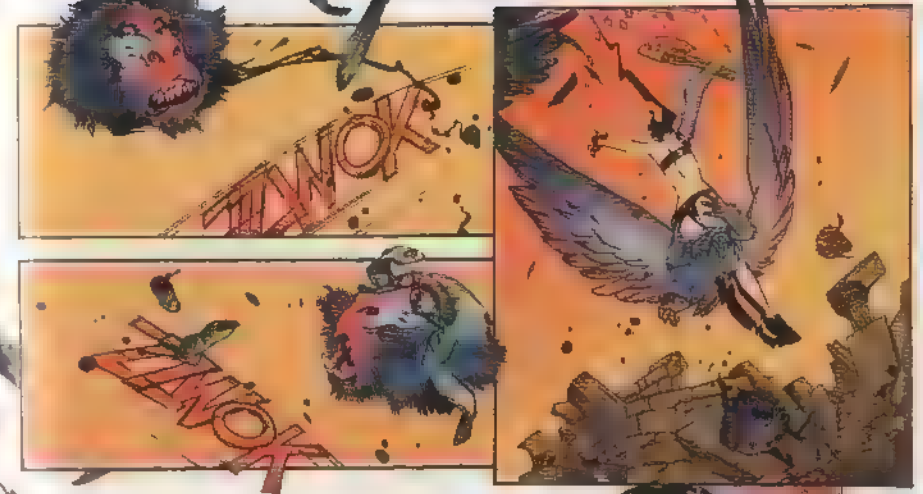




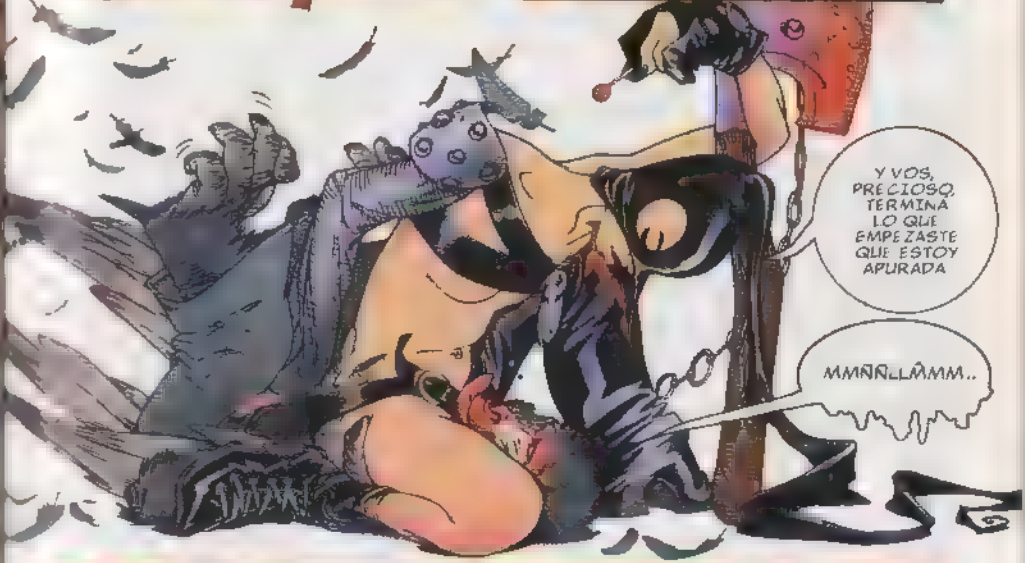
RONKA!

BOBILLO  
SOSA  
BOBILLO

MIL TEAM



ZINWOK



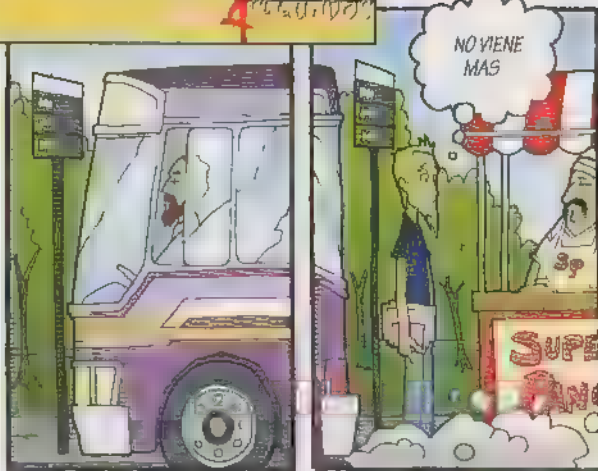
Y VOS,  
PRECIOSO,  
TERMINA  
LO QUE  
EMPEZASTE  
QUE ESTOY  
APURADA

MMRRLLÄMM...



MM...  
ZINWOK





NO VIENE MAS



ENCIMA TENGO UN HAMBRE



ME PODRIA COMER UN PANCHO.



¿LE DOY UNO MAESTRO? SON "SUPER".



NO GRACIAS



PARECE QUE ESTAN BUENOS. TENGO UN HAMBRE



¿COMO NO! UN SUPER PANCHO CALENTITO CON MA-YO-NE-SI-TA PARA EL SENOR.



LA ÚLTIMA VEZ QUE ME COMI UN PANCHO FUE JUSTO ANTES DE IR A CAMBIARLE EL PAÑAL AL ABUELO



ENTRE QUE LA SALCHICHA ME CAE PESADA Y EL OLOR..



¡MAAY SUPEER PAAANNCHOS!



ME PARECE QUE AHI VIENE



¿QUE HAGO? NO ME VA A QUERER LLEVAR SI SE ME VA ME QUEDO A VIVIR



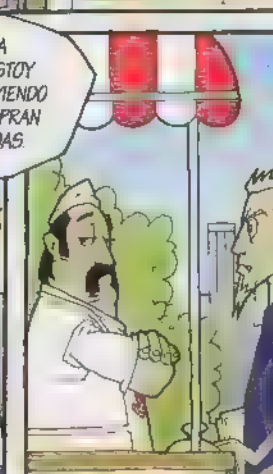
¿TENES. ¿JAI NUNCA FALLA.



¿CAMBIO? NO, NO TENGO.



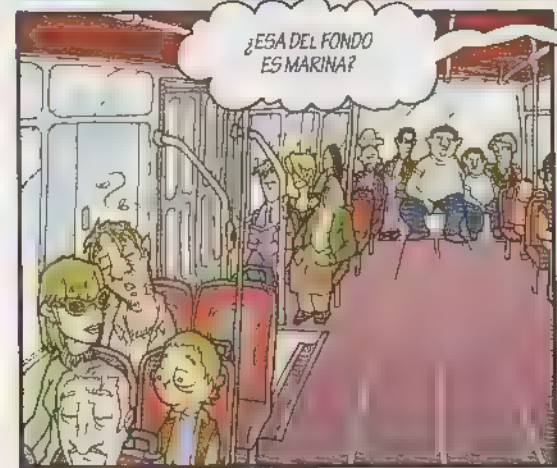
¿COMO QUE NO?



¿ME VISTE CARA DE CAJERO AUTOMATICO?

HACE UNA HORA QUE ESTOY PARADO ACA VIENDO COMO TE COMPRAN CON MONEDAS.

BUENO PERO NO TENGO.



# MIL TEAM





¿NO VE QUE DESDE LA ESQUINA LE HAGO SEÑAS?

LA PARADA ES ACA SENORA.



DEME UNO DEL MINIMO.

¿HASTA DONDE YA SENORA?

HASTA LA AVENIDA SAN MARTIN



HASTA AHI NO ES MINIMO SENORA.

¿CÓMO QUE NO?



OH, OH UNA VIEJA. HORA DE HACERSE EL DORMIDO.



YO SIEMPRE PAGUE MINIMO HASTA AHI.

PERO ESTABA EQUIVOCADA SENORA, Y PONGA LAS MONEDAS EN LA MAQUINA.

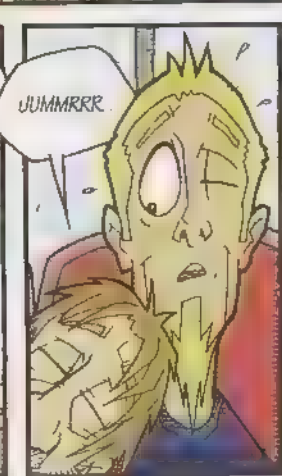


NO LA MAQUINA NO LA ENTIENDO, COBREME USTED.

NO PUEDO SENORA, YO NO TENGO CAMBIO



DESCONSIDERADO, SE PIENSA QUE PORQUE UNA ES MAYOR.



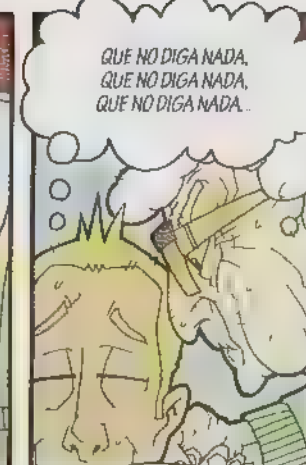
UMMRRR



¡POR DIOS QUE NO SE PARE ACA!



¡NO, NO, NO!

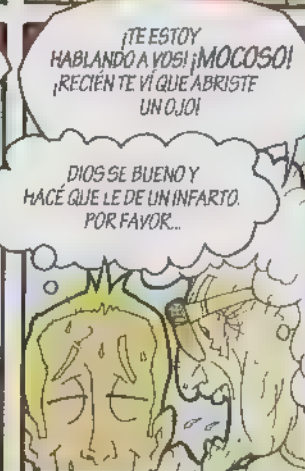


QUE NO DIGA NADA, QUE NO DIGA NADA, QUE NO DIGA NADA.



¿¡QUÉ VERGUENZA EHI?

¿POR QUÉ A MI? ¿POR QUÉ A MI?



¡TE ESTOY HABLANDO A TÍ! ¡MOCOSO! ¡RECÉN TE VÍ QUE ABRISTE UN OJO!

DIOS SE BUENO Y HACÉ QUE LE DE UN INFARTO. POR FAVOR...



¡HABRASE VISTO, HACERSE EL DORMIDO PARA NO DARLE EL ASIENTO A UNA SENORA MAYOR!



EN EL FONDO TIENE ASIENTO SENORA.

UMMRRG

¡ANDA VOS AL FONDO! ¡MAL EDUCADO!

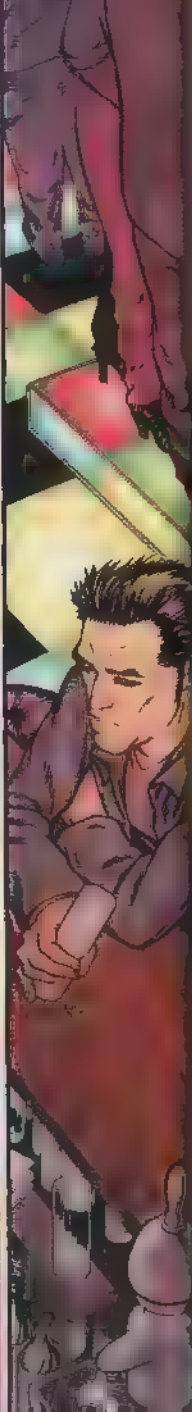
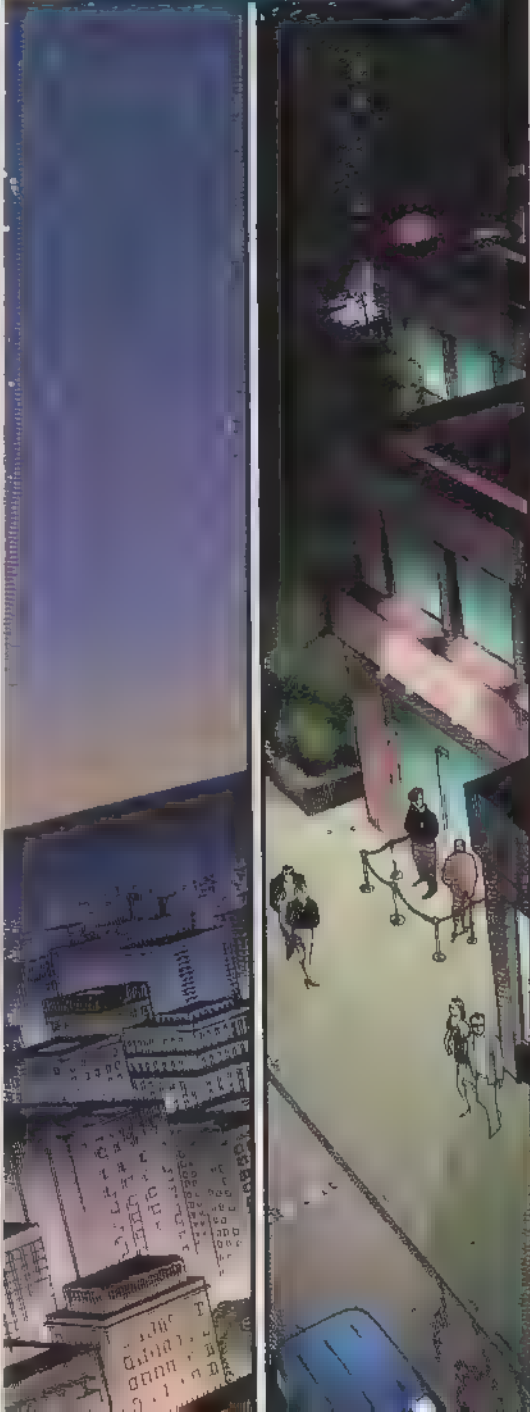


¡BERN!



¡HUAAAAGGG!

¡MIRA MAMI CÓMO UN SUPER FANCHO!



MIL TEAM

# ANITA

la hija del verdugo



Por Gabriel Sobillo, Marcelo Sosa y Juan Sobillo

Una Perruca Perruca, quien habiendo atravesado el más temido de los verdugos, es ahora juzgado por el mismísimo... Los verdugos del sur pasaron a ser aquellos más temidos en una antigua república... Ahora ella debe pagar la deuda pagando una... quien desobedece en el purgatorio... Para ello, los verdugos le asignan a Anita un... de... y...

# CONVERGENCIA

Version 2.01



Por Leandro Oberio y Pier Brito

Descubrirá el secreto del universo o simplemente como cocin en otros planetas

# CLAYTON 4 SEGUNDOS



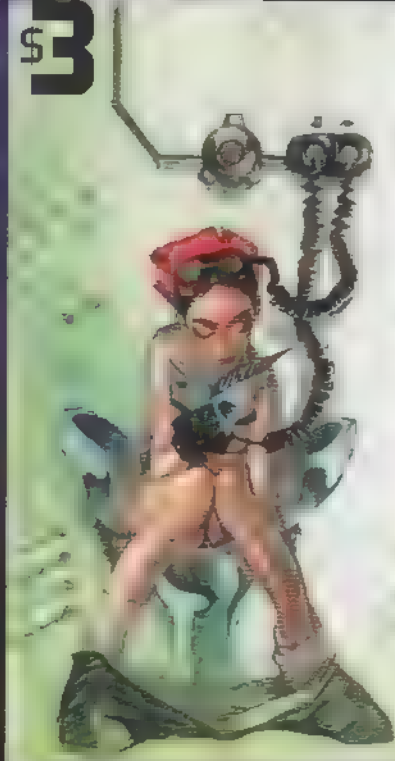
Por Feliciano G. Zecchin y Alejo G. Valdareano

Mientras, presenciamos el... el mundo tiene una... los tiempos... quiere hacer... amigos de... que son demost... para ser primeros.

EN NOVIEMBRE LLEGA...

# ULTRA

\$3



ANITA  
de bobillo/sosa/bobillo



CONVERGENCIA  
de oberio/brito



4 SEGUNDOS  
de g. zecchin/g. valdareano

#1

84 PAGS DE COMICS A COLOR  
FORMATO LAZER

UN PRODUCTO DE IVREA



**Cartas a: Editorial Ivrea. Aisina 98, Casilla de correo N° 42 (1642) San Isidro, Bs As**  
**E-mail: ivrea@impst1.com.ar**

Bueno, acá estoy una vez más... pero no es una vez más cualquiera. Esta Lazer marca el comienzo de una nueva etapa para la revista como para Editorial Ivrea. El número anterior salió en medio de graves problemas internos societarios en la editorial así como conflictos míos personales que me llevaron a replantear el por qué mierda estaba haciendo esto y si realmente tenía ganas de seguir. No les voy a mentir, por primera vez hubo riesgo tangible de disolver Ivrea, irónicamente justo en el mejor momento financiero de la empresa. Afortunadamente las diferencias y heridas fueron superadas por un lado y yo logré recuperar mis ganas de seguir con esto por otro. A mis ganas interiores ayudo mucho el que me escapara una semana a Bariloche con mi novia, ahí había vivido cuando era adolescente y no había vuelto desde bastante antes de comenzar con Editorial Ivrea. Siempre lo considere como una especie de último recurso para recuperar la cordura. Un lugar a donde me refugio de tanto en tanto, en circunstancias extremas, buscando apagar todo el ruido de la rutina que no me deja ver y entender los problemas y aciertos verdaderos. Un lugar donde toda interferencia se va y podés escuchar a tu "yo" interior de forma tan clara que te aturde. Básicamente lugar y persona ideal de compañía sumados convirtieron a esos días en una semana en el paraíso. La respuesta no tardó en llegar, me encanta lo que hago, sólo debo modificar ciertos detalles y concentrar mis esfuerzos en llevar adelante los proyectos por los que creé la editorial en un primer momento. Es así como, con mucho esfuerzo y contratiempos a mí vuelta me puse a cambiar de raíz a Editorial Ivrea, empezando por nuestra propia base de operaciones. Finalmente dejamos de ser un grupo de habitaciones en la casa de varias personas y nos mudamos a unas agradables oficinas sobre Av Libertador por Acassuso, en la Zona Norte de Bs As. Seguramente muchos de ustedes ni se imaginan en las condiciones complicadas y casi inhumanas en las que hemos hecho estas revistas hasta ahora. Inicialmente por falta de guita y en el último año simplemente porque si parábamos a buscar a dónde mudarnos y lo hacíamos todas las fechas de salida de nuestras publicaciones se iban a retrasar una bocha, más de lo que ya se retrasaban. Pero bueno, algún día hay que hacerlo, sino todo colapsa. También compramos computadoras nuevas para mejorar el ritmo de producción y pasamos días actualizando y clasificando nuestros archivos de revistas de todo el mundo y las imágenes de computadora. Finalmente incorporamos algunas personas nuevas a trabajar en la editorial y en esta revista. El resultado de todo esto es que ahora estamos mucho más cómodos trabajando e infinitamente mejor organizados, lo cual nos va a permitir sacar en fecha y con más páginas todo lo que queremos. Mientras estamos cerrando este número de Lazer, por primera vez, ya tenemos notas listas para el número próximo, lo cual me hace confiar en que llegó la hora de que Lazer sea una publicación totalmente regular y sin comprometer la calidad

que tanto cuidamos. La razón de todos estos cambios era poder llevar a cabo el siempre postergado proyecto de crear una revista de cómics producida íntegramente por nosotros. Así es como con un intenso trabajo y en tiempo récord estamos por sacarla, su nombre como habrán podido apreciar en el extenso preview que tiene esta revista es: Ultra. Y es Ultra otra de las claves de que me entusiasmará de vuelta con Editorial Ivrea, realmente siento que lo que vamos a publicar es de lo mejor que se ha hecho, no tengo que mentir o exagerar nada, me caen muy bien todos los que están ahí haciendo cómics y es un ambiente creativo idílico donde cada uno está partiéndose el orto en una sana competencia por ser el mejor. Y Lazer? Me sigue entusiasmando? Más que nunca. Con la invasión de anime que va a haber el año próximo y lo influyente que se ha vuelto la revista (gracias a su circulación de 40.000 ej) no puedo dejar de pensar de que somos responsables en gran parte de lo rápido que se ha expandido el fenómeno en Argentina y de que a más de uno se le abrieron los ojos a todo esto. Además, con este número estoy plenamente conforme y creo que es el mejor que hemos hecho. No sólo hay algunas de las mejores notas de anime, noticias de lo que pasa en Argentina y Latinoamérica y los tradicionales delirios sino que también hemos podido incursionar en temas nuevos que queremos desde hace tiempo. Como una buena nota de una sitcom (la de Friends) y otra buena nota sobre un comic argentino clásico con ingredientes de discurso político (El Eternauta). Por si esto fuera poco el diseño gráfico está muy elaborado y, por primera vez, tuve tiempo de supervisar toda la selección final de imágenes, capturas de video y demás para lograr una máxima coherencia y representatividad con los textos. Todo esto fue un dolor de huevo pero realmente estos últimos meses fueron, lejos, de lo más divertidos y agradables trabajando en Editorial Ivrea desde que la creamos. Bueno, y así anda todo, quiero creer que van a disfrutar tanto o más que nosotros todos los beneficios de estos cambios que hicimos. Antes de pasar a las cartas les voy a suplicar que le den una oportunidad a la revista ULTRA, ya que soy el guionista de uno de los tres cómics que hay ahí (Convergencia version 2.01) y creo que tanto el mío como los otros son buenos de verdad (Anita, La Hija Del Verdugo me fascina y 4 Segundos es un cago de la risa).

Antes de las cartas en sí responderé un par de preguntas muy frecuentes últimamente:

**"Cuándo y dónde es la convención de cómics Fantabaires'99? Van tener stand como el año pasado?"**  
 Todos los datos de Fantabaires están en una nota dentro de la sección News. Con respecto a lo del stand, por supuesto que tendremos un gran stand. Ahí voy a estar todos los días yo y la gente de Lazer y Ultra (que saldrá a la venta el viernes 5 en la apertura de Fantabaires).

Podrán charlar con nosotros, hacernos preguntas, pusearnos, conseguir autógrafos y toda la bola. Los fines de semana, advierto, probablemente este todo hasta las bolas y no podamos darle mucha pelota a cada uno que se acerque, así que si quieren charlar con tranquilidad sugiero venir un día de semana. En el stand estarán por supuesto a la venta absolutamente todos los números atrasados de todos los cómics que hemos publicado al día de hoy (Ramna, la línea Top Cow, etc), todos los números de Lazer y el #7 de Ramna antes que en los kioscos. Todo a precios de mega oferta. También invito aquellos/as que quieran sumarse al staff de "noteros" de Lazer a hablar con nosotros (lunes, martes o miércoles preferentemente) y presentarnos una muestra de lo que pueden hacer. La idea es charlar brevemente y que nos dejen sus datos y/o curriculum más un artículo de unos 3 páginas sobre un tema a elección. Si la redacción nos parece buena y la información correcta los llamaremos para charlar más a fondo la incorporación.

**"Viste que no dan mas Cocomial?"**  
 Oba, Oba! Parece que 14 Lazer Mails hicieron efecto. Aunque, conociéndolos, lo más probable es que se les venciera el contrato de emisión...

**"Che, se equivocaron en el News, Tim Drake no es el primer Robin"**  
 Si, cada tanto nos mandamos alguna cagada... Por alguna razón esa huevada pasó todos los controles. Creo que últimamente estamos revisando demasiado buscando errores de ortografía o puntuación y nos olvidamos de revisar si nos habíamos tarado y escrito alguna pelotudos. Bueno, aclaro las cosas: El primer Robin fue Dick Grayson (Ricardo Tapia en tv), quien luego se convirtió en Nightwing. El segundo Robin fue Jason Todd, que murió al poco tiempo a manos del Joker en la famosa historia "A Death in the Family". Y el tercer Robin, el actual, es Tim Drake.

**"Otra vez están repitiendo Dragon Ball Z en Magic en vez de pasar nuevos capítulos. Son unos forros!"**  
 No voy a ponerme de ningún lado, pero... conocen algún canal de tv que de estrenos todo el año? No. Dan una cantidad limitada de capítulos correspondientes a X temporada, y luego se repiten. Eso no tiene nada de malo, las repeticiones dependen en general de la entrega o no de nuevos episodios por parte de las productoras. El problema con Magic, a diferencia de otros canales como Sony o Fox es que no te avisan cuando va a haber nuevos capítulos. Tienen una pésima comunicación con su público. Eso es lo que yo considero criticable y no tanto el hecho de que repitan capítulos, cosa inevitable y que en general no es culpa suya.

**"En tal comiquería andaban diciendo que ustedes se van a fundir"**  
 Allá por 1991 muchos decían que la baja inflación y el dólar uno a uno con el peso no iban a durar y todo estaba en las elecciones de fin de año. Eso repetían

como un loro unos cuantos boludos y las típicas/os profesores de historia de la llamada "izquierda pituca" (o sea esos que viven en una casa con pileta pero votan a los socialistas) que tanto abundan... Ahí sí me habrá cansado de discutir. Pasaron casi 10 años y las cosas siguen igual. Por supuesto ahora nadie se quiere hacer cargo de lo que dijo en ese entonces, pero todavía se aventuran a predecir catástrofes económicas inminentes...

Y lo mismo pasa y va a pasar con la gente que nos envía y predice que nos vamos a fundir. Saben por qué? Por que es lo más fácil...

Por que la mayoría de la gente es demasiado tonta para acordarse si predijiste una catástrofe que no pasó. Y eso pasa hoy con Lazer. Pueden decir que no va a durar más allá de tal punto. Lo decían 2 años atrás, se equivocaron pero todavía se atreven a seguir diciéndolo... Aun cuando, Lazer, la revista que, según ellos, no iba a llegar al número #5 se convirtió en el producto de cómics más vendido de la década del noventa en Argentina. Me cago en todos ustedes manga de pelotudos fríos para acordarse si predijiste una catástrofe que no pasó. El tiempo me va a dar la razón, lástima que para cuando el "tiempo" llegue nadie se va a acordar de lo que predijeron. Eso es lo único que me entristece. Un consejo para todos ustedes queridos lectores y lectoras: "tengan memoria", es la única forma de ver la verdad. Lo que si da bronca es que las comiquerías que se burlan de las editoriales nacionales (porque cancelan títulos, porque no sacan las cosas a tiempo) son las propias causantes de esos problemas. Ya que son ellas mismas las que nos sabotean y nos cagan día a día, no pagándonos a las editoriales nacionales a tiempo, vendiendo ediciones ilegales de videos, versiones mexicanas o españolas de series que nosotros (hablo por todas las editoriales argentinas) publicamos... Son ellas las que han vuelto a nuestro mercado un lugar absolutamente hostil para publicar algo. Garpás 20.000 dólares en derechos para publicar algo tipo Ramna y después las comiquerías te venden la edición española (que no pagó un mango en derechos a los japoneses para Argentina y en consecuencia tiene una injusta ventaja que saben perfectamente te va a joder). Eso sí, después tienen el descaro de burlarse o decir que "en Argentina no se puede publicar nada porque la economía anda mal" Se dan cuenta la falsedad que hay en este país?

Anyway todo esto es bueno "ladran Sancho, señal que cabalgamos..."

En fin... pasemos a las cartas, empezando por un grupo provenientes de otros países, a ver que opinan los lectores extranjeros de Lazer.

**como un loro unos cuantos boludos y las típicas/os profesores de historia de la llamada "izquierda pituca" (o sea esos que viven en una casa con pileta pero votan a los socialistas) que tanto abundan... Ahí sí me habrá cansado de discutir. Pasaron casi 10 años y las cosas siguen igual. Por supuesto ahora nadie se quiere hacer cargo de lo que dijo en ese entonces, pero todavía se aventuran a predecir catástrofes económicas inminentes...**

**Y lo mismo pasa y va a pasar con la gente que nos envía y predice que nos vamos a fundir. Saben por qué? Por que es lo más fácil...**

**Por que la mayoría de la gente es demasiado tonta para acordarse si predijiste una catástrofe que no pasó. Y eso pasa hoy con Lazer. Pueden decir que no va a durar más allá de tal punto. Lo decían 2 años atrás, se equivocaron pero todavía se atreven a seguir diciéndolo... Aun cuando, Lazer, la revista que, según ellos, no iba a llegar al número #5 se convirtió en el producto de cómics más vendido de la década del noventa en Argentina. Me cago en todos ustedes manga de pelotudos fríos para acordarse si predijiste una catástrofe que no pasó. El tiempo me va a dar la razón, lástima que para cuando el "tiempo" llegue nadie se va a acordar de lo que predijeron. Eso es lo único que me entristece. Un consejo para todos ustedes queridos lectores y lectoras: "tengan memoria", es la única forma de ver la verdad. Lo que si da bronca es que las comiquerías que se burlan de las editoriales nacionales (porque cancelan títulos, porque no sacan las cosas a tiempo) son las propias causantes de esos problemas. Ya que son ellas mismas las que nos sabotean y nos cagan día a día, no pagándonos a las editoriales nacionales a tiempo, vendiendo ediciones ilegales de videos, versiones mexicanas o españolas de series que nosotros (hablo por todas las editoriales argentinas) publicamos... Son ellas las que han vuelto a nuestro mercado un lugar absolutamente hostil para publicar algo. Garpás 20.000 dólares en derechos para publicar algo tipo Ramna y después las comiquerías te venden la edición española (que no pagó un mango en derechos a los japoneses para Argentina y en consecuencia tiene una injusta ventaja que saben perfectamente te va a joder). Eso sí, después tienen el descaro de burlarse o decir que "en Argentina no se puede publicar nada porque la economía anda mal" Se dan cuenta la falsedad que hay en este país?**

**Anyway todo esto es bueno "ladran Sancho, señal que cabalgamos..."**

**En fin... pasemos a las cartas, empezando por un grupo provenientes de otros países, a ver que opinan los lectores extranjeros de Lazer.**

**¿...en un lugar tan lejano de la civilización publican esta maravilla? ¿La cuestión, recibiendo como respuesta un buen zopapo en la mera mera? ¡MÁS respeto para los chavos de Lazer y su país, que han hecho mas por difundir el anime y manga que cualquiera aquí en México...! (No me quedé más que darle la razón! Entonces ahora Leandro me gustaría saber si tienes planes de exportar Lazer a otros países, incluyendo México, pues estoy seguro que aquí tendría mucha aceptación, si llenar un vacío que hay sobre información de anime y manga, pues aquí se estrena mucho anime en TV y se publica también manga, pero no hay nada semejante a Lazer, incluso hay mex-manga hecho por dibujantes mexicanos, pero que la verdad, sus revistas son pura basura que no sirven ni como papel higiénico pues al hojearlas manchan los dedos de negro. Afortunadamente aun habemos fans que tratamos de poner nuestro granito de arena para dignificar al mex-manga, pues un grupo de amigos y yo publicaremos (si Dios quiere) nuestro propio fanzine con historias y dibujos originales que sí serán los mejores del genero si serán obra de un esfuerzo honesto (te adjunto algunos paneles de nuestros dibujantes para que los juzgues). También quisiéramos ver tus otros trabajos como Convergencia y Area, pues aquí de Argentina sólo conocemos a Condorito y Mafalda.**

**Este... Condorito es chileno... Varios veces analizamos la posibilidad de distribuir Lazer en México o crear una edición local, sin embargo todavía no encontramos una forma convincente de hacerlo. Espero el año próximo tener un poco de tiempo para dedicarle al tema y encontrarle alguna vuelta. De todas formas creo que algunas librerías de cómics de ciudad de México importan de vez en cuando números de Lazer.**

**Bueno ya para terminar me gustaría me harte unas preguntas:**

**1.-¿Quien es el tal Cocomial que todo mundo critica y que siempre le hechan P2...?**

**Eso mismo me preguntan siempre los lectores chilenos. Cocomial es un dibujo animado francés ultra-hiper imbécil y mal dibujado con una vaquita de San Antonio de protagonista que se ponía de relieve en el canal Magic para completar lo que faltaba para la hora en que debe empezar el siguiente programa. Si tenías en la programación de medianoche a las 0:00hrs Dragon Ball Z y a las 0:30hrs Sailor Moon, los chabones eran capaces de ponerlo en el medio a eso de las 0:25 cuando terminó Dragon Ball!!! Para peor sólo había unos 10 capítulos y los pasaron todos los días durante años!!!**

**2.-¿Podrán sacar un reportaje de Proyecto A-? es mi anime favorito!**

**3.-Por qué en Argentina sólo han doblado Candy Candy, Astroboy (Ze saga) y Pinocho?**

**Hay mas cosas dobladas acá. Pero igualmente nunca fue el fuerte de la Argentina. No soy un experto en el tema pero la baja calidad de los doblajes locales y el hecho de que la televisión abierta en los últimos 10 años tuviera, diría, casi un 80% de su programación conquistada por programas, series y novelas hechas acá debían ser las causas. Supongo que sólo es negocio hacer un doblaje si te lo encarga un canal de aire grosso, uno de cable que llegue a toda**

**Latinoamérica o si tienes la posibilidad de venderlo a varios países. Al ser la mayoría de los doblajes hechos de cosas yankees y al existir al cercanía geográfica con México, les conviene a las empresas de USA hacer los doblajes ahí, y por eso la industria se desarrolló más en México.**

**4.-Podrían publicar también sobre animés clásicos como Rami, Candy, Princesa Cabeller etc,etc...?**

**Todas las notas de animés clásicos siguen en lista de espera, pasa que con tanta novedad en tv últimamente se hace jodió encontrarle un hueco.**

**Bueno me despido no sin antes desearles que sigan teniendo éxito con su revista y que esperamos verla pronto por acá. ¡hasta luego...!**

**P.D.: Contestando a la pregunta de aquel cuarte (Lz-13-02) sobre como los fans del anime nos imaginamos a nosotros mismos fomicando con nuestros personajes favoritos (en carne y hueso como caricatura) le contesto que debe ser en caricatura pues en carne y hueso nuestro semen terminaría por convertir en un batidillo de tinta y pintura la pucha de nuestra amada (ya sea Akene, Serena, Candy... o Rami para los alternativos). Alfonso Ahvardo Leyva, Monterrey, NL México**

**- Lz-15-02**  
**¿Cómo va, Leandro?**  
**Lo del subject te lo explico (nota: decda "carta de un lector gallego gallego: soy de Santiago de Compostela (Galicia), y por lo tanto 2 veces gallego, como llamáis ahí a los españoles. Te escribo esta mi por que en la librería especializada de mi ciudad me encontré con varios ejemplares de vuestra revista LAZER. Tras hojearlas un poco, al poco tiempo me compré dos números: el 9 y el 10; (era la primera vez que la traían). Bueno, pues el caso es que me ha gustado mucho. Asumiendo el formato que le habéis dado, me parece que está aprovechado estupendamente. La sección con la que mejor me lo he pasado es "¡No podés!". En verdad el mundo está muy mal. Las Noticias sobre Evangelion y Ghost in the Shell estaban realmente bien. Me ha gustado sobre todo el acierto que ponéis en las imágenes que elegís, acompañadas de un breve texto. Ofrecéis una información interesante, sin derrochar un montón de fotografías como sucede en otras revistas. Los textos son, en mi opinión, muy correctos. Es interesante vuestra decisión de no sobrepone vuestras opiniones al contenido de los reportajes; lo cierto es que pocas veces se hace así, porque es lo más difícil. Los artículos son pocos temas, así que la dificultad será decidir cuáles tratáis, supongo, para despertar el interés de la gente. Al respecto: en España, desde hace un tiempo Dragon Ball está "satanizado", sobre todo por los que siguieron la serie desde que comenzó a hacerse famoso en TV. La gente se hartó de tanto GT y tanta paranoi (en mi me gusta hasta el tomo 28). De hecho, es una obra ya injustamente tratada por muchos, más de considerarla lo máximo a lo peor. Veo que la dais importancia a las cartas de los lectores, cosa que está fenomenal, pero es una lástima que no pueda existir un espacio dedicado a mostrar las colaboraciones que te puedan enviar éstos, aunque sea esporádicamente. Me gustaría animar a la gente a que se decida a organizar convenciones y jornadas de manga y anime, en la medida de sus posibilidades. Un amigo mío y yo montamos unas así el pueblo en el que vivemos y ya vamos para el quinto año. La**



tan bueno como vos, malditos %\$^&\* (A/B/111) pero que no es lo único, hay muchas más cosas, que tal vez, aún no has descubierto, o no lo tuviste en cuenta en el momento de escribir la carta. Wow, que testamento que me mande!!! Perdón por la cantidad, y si te aburrí. Quiero felicitarlos por la revista a vos y todo tu equipo, porque es de muy buena calidad, y bastante reflexiva. Me despido, gracias por esta revista tan espectacular, y goodbye, ¡ te voy a latir!!!

PD:Si podés responderme, (no te olvides mi mail)

PRD:Si no podés, también, sino, la vergenja será también (auch, creo que no era así, no??)

Marcela Tintilly Córdoba (Córdoba)

No tenes que preocuparte, el peligro de que mandara todo a la mierda ya cuando me atrás y, como dije en la introducción del correo, estoy mas entusiasmado que nunca con Lazer y Editorial lyré, cosa que espero se haya visto reflejada en este numero que considero uno de los mejores que hicimos. Respecto a la dificultad de conseguir Lazer en Córdoba no me extraña, un tipo de la secretaria de espectáculos públicos allí estaba censurando sistemáticamente una bocha de revistas, entre ellas las de anime, Lazer incluida. Por alguna razón en Córdoba se cagan en la constitución y crearon un organismo que puede ejercer censura previa, solo si ellos te aprueban la revista podés distribuirla en kioscos (las comiqueras, por suerte, están a salvo, así que ahí podés conseguir Lazer siempre sin problemas). Este buen señor de esa secretaría (como parte de su campaña política, según me contaron los distribuidores, enarbolo la bandera de la moralidad y salió a censurar revistas. Alfortunadamente perdí las elecciones y todo volvió a la normalidad) muy pronto. Que chabón quedado en el tiempo... si querés sacar algún voto haciéndote el moralista, por lo menos ataca a algo masivo, no a las revistas que hoy día son algo que lee solo una minoría.

- LZ-15-08

Hola Leandro:  
El otro día me encontraba recorriendo mi hermosa ciudad, cuando de repente ¡Oh! una viejita de sonrisa amplia me pidió un autógrafo. Le pregunté para qué, y me respondió: para que el canal Magic Kids no emitiera Dragon Ball Z, Ranma 1/2 y otros. Obviamente me sentí totalmente insultado, y no me faltaron ganas de inventar nuevas maneras, dolorosas y lentas de asesinar a la "pobre viejecita de mierda" y todas sus compinches del club de inutilidades amantes de casa, y sus patrones del maldito y siempre mal ponderado Consejo Deliberante de Salta. Inmediatamente me retiré presuroso del lugar sin ninguna intención de firmar. Tras varias cuadras de caminata llegaba a la conclusión que la persecución al manga alcanza a todo el país, y que la boludez retrógrada Argentina no tiene fin. Yo digo: si las "pobres viejecitas" no quieren que sus vástagos y demás descendientes miren series animé, que los restrinjan ellas, que se muerdan los cables que caganos todos por culpa de una pocos pseudo-moralistas, que ocasionalmente veo salir de lugares poco morales en las noches, las viejas sin sus maridos, y los algunos concejales encamionados con pendejos y pendejas de un bar de trolos que hay en el centro... ¡¡¡Y después quieren sacarnos, a los pobres infelices, que no tenemos otra alternativa más que el maldito Magic Kids, de ver algo de animé!! Che Leandro, tenemos que hacer algo, está persecución nazifascista al dibujo miraba lo temerario. Sugerí algo hermano, organizá un

baicón a nivel país al estilo Magneto, que desde todos los rincones seguro que hay personas como nosotros que estamos sufriendo esta vejación imperdonable a nuestro derecho de ver lo que se canta el reverendo culo.  
Paco Gido y Mariano Poeta Salta (Salta)

Realmente las campañas electorales de este año llegaron a límites de baja imaginación. Todo es válido para distraer la atención de la falta total de propuestas reales y del problema que realmente preocupa a la mayoría: la corrupción de los políticos. Lo peor es que en muchos casos lo lograron. Me siento, por ejemplo, profundamente molesto y decepcionado de que alguien como Ruckart haya ganado aun después de acusar de ser... "ateísta" a Meljide. Ser ateo ahora es un crimen??? Yo soy ateo la concha de la lora, y este es un país donde supuestamente hay libertad de culto...  
Que argumento de mierda es ese de "mi rival es "ateo", no lo voten por eso...???  
Al menos en otros casos la cosa no fue así. Aunque vote a Cavallo y como era previsible perdí, estoy feliz de que alguien como Duhalde tampoco haya ganado. Duhalde hizo cosas de corte fascista como hacer que los boliches y bacos (inclusive los que son para mayores de edad y pagamos los fucking impuestos) tengan que caminar a una hora. Quién se cree que es para decirme a que hora me tengo que ir a dormir??? En fin... estoy escribiendo esto en la madrugada del Lunes 25, a pocas horas del fin de los comicios y la atmósfera política me ha invadido como verán...

- LZ-15-09

Distinguidos Señores Lazer: Buenos días, mi nombre es Shinji Ikari. El otro día estaba manejando mi Eva en pleno centro. Te cuento que es bastante tedioso estar en la cabina: hace un calor de cagarse y tenés que defecar en bolsitas de Nylon. De repente, parada en la cima del obelisco, aparece mi vieja en bolas y me dice: "despertate pelotudo". Hubo un segundo de silencio; luego, con la música de Ghost in the Shell de fondo, apareció mi viejo, también en bolas, emergiendo del capullo de una flor gigante, y luego transformándose en cañal Scott. Fue el momento más elevado en cuanto a concepción estética que la humanidad haya visto jamás. Tanto que mi Eva se descontroló y comenzó a masturbarse con un afiche gigante de una empresa de seguros (muy conocida, por cierto). En ese momento, en el que mi esencia habla pasado a formar un todo con el Eva, tuve un sueño, una visión: Soñé que me llamaba Germán Moretto, que tenía 19 años, que vivía en Lanús Oeste, y que compraba una revista (existente en el mundo real) llamada Lazer, la cual era comandada por un ser llamado Leandro Oberto que, al igual que yo, también estaba sumergido (contra su voluntad) en este mundial mundo mundano (que juego de palabras!!!). En ese lugar no había Evas, sino autos, y los hombres y mujeres no andaban en bolas, menos cuando se bañaban, cuando garchaban o cuando les afanaban. Tampoco podía yo volar. Pronto descubrí que la única forma de despertar a mi mundo real durmiendo, soñando. Pero ya era demasiado tarde, así que ahora he de quedarme aquí, en este universo tan barroco y vacío a la vez. Y mientras espero eso despertar que nos eleva sobre la condición humana (sonó como Federico Klem -Idolo!!!), voy a contarte un poco de mi nueva vida. Como te decía, me llamo Germán y alucino por el anime; aunque es una pasión un tanto recienista (hace unos 4 años, sacando cuando me chiquito miraba Mazinger, Heidi, Robotech, etc.), puedo saber que

es amor. Aparta de lo mencionado, me gusta Dragon Ball, Ranma 1/2, Pokémon, Captain Tsubasa, Coconiel (que no es anime, pero tiene lo suyo.... por favor no me peguen!!!), y las series que me hacen agradecer que siga vivo son Sailor Moon, Magic Knight Rayearth, y, obviamente, Shinseld Evangelion (por respeto, les pido a los lectores que se paren y aplaudan). En el rubro películas, las mejores que vi son Ghost in the Shell, Ninja Scroll, Akira (segunda opción, por favor!!!) y The End of Evangelion (ahora sí, pido la mayor ovación posible: me gustaría que se paren arriba de la mesa, se bajen los pantalones y se pongan a gritar en círculos mientras aplauden y meitan "D'askate Haski!!!"). En cuanto a la revista, me parece una obra genial, un amanante del inconsciente reprimido de cada otaku que nos enseña las cosas como nosotros las vemos pero que a veces no sabemos como explicar. Lo que más me gusta y me interesa de las Lazer son las editoriales de la segunda página, pero no quiero expresarme porque de ser así estaría leyendo el mail más largo de la historia. No veo la necesidad de pedirte alguna nota en especial porque vos sabés más de esto que yo y sabés mejor que nadie que es lo que nos gusta. Tan sólo quiero sugerirte que hagas una mención a "The Maxx", esa serie que sale en la MTV y de la cual tan sólo pude ver algunos capítulos, aparte de la película, que alquilé en el Block Bustar (también tienen Akira). Por último, quería contarte que hace 5 meses que estoy yendo al taller de dibujo de Pier y Feliciano. Es impresionante todo lo que estoy aprendiendo y mejorando. Pier y Fall son dos tipos muy copados y dos monstruos dibujando. Pier me ilumina el camino con cada consejo, Feli también y encima está más loco que yo y que Luciano Tisros (un amigo mío) juntos. Me hace cagar de la risa. Alguien que te ayude a dibujar te lo permite, podías pasar por las clases, aunque sea un segundo (los alumnos estaríamos muy agradecidos de compartir una mini charla con un cap de esto como es usted, aunque quizá todo esto sea mucho pedir). Bueno, está es el fin de esta carta, espero que haya sido de tu agrado, y si no es mucho pedir me gustaría que la publiques (en realidad es sólo una expresión de deseo, muy egoísta por cierto), o si piensas que esta carta carece de lo necesario para enriquecer el correo, me puedes responder el menos con un simple "me gustó tu carta, es muy varonil" o un "tu carta es una mierda y debes ser trolé". Vos elegirás. Por último queda por decirte que cuando quieras te invito a mi Eva. Me despido. Firmado: Shinji Ikari. PD: Mi dirección de E-Mail es: cmoretto@data-markets.com.ar <mailto:cmoretto@data-markets.com.ar>  
Germán Moretto Lanus Oeste (Bs As).

Humm... creo que tu carta está más allá del bien y del mal, de la homosexualidad... creo que simplemente... "es", ^\_ ^

- LZ-15-10

Si, Si, Señores... Llego el loco!!!!!!! Gracias por la atención de mandarme la carta. Nada más quería hacer una aclaración: Cuando digo que Leandro Oberto era yo, Leandro no significa nada especial (en otras palabras, no es una ofensa) y con respecto a que se le comprime el agujero del orto, lo digo en el sentido "fisiológico" de la expresión, y sin ninguna otra intención. Y no me digas que nunca tuviste un monitor monocromático!!!! Y ahora, una "bedtime story" que los hará ir a dormir con una sonrisa. (Fijate en el dibujo, que está con el Paint Shop Pro 4)

HORMECA TOTAL

CAPITULO 1: Entre las piernas de Soidán (el ayer)

La primera vez que vi el mar tenía 11 años. Aquel magno espectáculo me había dejado sin palabras. Era la época de la niñez: Todo nos fascinaba y nos alientaba la curiosidad por realizar nuevos descubrimientos: Hoy >estoy embarrasado. La primera vez que me fumé un porro tenía 13 años. Entraba en un mundo nuevo, un mundo de cristal. Era como un cojillo de cartón hecho en la cubierta de un barco que navega en Alta mar. Y finalmente el castillo se cayó: Hoy me operaron del castillo... La primera vez que vi a mis padres tenía 15 años. Mi viejo era tacherro, Mi madre prostituta. Mi Negada al mundo fue fruto de un encuentro casual, un capricho del destino. Un hecho consumado en una sola noche. Y así nací yo: Hoy soy stripper. La primera vez que viajé por el mundo tenía 18 años. Mis amigos y yo habíamos partido en busca de nuevos sueños y realidades ilusenas. De todos los países que visitáramos nos traíamos algo: Hoy tengo un ludo-matic italiano. La primera vez que me regalaron una flor tenía 20 años. Me encontraba en hogar de ancianos y se me acercó una niñita. Me dijo que lo esencial era invisible a los ojos y me dio una rosa roja. Nunca más volví a saber de la pequeña: Hoy debe tener unos 23 años y debe estar re-fuerbe.

CAPITULO 2: El sabor de Enzo Trosoero (el hoy)

Y esa es la historia de mi vida: hoy estoy embarrasado, me operaron del corazón, soy stripper, tengo un ludo-matic italiano y sigo esperando va a aquella pendeja que debe estar re-fuerbe. El otro día, mientras miraba por la ventana de mi habitación, vi familias que se iban con sus hijos de vacaciones para que vean el mar. También vi a los chicos de la esquina fumándose un porro. Vi tacherros y prostitutas que deberían tener algún hijo olvidado. Vi jóvenes llenos de ilusiones y esperanzas que anhelaban conocer el mundo. Vi que lo esencial era invisible a los ojos. Hoy te acuerda que tiene la juventud hoy en día? pensó, "mientras yo ya he recorrido mi camino, ellos se encuentran en el punto de partida" dije al aire, así sin querer. "Espero que ellos hayan aprendido de mi generación, para que no cometan los mismos errores"

CAPITULO 3: Princess Mononoke became new!!!

Hoy fui por primera vez al psicólogo. La conté la historia de mi vida: quien era, quien soy. También le relaté lo que vi a través de mi ventana. El hombre se agarró el mentón. Luego, con total parsimonia, se levantó y fijó sus ojos en el infinito. Luego me dijo algo que siempre recordaría.

Señor Ferguson, debe usted saber que la vida es en sí una experiencia cíclica. Históricamente, el ser humano ha tendido a repetir los mismos errores que hicieron sucumbir a sus antecesores. Me temo, entonces, que usted no es un ser único y genuino, sino que es tan sólo un conjunto de errores y aciertos de la historia de la humanidad. Claro que usted tiene un nombre y un cuerpo para diferenciarse de los demás, pero ese es sólo el móvil que los seres humanos tienen para cumplir con el rito dídico de la existencia humana, y si se quiere, de la historia del universo. Me quedé atónito. De repente, era como si todo eso que se llama vida no fuera más que una experiencia simulada. Miérb hacíá mis dentros. Quise cambiarlo todo, pero ya era tarde: Soy un hormeca total. (vsn Córdoba)

En recoleta, la red es infinita. En wilde, la red es infinita. En morón, la red es infinita. (Aplausos) (silencio)

(telón final) FIN

Y a propósito, Cómo andás de la lobotomía? Me tengo que ir porque me está saliendo sangre de los ojos y estoy llorando por el culo. Realmente no sé que es. Me parece que es esa comida que ingerí en el inodoro. Voy a preguntarle a mi veterinario.  
German Moretto Lanus Oeste (Bs As)

oKay... DeRa CaTa MaS aLa del BiEn y el mAl... Dos cartas seguidas... German, yo que vos largaría las drogas...

- LZ-15-11

Leandro: soy Juanjo, tengo 18 años y quería comunicarte algo: QUE FELIZ SOY, LA PUTA MADRE. Hablen más de Star Wars. J un Jose Martinez Resistencia (Chaco)

ah... Bueno, me alegro...

- LZ-15-12

Che, ¿cómo es esto? ¿Vos escribis una revista y los periodistas de La Nación la transforman en un artículo? ¿Y encima, desfavorable? En el número del domingo (26 de septiembre) hay una extensa nota sobre anime en la que párrafos enteros pueden encontrarse en la Lazer #13, con apenas diferencias en la redacción. Y hasta se nota que sacaron un par de imágenes de la revista (por la horrible calidad que les quedó al ampliarla). Capaz que todo esto fue autorizado, pero usar un solo número de una revista como única fuente de información (o casi) y no gastarse siquiera en investigar un poco, me parece de lo peor. Aparte de las opiniones de algunas personas (incluyéndote), el resto de la nota habla únicamente de los cortos que comenté en la Lazer #13, y nada más... (deben de ser los únicos casos ¿no?). Ni hablar de la "ardua labor" que tienen aquellos "magos del doblaje" que "deben multiplicar sus éfanes" para "permitir que se vusivan potables para su emisión" (tratar de forzar las series a ser lo que no son). Y, claro, lo más natural del mundo es que "qué lindos pechos", se transforme en "qué linda está el agua", según la periodista... ¿de dónde habrá sacado esta información? Hasta el recuadro de "La nueva plá americana" explica únicamente las series que se comentan en el citado número 13. Bueno, seguro la leiste, y seguro que dirás "para qué hacersa mala sangre". Tenés razón. Pasa que tenía que decirlo ¿viste? No puedo evitar que me de bronca. Yo sé que no vos vos el que debería recibir esto, así que en un rato volveré a desahogarme en una "afectuosas" carta a la revista... ¡Qué mala onda! Un poco más tranquila te mando mis más afectuosos saludos. No te pido que no cambies nunca, para que no te sientas presionado por nuestro egoísmo que es el único que quiere es no dejar de leerla.

Victoria Galmarini Buenos Aires (Cap Fed)

Por qué esa nota salió así escapa a mi razón. La persona que la escribió parecía interesada en el tema, se gasto bastante en investigar, entrevistar a varios, llamarme. Nosotros incluso le prestamos los artbooks que aparecen en la nota para que escanear imágenes... se que no había mala intención. No creo que el artículo sea en absoluto negativo, pero tiene varios datos errados que se podrían haber evitado perfectamente con todo el tiempo que se le dedicó esa persona a armar la nota. Que se yo... todas las semanas nos hacen alguna nota, todas las semanas le damos a alguien que no tengo problemas con

que copien partes de Lazer para sus notas... quedo disconforme con la mayoría, pero creo que mientras no haya mala leche de parte del periodista que la escribe, aun cuando tengo sus fallas, los artículos van a ser beneficiosos para esta industria de una forma u otra

- LZ-15-13

Estimados genios: Esta carta va a ser corta por que consta de una sola pregunta (que raro en mí) Quien es mas lento con las minas, Shinji Ikari O Ranma Saotome? Santiago Irazusta Buenos Aires (Cap Fed)

Creo que es empate técnico.

- LZ-15-14

Que hacés Leandro: El objetivo de esta misiva (que tal, eh?) es felicitarlos por la espectacular revista que consigieron hacer que se llama Lazer, mi nombre es Leonardo Prieto, tengo 16 años y estudio en el colegio Mariano Moreno de Luis Guillon (¿a quien le importa?), te cuento que estoy re-caliente con una compañera de clase que se llama Deniso que tiene un par de gemelas IMPRESIONANTE, encima con esa pollerita cortita... Bueno, ahora hablémos de mis preguntas (crees que zafasta ¿no?). 1- ¿Cuándo vas a sacar algún material de Galeadores?

A mi la sería me gustaba, pero paso absolutamente desapercibida. Y ni siquiera los de Magic la dieron completa, sino que solo 30 caps (aun cuando habían comprado los 52 que la componen!!!). La verdad que no hay mucho que decir, se llama originalmente Moerul Top striker! y el doblaje fue hecho en Venezuela.

2-Contale a tu público ¿Que manga vas a publicar cuando termines el de Rumiiko? (Mi deseo sería Tsubasa, Julian Weich...)

Nadie dice que vayamos a esperar tanto para publicar otro manga... Pero Tsubasa no entra en los planes inmediatos. Al menos no por ahora.

3-Te doy una idea, ¿no pensaste en publicar un curso de Japonés en la revista Lazer?

Sería un embolce. Acá hablamos de la cultura del comic en general, no de la cultura japonesa. Lazer es una revista divertida sobre cultura comiquera, con un fuerte énfasis en el anime, que es lo mas popular hoy día (y algo que nos gusta mucho a los que la hacemos), pero NO es una revista de "manga y anime"

4-Contame que hay que hacer para tener un lugar de Comic tipo Camelot (después de tener el local claro)

A- consiguelo gulta para hacerlo. B- Te organizas legalmente consultando un contador, inscribiéndote en la DGI blablabla C- Contactas varios distribuidores a quienes comprales y D- Alquilas un local y lo amoblás. Si sos hábil, laborador, pionero, tenes un poco de suerte y guta suficiente para bancarte los primeros dolores meses te va ir bien y te podés volver importante

Bueno, espero que me publiquen mi mail en la revis y mandale un saludo a mi amigo que me dejo mandar el mail desde su compu porque yo no tengo. CHAU loco te veo en... cuando safe la revista...  
Facundo Gonzalez Buenos Aires (Cap Fed)

-LZ-15-15  
A quien correspondía:  
Vivi una vida normal, pero no me preocupé, porque no conocía lo que era disfrutar de la vida. Disfruté la vida... y disfrutando la vida cometí errores, muchos errores. Cuando da verdad fui feliz me di cuenta de lo triste que había sido. Mientras todo esto pasaba me di cuenta que no era feliz, sino que estaba conforme con el mundo.

Estaba conforme con el mundo porque no lo conocía. Entonces pasó: me enamore, viví la vida, fui feliz, y estuve conforme con ese mundo que no conocía porque no podía entrar en esa burbuja en que solo estábamos ella y yo. Cuando la burbuja se rompió, vi que no estaba enamorado, sino que había vivido tranquilo y bien acompañado, todo ese tiempo las personas no me importaron. Y las musas solo sabían decirme que uno nunca termina de conocer a una persona, ni siquiera a sí mismo. En parte tenían razón, pero no es que uno nunca termine de conocer a una persona, sino que no tiene idea de cómo pueda llegar a reaccionar ante distintas circunstancias. Esa teoría me fue demostrada hace muy poco: Creí que estaba enamorado, pero estaba siendo esclavo de un capricho que tarda años en crecer tanto como para no dejarme ver la realidad que estaba viviendo. Cuando habla terminado de entender la bazofia de mundo en el que vivimos, ese capricho con piernas cada vez más largas me mendaba al carajo, y después yo a ella. Y no tenía a nadie más a quien culpar, que a ese mundo de mierda que creí que nunca iba a entrar en mi vida. En cuestión de días me abrieron los ojos. Me explicaban que yo era el sabio que pedía disculpas sin tener que hacerlo y ella la necia y engreída, que sin pedir disculpas ni siquiera agradecía las mías, y se sumergía en un silencio que me hacía dudar (por primera vez) lo que estaba pensando.

Pablo S. Paz

ah... bueno... gracias por levantarnos el ánimo a todos...  
Te podría contestar y ponerme a filosofar sobre la vida, las relaciones amorosas y las mujeres, pero la verdad que esta vez estoy muy cansado y no me va salir nada coherente...

-LZ-15-16  
Vi un detalle muy curioso en el capítulo 81 de Ranma 1/2. Cuando Nabiki esta charlando con Ranma, Soun y Genma se puede ver claramente que esta sosteniendo un tomo del comic de... ¿¿¿RANMA 1/2??? Efectivamente, realmente algo que me resulto muy gracioso. Para continuar tengo que darles mis felicitaciones por la revista, es realmente única porque ninguna otra me hace reír tanto de risa como la Lazer y los No Podes. También el Lazer Mail es excelente y con lo que puedo leer hay muchas personas que son tanto o más fanáticas que yo. Para cambiar de tema, yo me pregunto: Porque el Magic le hacía y hace propaganda a la Revista Anime enteramente cuando trae el video de Ranma 1/2? Dedan bien claro, "con las imágenes que no mostraron en la televisión" (esto se lee con vos pedorra). Es realmente dudoso, no habrá el Magic puesto este video para conseguir unos mangos de la gernte que los odia? Que ironía. Si de casualidad publicas este mail deja mis datos cosa de que me pueda contactar con alguien. Adiós  
Leandro Sama  
Bruno Ivan Correia  
mi web page es  
<http://robotichgenesis.webjump.com>

Cierto... me había olvidado de eso... Cuando nosotros sacamos el manga sin censura se re-calentaron por publicitario de esa forma, pero luego no tienen prob-

lema en pasar una publicidad así...  
Por guita baila el mono...

-LZ-15-17  
Leandro? ¿Y, ahora que pasa eh? Lamentablemente una vez mas comprobamos cuan deficientes son nuestros gobernantes; te explico: el día 11 de agosto del 99 el concejal del p.r.s. (alianza) Fabián Vittar, salió al aire en un programa de tvé en el cual hacía referencia de la violencia y erotismo de los dibujos animados japoneses, hasta aquí nada relevante. Su poca inteligencia e información quedo al descubierto cuando sus palabras fueron ilustradas por imágenes de... (ta daaan!) LAZER #13 ¿Que tal? publicidad gratis!! Este astuto concejal pasaba las paginas de la revista mientras decía "esto es pornografía infantil, esto lo leen los chicos y además lo ven por el canal infantil Magic kids". También critico de ultravoluntario a DRAGON BALL y de transexual a RANMA 1/2, citándolos además de mal ejemplo para los niños y bla bla bla... en definitiva una moralina barata y una hipocresía total ¡llámenlo como ustedes quieran!  
Para empeorar las cosas este santo realizo una presentación ante el consejo delirante, perdón deliberante, un proyecto a modo de intentar prohibir estos programas y, como la estupidez es contagiosa el pedido fue unánimemente aprobado. Mi pregunta es ¿porque censurar a un dibujo animado? ¿por su violencia y erotismo? acaso ¿no se enseña que nuestros héroes mataron (y mutilaron) a los españoles en la guerra de nuestra independencia? ¿o esa violencia se justifica porque somos patriotas? Acaso los niños y jóvenes ¿no cantan que salen con un chabón y etc? en una clara letra transexual. Y el popular programa de Tinelli ¿no está lleno de chistes verdes o de doble sentido? En la pasión ARGENTINA (el fútbol) ¿no es cada cántico un himno de guerra que incita a la violencia? ¿Y ahora que pasa eh?  
Aparentemente al concejal peso por míto esto o a lo mejor disfrutó de todo ello. ¿No es más fácil apagar el tvé si no te agrada lo que estas mirando? El concejal parece no saber usar el control remoto o el bloqueador de canales!!!  
Lo peor: este tipo evidentemente imita y toca de oído (ni siquiera se invento algo propio) la estupidez cierta persona de Córdoba, dejando así como estúpidos a los saiteños. Lo mejor sería que publicares este e-mail. Bueno Leandro si alguna vez venis a Salta no te asombres si usamos bolsas de papel en la cabeza, no es tradición es verguenza je je je!!! Hasta pronto y por favor no me bajes los brazos (que esto es un pesillo).

Piloteo: Adrián Cuéllar.  
Copiloto: Omar Soriano.

repito:  
"Ladran Sancho, señal que cabalgamos..."

Eso es todo por esta vez, los espero en Fantabires a los que puedan venir y a los que no me despidio hasta el 27 de Diciembre (Salida Garantizada), que saldrá Lazer #16.  
Cuidense y tratan de sobrevivir y divertirse un tiempo mas en este a veces agradable a veces hostil planeta y se des.

C-You!

- LEANDRO OBERTO



# GENESIS

VENI A CONOCER UN COMIC SHOP DIFERENTE...

- COMICS Y MANGAS
- MAGIC
- LIBROS
- ROL - WARHAMMER
- POSTERS
- VIDEOS
- REMERAS
- TRADING CARDS
- MINIATURAS
- JUEGOS DE TABLERO

INSCRIBITE Y PARTICIPA EN LOS MEJORES TORNEOS DE MAGIC

ENCONTRANOS EN:  
9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO (CASA CENTRAL)

Y EN LAS SIGUIENTES SUCURSALES:

AV LIBERTADOR 14441 - MARTINEZ  
ALVEAR 182. LOC B - MARTINEZ  
NAZARRE 3135, 3º Piso, DEL PARQUE SHOPPING - VILLA DEL PARQUE

TAMBIEN DISTRIBUIMOS A NEGOCIOS!  
LLAME AL (011) 4732-0916  
TENEMOS EL MEJOR SERVICIO Y ATENCION