

EL GENIAL COMIC DE RUMIKO TAKAHASHI QUE DIO ORIGEN A LA SERIE DE TV!



TODOS LOS MESES POR EDITORIAL IVREA

© 1993 Rumiko Takahashi / Shogakukan, Inc. All rights reserved. Published by IVREA, Inc. in Japan.

LUPIN III

# LAZER

# 16  
\$ 3.- ARGENTINA  
IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

REVISTA PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS

EL CLASICO EN ARGENTINA x2:  
PELICULAS:  
EN THE FILM ZONE  
SERIE DE TV:  
EN LOCOMOTION

ENTREVISTA EXCLUSIVA  
LA GENTE DE LOCOMOTION  
CUENTA TODAS LAS  
SERIES DE ANIME QUE  
EMITIRAN ESTE AÑO



EL ANIME MAS POLEMICO Y ACLAMADO DE LOS 90'S LLEGA A ARGENTINA

## EVANGELION EN TV

INFORME DE 19 Pags SOBRE LA SERIE DE TV, EL DOBLAJE, EL MANGA, EL VIDEOGAME IRON MAIDEN Y LAS PELICULAS

770309 500304



Leandro Oberto  
Editor

### El poder en las sombras

"Cuando el cocinero comete una falla el flautista recibe los palos" Este viejo y sabio proverbio es olvidado (o ignorado) demasiado seguido en nuestra sociedad aun hoy día. Básicamente dice que cuando el jefe se manda una cagada el forro que da la cara por él es el que la liga.

Lo que nos lleva a recordar que el verdadero poder que mueve cada cosa permanece en general en las sombras. Son muy escasos y aislados los casos donde, como en Editorial Ivrea, las personas que dan la cara ante el público son las mismas que verdaderamente toman las decisiones o reciben el rédito económico más grande. Y aun en estos casos la mayoría suele ignorar cosas importantísimas como que de los 3 pesos que le costó esta revista solo 1 con cincuenta aproximadamente llega a nuestros bolsillos quedándose la otra parte las comiquerías, kioscos y distribuidores. Todo un grupo de empresas que en muchos casos se benefician económicamente por cada número hasta más de lo que lo llegamos a hacer nosotros.

No tengo nada contra ellos y la forma en que es (que, lo crean o no, me parece relativamente justa) pero creo que sirve como ejemplo claro de cómo son las cosas en este mundo. Escribo esto porque me molesta y me duele ver lo fácil que se manipula a la gente para que termine creyendo o acusando a personas que rara vez son los verdaderos jefes de algo. Mas casos cercanos a Lazer? Cada vez que alguien putea a Magic lo pone a Jorge Contreras como culpable, cuando solo es una persona que sigue las ordenes del dueño de la empresa y simplemente es el tipo que da la cara.

Pero lo peor es cuando la gente cree saber quién está en las sombras manejando las cosas y la verdad es que solo está creyendo otra mentira inventada para que no se descubra la realidad. Cuantas veces se oyen cosas como "ese tipo trabaja para Estados Unidos", "El FMI lo pidió" etc? Lo último que le viene a la mente a la mayoría de la gente es que ese "Estados Unidos" es tal vez la cara con la que hace lobby una empresa mafiosa de Hong Kong con su cuenta en las Islas Caimanes o que el FMI defiende a un Jeque Árabe...

Mentiras y más mentiras, hasta el día que engañar a la mayoría deje de ser tan fácil el mundo seguirá siendo esto. Y quiero cerrar hablando de nosotros los periodistas, con una frase que lei el otro día: "Los políticos de doble moral se preguntan muy a menudo por qué deben ser juzgados por periodistas que no tienen ninguna..."

# EDITORIAL IVREA

## LAZER # 16

Una publicación Bimestral de Editorial Ivrea S.A.  
Vientos 1411 piso 2, San Fernando  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor-Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0229-7314 - Registro de prop. intelectual N° 588432  
All the brand/registered names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todos los nombres y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivo periodístico. Nueva Ed. 1999 Editorial Ivrea S.A.

Tirada de esta edición: 50.000 ej.  
Audiciónada por el I.V.C.



Distribuido en Kioscos Argentinos por:  
Pablo Sanzoro, Homero 1048, Cap Fed. (Capital) y GBA  
Bertran, Av. Velaz Sarfield 1950 Cap Fed. (Riosto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: Quebecor - Antártica Bv. 45  
14 de Enero del 2000 - Printed in Argentina

# LAZER

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

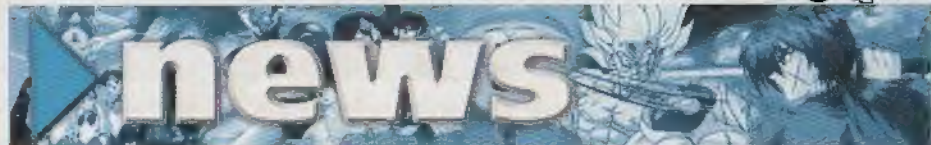
Diseño Gráfico  
Pablo Ruiz

Editor Asociado  
Agustín Gómez Sanz

Publicidad  
Pier Brito  
pbrito@interlink.com.ar

Colaboradores de Investigación y redacción  
Gabriel Greif, Javier Saravia,  
Sabrina Abalos y Jorge G. Martínez

Colaboraron en este número  
María Yepes, Eduardo Di Costa,  
Adalberto Zarate, Juan Bobillo, Alejo G.  
Valdearena, Feliciano G. Zecchin,  
Marcelo Sosa y Susana Servodio.



## COWBOY BEBOP LLEGA A LA TV ARGENTINA! (Y EN JAPON HACEN UNA PELICULA PARA CINE)

Cowboy Bebop, la serie de tv más alabada de 1998 y 1999 en Japón, se estrenará en nuestras pantallas este año de la mano del canal Locomotion, marcando todo un hito en la velocidad de llegada de un anime de gran éxito. La serie se doblará en México bajo supervisión del canal y se mantendrá intacta en toda su violencia y puteadas. Al haber sido concebida inicialmente como una serie de OVAs (animación para venta en video) esta producción es notablemente superior en calidad a los típicos animes para tv, además de por supuesto ser más jugada en cuanto a los temas a tratar. Los 27 capítulos que la conforman fueron comercializados de manera poco común en Japón, ya que sólo 12 de ellos (más un especial recopilatorio) se transmitieron por tv abierta y el resto se distribuyó luego en video; a lo que se suma que ocultaran el primer episodio hasta la venta del primer video. No fue hasta su pase por el canal pago premium WoWoW que se pudo ver completa y ordenada esta serie en la tv japonesa. La historia es de ciencia ficción y tiene una ambientación y ritmo rara vez vistos en animación, con una onda retro mezcla de Misión Imposible y James Bond (versión Sean Connery). Cowboy (tal es su abreviatura) básicamente narra las aventuras intergalácticas de los cazarecompensas Spike Spiegel (el langa del faso) y su compañero y ex-policia Jet Black. Aunque uno de los mayores atractivos de la serie termina siendo la presencia de la ultra sensual y misteriosa Faye Valentine. Mientras que en Japón abundan los rumores sobre una posible segunda serie de tv se acaba de anunciar una versión para la pantalla grande a estrenarse en el 2000. Si bien el quión recién está en desarrollo se sabe que los dibujantes se pasaron varios días andando a camello por Marruecos en busca de inspiración e ideas para armar mejor la atmósfera futurista retro. El film tiene fecha tentativa de estreno para el 2 de Septiembre del 2000, aunque puede variar ya que los realizadores no quieren que coincida con la fecha de estreno en Japón que tenga la secuela de Matrix, película de la que se declararon acérrimos fanáticos.



## INESPERADO : MAGIC KIDS EMITIRA ROBOTECH!

Magic desde hace 6 meses no estrena un sólo anime nuevo pero al menos se dedica a desempolvar viejas glorias, lo cual los fans agradecerán. En Octubre pasado arremetió con Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) y en los primeros meses del 2000 le tocará el turno a Robotech. Esta serie es prácticamente una institución en Argentina y hace años los fans reclamaban su vuelta a la tv. Robotech es un anime de 85 episodios que no es más que la fusión de tres series japonesas inexas: Macross, Southern Cross y Mospeada. La gente de la compañía norteamericana Harmony Gold en 1985 compró los derechos de esos animes, los reescribió para que pareciera que se continuaban de unos a otros y los lanzó bajo el título de Robotech. Pese a semejante grasada tuvieron un gran éxito.



## ESTRENARÁN EN JAPON UNA PELICULA DE CARD CAPTOR SAKURA

Con Card Captor Sakura otra vez el grupo de dibujantes femenino CLAMP (las creadoras de Guerreras Mágicas) logró gran éxito comercial en la adaptación de uno de sus mangas a la animación; como lo fueran la mencionada Rayearth, Tokyo Babylon y su éxito más grande en Japón "X". Este anime nos cuenta las aventuras de Sakura Kinomoto, una chica de primaria que debe recuperar unas cartas mágicas llamadas Clow las cuales se han desparramado por el mundo y están causando desastres debido a los hechizos que encierran. Para el final de la primer temporada Sakura, con la ayuda de sus amigos Tomoyo, Yukito y su hermano Touya, logra recuperarlas todas convirtiéndose en su legítima dueña. Ahora una segunda serie de tv está por estrenarse en Abril, y gracias a los increíbles ratings que tuvo la primera también se hará una adaptación a la pantalla grande. La historia del film es original (o sea que no está basada en el manga) y se desarrollará en Hong Kong, gracias a un concurso que gana Sakura. El film a estrenarse en la primavera japonesa (nuestro próximo otoño) será producido por Madhouse y realizado por el mismo staff de la serie de tv.



## LO NUEVO DE TRANSFORMERS BEAST WARS: BEAST MACHINES

Mientras que en Argentina Beast Wars sólo llegó a completar dos temporadas en el canal Magic, y ahora una posible tercera (que es la final) en el Cartoon Network, el pasado 18 de Septiembre se estrenó en USA Beast Machines. Esta nueva serie continúa las aventuras de la terminada guerra de bestias en el planeta tierra; sólo que ahora en Cybertron. Después de haber derrotado a Megatron y de salvar el futuro en la Tierra prehistórica (en el final de la tercer temporada de Beast Wars), Optimus, Cheeta, Ratatrampa y Araña Negra despiertan en Cybertron sin ningún recuerdo de cómo carajo llegaron ahí. Ni bien se dan cuenta en dónde están empiezan a ser perseguidos por una nueva raza de Transformers sin voluntad al mando de Megatron llamada Vehicons. Los cuatro héroes descubren que además de no poder transformarse, toda la población de Cybertron ha desaparecido, así también como el resto de los maximals que los acompañaban en la serie anterior. Ya se contrataron 13 episodios que están siendo transmitidos en USA dentro de Fox Kids, y una segunda temporada ya está en etapa de pre-producción.



## LOST UNIVERSE YA ESTA DOBLADA!

Aunque "pulpo" Locomotion Channel parece haber comprado y doblado en exclusiva cuanto anime nuevo hay, la realidad no es tan así. Como fue toda la vida, todavía se doblan series interesantes para venderse a los distintos canales de todo tipo de Latinoamérica. Una de estas series es Lost Universe, una comedia de ciencia ficción y aventura de 26 episodios para tv realizada en 1998 por Tv Tokyo y Soft X (parece que cada vez se apunta a comercializar producciones más modernas). El doblaje se realizó en México y cuenta con las voces de René García (Vegeta en DBZ) y Connie Madera (Mikami) en los roles centrales. La dirección del doblaje corrió a cargo de la voz de "Homer Simpson" Humberto Velez. Vale mencionar que como atractivos especiales este anime cuenta con algunos gráficos y animaciones creados por computadora y es del mismo equipo que hizo la ultra popular serie Slayers.



## TO HEART: DE JUEGO PORNO A ANIME ROMANTICO HIT

Hace varios años atrás To Heart veía la luz no como una serie de televisión, sino como un juego hentai (porno) para PC producido por la compañía Aquaplus. Básicamente este tipo de juegos son RPGs donde el fin es conseguir el amor de tal o cual personaje pasando por muchos otros en el medio. El juego se volvió tan famoso en Japón que en 1997 se comenzó su serialización en forma de manga, aunque sin el aspecto hentai de por medio. El manga también tuvo gran aceptación, lo que llevó en 1999 a la productora KSS (la de Wedding Peach) a crear una serie de tv con una historia independiente (y otra vez sin onda porno). Los 13 episodios que la componen fueron lanzados conjuntamente con un nuevo juego para Play Station. El personaje principal tanto de los juegos como la serie es Hiroyuki, que trae muerta a Akari, su mejor amiga. Akari si bien es la más importante de las minas de la serie, ya que es con ella con la que se desarrolla la historia de amor, está bastante tapada por el resto del elenco femenino que anda dando vueltas alrededor de este pibe.



## SLAM DUNK FINALMENTE ESTA DOBLADO COMPLETO!



Tras una muy larga espera se lanzó en Latinoamérica el segundo y último bloque de episodios de Slam Dunk (caps 61 a 101), la mega popular serie sobre basquet creada por Takehiko Inoue. Si bien, como todas las series de Toei Animation, fue doblado en México el primer país en ver este bloque final de capítulos fue Chile. Algunas voces importantes fueron cambiadas para esta segunda etapa, pero afortunadamente no la de Hanamichi Sakuragi, el protagonista, que siguió siendo René García. El doblaje (calificado como el mejor de los últimos años entre los fans) corrió a cargo de Intertrack con el equipo de Dragon Ball. A comienzos de 1999 Magic Kids anunció la contratación de la serie, pero sin embargo todavía no la ha estrenado por lo que los argentinos seguimos sin poder disfrutar de uno de los más exitosos animes de la década del 90.

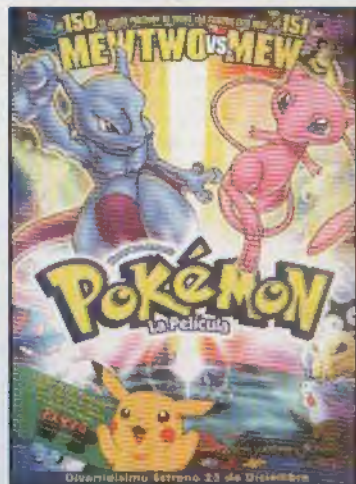
## CONDOR CRUX : CIENCIA FICCION ANIMADA ARGENTINA

Viendo que la animación argentina ha dado un vuelco increíble en este último año gracias a la superproducción Manuelita, que seguramente obtendrá el Oscar a la mejor película extranjera (un título que productos mediocres como Akira, Ghost in the Shell o La Princesa Mononoke jamás se atreverían a reclamar), Patagonik Group SA se lanza al mercado con una nueva propuesta: Condor Crux. La productora responsable de joyitas animadas como "Dibu, La Película" y "Dibu 2, La Venganza de Nasty", quiere reivindicarse con un proyecto que al menos promete marcar una diferencia. El producto está planteado de una manera bastante similar a la idea de comercialización japonesa: contenidos locales, banda sonora hecha especialmente para el film por grupos conocidos (Caballeros de la Quema, Gustavo Cerati, Vicentico, Ataque 77 y otros), y voces de actores conocidos (Damián De Santo, Arturo Maly, Pepe Soriano, Leticia Bredice). El film se estrenó el 6 de Enero y está realizado en animación tradicional, pero con decorados y vehículos hechos por computadora. La historia se sitúa en el año 2068 en una ciudad en Sudamérica aislada por una cúpula llamada Darwin. Allí, su gobernante Phizar hace lo que se le canta las bolas sometiendo a toda la población. El Doctor Crux, un viejo científico rebelde que se opone al sistema, se escapa de la prisión y amenaza con llevar al pueblo a una revolución, pero su hijo Juan Crux será el encargado de capturar al subversivo. Por supuesto después el pibe se arrepiente y se escapa de la cúpula llegando hasta el Machu Pichu, donde descubre que es "el elegido".



**POKEMON: LA PELICULA  
COSECHA EXITO EN CINES ARGENTINOS**

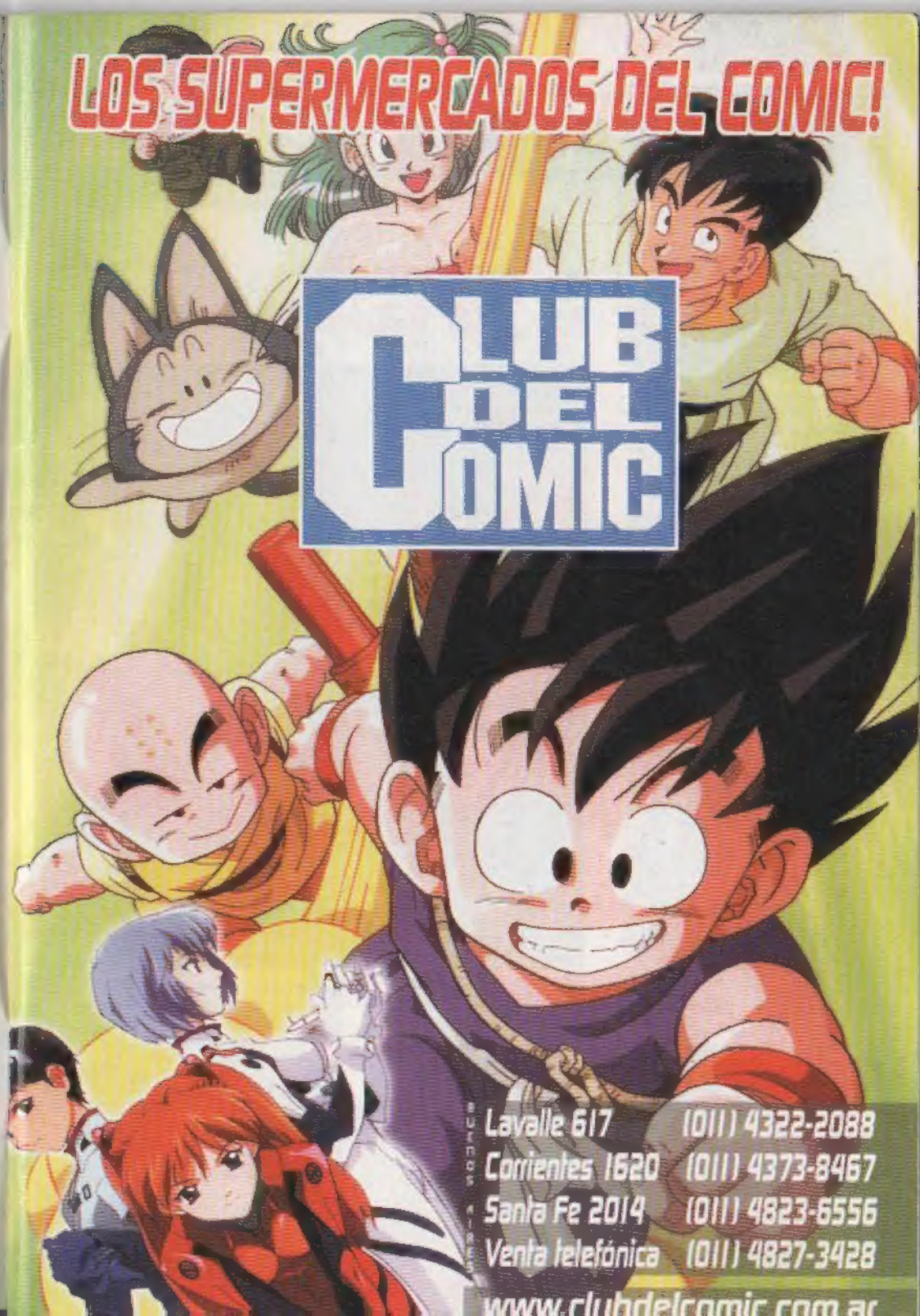
En la semana de Navidad se estrenó en Argentina Pokémon: La Película, haciendo que por primera vez hubiera simultáneamente 2 películas de anime en los cines (siendo Dragon Ball Z III la otra), y ambas estuvieran entre las 10 más vistas. Lo que se ve aquí es la primer película japonesa de la serie: Mewtwo no Gyakushu (El Contraataque de Mewtwo), que en Japón fue el cuarto film más visto en 1998, el año de su producción. Antecedéndola como en Japón pasan el corto de 20 mins Pikachu no Natsuyatsumi (Las vacaciones de verano de Pikachu). La versión que se ve en los cines argentinos está doblada a partir de la versión USA, adaptada por la empresa 4 Kids y distribuida en todo el mundo (salvo Asia donde ya lo hicieron en su momento empresas locales y japonesas) por la poderosísima Warner Bros. Entre las alteraciones que sufrió en USA se encuentra el cambio de todas las canciones originales por nuevas interpretadas por artistas hot del momento como Britney Spears, Christina Aguilera y N'Sync. Esto pensado con vistas a tratar de atraer algo de público adolescente además del clásico infantil (y obvio vender el producto editado por Warner Music...). Además de eso los carteles en japonés fueron redibujados para que estén en inglés y algunos diálogos fueron retocados a fin de incluir las típicas moralejas huevonas de las que tanto gustan los yankees. Afortunadamente no se fueron de mambo en esta ocasión y no jode mucho. Lo curioso de la versión en castellano es que los créditos aparecen en español, tanto de los animadores, directores como hasta de las voces del doblaje (que son las mismas de la tv). Las canciones se mantuvieron en inglés, salvo el tema de presentación que está castellano. La película en sí zafa bastante: la animación es superior a la televisiva e incluye varios efectos de computadora bien logrados (realizados exclusivamente para la versión occidental por la productora japonesa). Además, sorprende el tratamiento de temas existenciales: el film empieza con un Pokémon clonado preguntándose entre burbujas "para qué estoy vivo?" "cuál es mi razón de ser?" "soy sólo una copia?" y el locutor hablando sobre el enigma de la vida. En Argentina la película tuvo una concurrencia de 25.000 personas en su primer fin de semana en los 65 cines en los que fue proyectada, siendo sólo superada por el estreno de la nueva de James Bond 007. Hubo en todos los casos funciones nocturnas y de trasnoche. En USA la película se llamó "Pokemon: The FIRST Movie" (no le tenían fe, no le tenían...) y fue un éxito tan grande que ya está puesta la fecha para la segunda: el 2 de Julio. Esta vez pasarán la película Maboroshi no Pokemon Rukia Bakutan! (El Explosivo Nacimiento del Pokemon Rukial), otro film que realizó la corporación Shogakukan para los cines japoneses, en este caso en Septiembre de 1999. A esta película también la antecede un corto: Pikachu Tankentai (El Grupo Expedicionario de Pikachu).



Así como fue tapa de Time en Estados Unidos, Pokémon aquí en Argentina llegó tener una extensa nota en el suplemento La Guía del diario Clarín.

**LOS SUPERMERCADOS DEL COMIC!**

**CLUB  
DEL  
COMIC**



Lavalle 617 (011) 4322-2088  
Corrientes 1620 (011) 4373-8467  
Santa Fe 2014 (011) 4823-6556  
Venta telefónica (011) 4827-3428

www.clubdelcomic.com.ar

# Evangelion

## Mecha Freud 01...

Por Leandro Oberto

Sólo unos años atrás parecía descabellado pensar que se podría llegar a prender el televisor y encontrar algo como Evangelion, fielmente doblado, sin censuras y con su correspondiente presentación en japonés emitiéndose en las pantallas argentinas. Mucho menos que un canal se promocionara con esta serie como caballito de batalla, como buque insignia con el cual entrar en nuestro mercado. Los tiempos cambian, y cada día de forma más rápida y vertiginosa. A este paso, si bien en estos momentos todavía parece optimista, ya no suena muy incoherente afirmar que es sólo cuestión de tiempo para que películas de anime como The End of Evangelion se estrenen en nuestros cines. Ahora bien... Qué tiene esta serie en cuestión para que un canal como Locomotion la haya elegido como plato fuerte de su programación?

Quien jamás haya visto la serie, probablemente se pregunte una cosa principalmente sobre ella: Es taaaan buena como dicen o es una garcha a la que le han dado mucho bombo? La respuesta es corta y contundente: es mejor de lo que dicen. Shin Seiki Evangelion (literalmente Nueva Génesis Evangelion, aunque comercializada en occidente como Neon Genesis Evangelion por pedido de la productora japonesa) es una de esas extrañas y aisladas perlas de la televisión mundial. Una de las musas inspiradoras para artistas de todos lados, una demostración de que todavía podés salirte con la tuya en este mundo, de

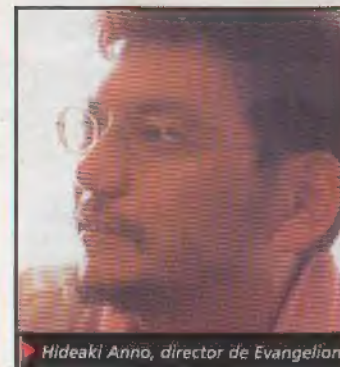


que todavía se puede hacer algo innovador, complejo y aun así convertirse en el mayor éxito comercial del año. La marca de series como ésta (ya sean animadas o no) perdura por años, levantando invariablemente la calidad promedio de futuros productos de cualquier compañía. Evangelion más allá del éxito comercial que resultó en Japón en su emisión (allá por 1995) y posterior paso por los cines de ese país, ha sido

también un éxito recontratundente en todas las ediciones en video que se hicieron alrededor del mundo. Así como sus, todavía pocas, emisiones en tv (Australia, el este asiático, Hawaii, Portugal y España). Ha sido una de las claves para lo que se denominó el renacer de la industria de la animación en Japón, consiguiendo que en los años venideros las medianoches de todos los principales canales de televisión japoneses se

poblaran de una cantidad de series complejas y elaboradas de anime destinadas a adolescentes y adultos como nunca se había visto antes. Eso por no contar la práctica duplicación de la producción que llevó a tener que animar varias series japonesas parcialmente en el exterior (Corea, China, etc.) debido a la saturación de trabajo que tuvieron las empresas japonesas existentes. Y sin contar tampoco el hecho de haber ayudado

enormemente al anime a conquistar definitivamente el mercado de los adolescentes y adultos occidentales. Todo esto es consecuencia de una gran movida comercial, sí, pero una movida comercial que surgió en consecuencia de gente que quiso cambiar la industria del anime con esta serie y, en parte, lo logró: el estudio Gainax y más precisamente Hideaki Anno. Gainax es un estudio japonés fundado por un grupo de fans de la animación, los model kits, las series sentai (las onda Power Rangers) y todo tipo de coleccionismo. A lo largo de los años 80's y 90's se ha encargado de algunas de las animaciones más innovadoras y cuidadas de todos los tiempos como Nadia, Gunbuster, Wings of Honneamise y Otaku no Video. En octubre de 1995 tras varios años en el "limbo", Evangelion fue la apuesta de este estudio para retornar a las pantallas de tv. Con ella el director Hideaki Anno aseguraba en diversas entrevistas que pretendía renovar y reinterpretar totalmente el famoso género de los robots gigantes del anime. Pero tras ver unos cuantos capítulos enseguida se entiende que esa afirmación era sólo una fachada para poder contar otro tipo de historia. Pese a una fascinante trama llena de intriga y pistas falsas (al mejor estilo X-Files) y una puesta en escena adulta e



Hideaki Anno, director de Evangelion

impecable con los robots más raros de los últimos años, la serie no es otra cosa que una historia, un análisis, sobre la psicología humana, la forma en la que nos vemos a nosotros mismos y lo solos que nos sentimos encerrados dentro de nuestros cuerpos y lejos de las otras almas... Sin duda si vas a un productor y le decís que querés hacer una serie así, probablemente te dé la mano, agarre la carpeta que le presentaste, diga "voy a estudiar la propuesta" y nomás te hayas ido haga un lindo bolíto y lo tire directo a la basura. Es por eso que resulta tan valioso lo ingeniosos que fueron Hideaki Anno y la gente de Gainax para poder desarrollar una serie así. En las entrevistas iniciales Anno comentó que había mucho de él en esa serie, de sus experiencias de vida y la forma en la que se sentía tras haberle dedicado su juventud a sus hobbies y al trabajo. No es muy difícil entonces entender el mensaje del protagonista Shinji, que comenta constantemente en los primeros capítulos que su única razón de ser es "pilotear los robots Evas, y que eso le gusta porque hace que la gente lo quiera". Basta reemplazar el nombre de Shinji con el de Anno y lo de pilotear los Evas con "hacer comics y anime" para que todo tenga un escalofriante sentido. Evangelion parte de ese cuestionamiento ini-



Shinji, el Invertido protagonista

## LOS PERSONAJES



GENDO



MISATO



RITSUKO



ASUKA



REI



cial, de gente que entregó su vida a los fanatismos y a sus carreras sólo para tarde o temprano encontrarse en un punto donde se sentían solos y vacíos, no pudiendo encontrar más razones para vivir. La felicidad es cínicamente uno de los peores enemigos de la creatividad, y se sabe que las obras más brillantes y los cambios más profundos que uno hace en su vida provienen de estados de crisis emocionales como los que estaba experimentando Anno, así que este estado, a juzgar por el producto final, resultó ser el ideal para el desarrollo de Evangelion.

Pero hay más paralelismos en la serie: Anno comentó también en algunas entrevistas que Tokyo-3 representa al mundo del anime, de lo que se deduciría que Nerv entonces simboliza a su compañía, Gainax. Si ése es el mundo del anime, entonces como Anno señala en las entrevistas, es triste lo mucho que sus habitantes (los fans, los otakus) dependen del anime para vivir...

De hecho otro de los bastiones de la serie es la crítica casi rabiosa a los fans del anime que se encierran en sí mismos y su mundo de fantasía pensando que el mundo los odia.

Si bien Anno es el nombre principal de la serie por su rol de director, argumentista general, co-realizador de los diseños de los robots (junto a Ikuto Yamashita), y hasta realizador de storyboards de varios capítulos (casi nada!), la otra pieza clave del proyecto fue Yoshiyuki Sadamoto. Quien se encargó de diseñar a todos los personajes de la serie, dánd-

# MIL TEAM



Los robots y los personajes juegan un papel de igual importancia

doles un aspecto nítido y angular escapándose de los convencionalismos y modas del anime de esa década. Hasta los tradicionales ojos gigantes están prácticamente ausentes en estos personajes. Pero Sadamoto no es un mero dibujante y tiene ideas tan claras como las de su compañero Anno. Particularmente curiosa y cínica es su forma de entender, explicar, el éxito internacional de Evangelion. En una entrevista realizada el año pasado comentaba riéndose "Pensé que sólo los japoneses se podrían enganchar con una historia así. Si la serie se volvió popular en tantos otros países entonces significa que todo el mundo está sufriendo esta confusión, vacío, sufrimiento interno extremo en el alma. No es algo de lo que deberíamos alegrarnos."

Después de los personajes son los robots quienes juegan el papel más importante en la apariencia general de la serie (si es que no son lo más importante). Inicialmente se pensó que tuvieran un aspecto similar a los onis (demonios) japoneses (ver dibujo en página 11) pero luego



Prototipos iniciales de los EVAs

mutaron hasta tener un aspecto más neutral y cibernético. La intención del aspecto demoniaco era llamar la atención con el concepto de que los supuestos buenos manejaran "demonios" para luchar contra los enemigos que se llamarían "ángeles". Sólo una de la infinidad de referencias religiosas que tiene la serie. Las cuales mezclan mitos de muchas épocas y religiones diferentes. Con un buen tiempo de análisis y los datos correctos se pueden encontrar simbolismos en cada personaje, nombre y robot que eventualmente permitirían segundas interpretaciones de todo. Pero más allá del contexto religioso la serie se inspira en el concepto de la evolución hacia un estado superior de la raza humana como lo que planteaba Arthur C. Clarke, en la novela clásica de ciencia ficción Childhood's End (El Fin de



Childhood's end (el fin de la infancia), una de las principales influencias de Hideaki Anno

## LOS EVAS



la Infancia) la cual fue citada por Hideaki Anno como una de sus principales influencias.

Dentro de las influencias japonesas se cita a la novela "El fascismo del amor y de la Fantasía" del escritor Ryu Murakami, de donde incluso se llegó a sacar los nombres de Toji, Kensuke, Horaki y Tokida. Una novela donde se ataca duramente el sistema de nuestra sociedad que parece estar creado por gente débil de alma. Pero la influencia más marcada son sin duda los libros de psicología, cosa que queda expuesta de forma muy notoria en los capítulos finales (25 y 26), donde la forma de razonar y resolver conflictos internos de la gente que "analiza" a Shinji en esos episodios es prácticamente igual a la de un libro de gente como Sigmund Freud.

Aunque cueste creerlo todo este menaje de influencias psicológicas, temas religiosos y tecnología le resultó interesante a la gente de Tv Tokyo y NAS que aceptaron producir la serie creada por el equipo de Gainax. Aunque no está del todo claro cuánto sabían exactamente los productores de lo que la gente de Gainax quería hacer. Al hablar de los productores cabe señalar que Evangelion fue transgresora también en la parte comercial, a diferencia de las series de anime de robots típicas, ésta no estuvo financiada por una compañía de juguetes que dic-

## IMAGENES DE LA SERIE



taría los lineamientos a seguir con respecto a diseños y temática a fin de poder tener el mejor rendimiento posible en el merchandising. Evangelion debía sustentarse en sí misma como si de una serie actuada extranjera se tratara. Conseguir sponsors en esas condiciones no fue fácil, pero finalmente la editorial Kadokawa Shoten y la compañía de videogames Sega firmaron. Irónicamente las compañías típicas de juguetes como Bandai terminaron haciendo model kits de la serie una vez que sus éxitos se hizo notar. Evangelion hizo su irrupción en las pantallas de televisión japonesas el 4 de Octubre de 1995, completando el ciclo de los 26 episodios planeados el 27 de Marzo de 1996. La producción no fue nada fácil, la serie tardó varios capítulos en convertirse en un éxito. Además, su extrema violencia y el tratamiento de temas adultos dividió en muchos momentos a la prensa normal y a la especializada que publicaron tanto enormes elogios como rabiosas críticas. La animación corrió a cargo de Tatsunoko Productions (Robotech, Teknoman etc.), una empresa reconocida por su prolijidad y calidad. Pero aparentemente esto no alcanzó a la gente de Gainax, que constantemente le rebotaron trabajos exigiendo correcciones causando fricciones entre ambas empresas. Estas fricciones llevaron a prácticamente una pelea en los últimos meses de



▶ Su extrema violencia y tratamiento de temas adultos dividió en muchos momentos a la prensa normal y a la especializada que publicaron tanto enormes elogios como rabiosas críticas.



▶ "Creo que descuidé mi colesterol..."

producción. El eje del conflicto es fácil de ver: la calidad de animación de Evangelion es más similar al de una producción para video, un OVA, o una película que la de una serie de tv standar. Por esto era casi imposible mantener esos niveles de calidad para un anime de emisión semanal. Pero todas estas dificultades era de suponer que Gainax las había previsto de antemano, después de todo ellos querían cambiar radicalmente la industria del anime con esta serie. Allí estaba Evangelion con sus transgresiones evidentes como presentar



▶ Sega terminó haciendo juguetes de Evangelion y Bandai consiguió la licencia para los Model Kits



▶ Los Evas necesitan estar conectados a un cable de corriente, sin el mismo sólo tienen una autonomía de 5 minutos

robots que necesitaban estar conectados a un enorme cable de corriente como un electrodoméstico para poder funcionar (su batería sin el cable dura solo 5 mins.), imágenes que se quedan detenidas con personajes que no habían ni se mueven por lapsos de un minuto... Allí también estaba Evangelion con sus pequeñas cositas rompe esquemas más sutiles como incorporar a personajes centrales recién en el segundo tercio de la serie (caso de Asuka que aparece por primera vez en el cap. 8). Pero sin duda el final es una de las cosas que más polémica despertó en los últimos años. La trama se va complejizando más y más con el correr de los capítulos, dando montones de pistas para armar el rompecabezas de lo que está sucediendo pero nunca las suficientes para terminar de comprenderlo. Cuando llega el momento de la conclusión, esa trama queda totalmente de lado. No hay respuestas a los interrogantes, los dos capítulos finales, el 25 y 26, sólo se dedican a explorar la mente de los protagonistas, su forma de entender el mundo, verse a sí mismos, sus miedos... todo el resto es ignorado. Y no sólo eso es lo extraño, esos capítulos están hechos con ani-

## IMAGENES DE LA SERIE



mación bastante experimental: dibujos a lápiz, imágenes mezcladas y superpuestas a gran velocidad, fotos, recortes... Son bastante contrastantes con el resto de la serie, pero también una forma muy adecuada de concluir una serie de este estilo. Hasta se dan el lujo de presentar una escena en una realidad alternativa donde los personajes están re-estereotipados para ser queribles como en la mayoría de los animes y cumplir con representar el tipo de vida que quisieran tener los televidentes y no tienen. Así Asuka es una amiga de la infancia de Shinji, Rei una nueva compañera con la que crear el triángulo amoroso y Misato una maestra muy alocada y sexy. Un vistazo a lo que pudo ser una serie divertida, pero absolutamente inocua y nada original. Tal vez la forma de demostrar que podrían haber hecho una cagada así con los mismos personajes y no lo hicieron... Básicamente la serie deja un mensaje bastante claro de crítica contra sus propios fanáticos. El razonamiento de Shinji en el capítulo final de "todo el mundo me odia", parece extremadamente similar a lo que se oye entre una buena porción del fandom del anime de "la gente me odia y me discrimina porque me gustan los dibujos animados". Hideaki Anno en la escena final expresa muy claramente la idea de "nadie te odia, sos vos que te odias a vos mismo y por eso creés que los demás también te odian.". Cuando Shinji se da cuenta de que las cosas son así y que si bien él se odia a sí mismo, también podría amarse, entonces la realidad se desdibuja, se quiebra y ve otro mundo. Es ahí cuando se encuentra con todos los demás personajes que le dicen básicamente un equivalente a "bien, boludo, al fin te avivaste!"

Pero la realidad ya se sabe es algo difícil de aceptar e irónicamente muchos fans no sólo no entendieron el mensaje sino que se quedaron preguntándose por qué no les habían dado las respuestas que querían. Al mismo tiempo que criticaban a los realizadores y los acusaban de haber terminado la historia así por no tener ganas, o no saber cómo terminarla bien. No sólo eso sino que también irónicamente, infinidad de revistas denominadas de "manga y anime" alrededor de todo el mundo gastaron en los últimos años litros y litros de tinta en publicar, analizar e interpretar de la forma más nerd el rompecabezas de Evangelion, demostrando que hay gente más allá de toda salvación... triste. Cambiaron los de Gainax la industria del anime con Evangelion? Sí y no. Ellos pretendían despertar a los Otakus más radicales de su encierro en sí mismos y en su fanatismo y no lo consiguieron, sólo lograron que se tomaran Evangelion como una serie más de la cual comprar merchandising y rendirle culto y, lo que es peor, crearon fans elitistas que se decían "entender los misterios de la serie" y fans que se dedicaban a criticar Evangelion casi con la misma pasión. Dos caras de una misma moneda.



Pretendían gritarle un poco a la industria que había posibilidad de hacer cosas creativas y aún así ser un éxito comercial en vez de aferrarse tanto a fórmulas preestablecidas y dictadas por las empresas que fabrican juguetes y merchandising. No lo lograron y sólo consiguieron crear montones de estudios que quisieron salir a copiar "la fórmula de éxito de Evangelion". Pero a cambio consiguieron revitalizar la industria del anime, crear más mercado y más reconocimiento a nivel mundial e incluso dentro de Japón, lo cual volvió a la industria del anime un campo mucho más abierto a futuros "Gainax" que se quieran instalar y eventualmente realizar una obra creativa. Son las típicas cosas y consecuencias que se consiguen cada vez que alguien sale de corazón a cambiar el mundo, una mezcla de rechazo, incomprensión y cambios (muchos de ellos positivos) en cosas que no eran las que se proponían cambiar verdaderamente... Evangelion, de todas formas es una obra maestra que quedará como una magistral representación de la forma de sentir en las grandes ciudades de fin del Siglo 20.



## La historia

Un pantallazo a fin de poder comenzar a ver la serie desde cualquier capítulo (aunque se recomiende intensamente verlos todos y ordenados): Según cuentan los libros de historia, el 13 de Septiembre del 2000, un enorme meteorito chocó contra la Antártida, causando el derretimiento del polo sur y la consecuente inundación y destrucción de todas las ciudades costeras. A este evento crucial se lo denominó Second Impact -El primero sería el que acabó con los dinosaurios-. La Tierra atravesó luego de ello un estado de crisis y catástrofes naturales y más de la mitad de la población humana murió. La estructura de poder y gobiernos se vieron alteradas. Han pasado quince años desde el Second Impact cuando Tokyo-3, es atacada por un misterioso ser orgánico gigante. Esto parece no ser una sorpresa para un selecto grupo de gente de una organización de la ONU llamada Nerv. Ellos se refieren al enemigo como "Tercer Angel" y han desarrollado unos enigmáticos robots gigantes llamados Evas para combatirlo. Pero estos misteriosos seres biomecánicos tienen una peculiaridad, sólo pueden ser piloteados por chicos de catorce años

(o sea concebidos el año del Second Impact) que reúnan una serie de características no del todo claras. Uno de ellos es Shinji Ikari, justamente el hijo de Gendo Ikari, el director de Nerv. Pero Gendo abandonó a su hijo años atrás y su relación dista de ser cercana o amigable...

Con el correr de los episodios se empieza a vislumbrar que lo que sucedió en la Antártida no fue lo que le hicieron creer a la población y que los planes de Nerv van mucho más allá de la simple defensa de la raza humana, bien parecen estar tratando de recrearla, de llevarla a otro paso en la evolución como si de Dios se tratara... Los Evas serían en este contexto no sólo un arma defensiva sino la clave para hacer evolucionar artificialmente a la humanidad. Metidos en este nido de víboras que es Nerv se encuentran un grupo de personajes que se tendrá consecuencia directa sobre el futuro de toda la especie. Por un lado, además de Shinji, las otras dos pilotas de los Evangelions: la enigmática y ultra cerrada Rei Ayanami y la hiperactiva y ególatra Asuka Souryuu Langley. Y por otro la Mayor Misato Katsuragi, una brillante aunque des-

ordenada militar que será la directora y estratega de la mayoría de los combates que lleven a cabo de los Evangelions.



Asuka, Shinji y Rei. Pilotos de los Evas.



Los Angeles



Lilith



Adam



Eva



3er Angel (Sachiel)  
Aparece en el cap. 1



Shamshel (4to Angel)  
Aparece en el cap. 3



Ramiel (5to Angel)  
Aparece en el cap. 5



Gaghriel (6to Angel)  
Aparece en el cap. 8



Israfel (7mo Angel)  
Aparece en el cap. 9



Sandalphon (8vo Angel)  
Aparece en el cap. 10



Matarael (9no angel)  
Aparece en el cap. 11



Sahaquiel (10mo Angel)  
Aparece en el cap. 12



Ireul (11er Angel)  
Aparece en el cap. 13



Leliel (12do Angel)  
Aparece en el cap. 16



Bardiel - EVA 03-  
(13er Angel)  
Aparece en el cap. 18



Zeruel (14to Angel)  
Aparece en el cap. 19



Arael (15to Angel)  
Aparece en el cap. 22



Armisael (16to Angel)  
Aparece en el cap. 23



Tabris - Nagisa Kaworu  
(17mo Angel)  
Aparece en el cap. 24

## El doblaje y la emisión

"Adecuado, correcto, pero está lejos de ser brillante". Esa parece ser la opinión general que ha dejado el doblaje mexicano de Shin Seiki Evangelion. Este resultado anodino llama la atención ya que se sabe que fue encargado y supervisado directamente por la gente del canal Locomotion, quienes afirman haber realizado una selección de actores para las voces entre más de 300 posibles candidatos. Una pena ya que este mismo canal con esa misma política ha hecho doblajes muy buenos como el de los OVAs de Ah My Goddess! Aquí las voces definitivamente parecen no encajar con cada personaje, y nadie parece esforzarse demasiado. Un grito de que sonaba "ARRRGFGGGHHH!!!" en la versión original japonesa aquí es "aaaaahhh". Además, particularmente desagradable fue la selección de voz para Asuka, quien no sólo suena como alguien mucho mayor sino que habla con un marcadísimo y sobreactuado acento alemán que la hace parecer más una vieja gruñona de la Gestapo que el personaje sexy y dinámico que se supone que es. De cualquier forma hay poco de lo que quejarse, la presentación está en japonés y hasta subtitulada para hacer karaoke, las 26 versiones de "Fly me To the Moon" (el tema del ending que está remixado distinto en cada capítulo) permanecieron y la imagen es impecable. Sin embargo el hecho de que no hayan subtulado algunos carteles optando en cambio por poner una voz en off para traducirlos a veces se vuelve molesto. También es criticable la edición de los capítulos 25 y 26. Estos

episodios contenían varias veces partes en las que la pantalla se ponía toda negra con palabras en japonés parpadeantes. Las letras que pusieron en castellano para reemplazarlas no tenían la fuerza de las japonesas y estaban muy chiquitas. Además, la imagen salta (pésima edición) cada vez que aparece un cartel y el hecho de que encima aparezcan en portuqués abajo, aunque inevitable, le quita mucha potencia. La serie está siendo comercializada como Evangelion a secas en vez de Shin Seiki Evangelion o whatever y en vez de ser pronunciado "Evan(gue)lion" lo están pronunciando "Evan(je)lion", pero son detalles muy menores. Lo que sí sería de agradecer, y un detalle que el canal debería tener en cuenta para futuras series y películas, es que luego de los créditos en japonés deberían agregarán el listado traducido al castellano de todo el staff para saber quién hizo qué. La serie está siendo emitida por Locomotion para toda Latinoamérica, de Lunes a Viernes a las 20 y 23 hs. Los Sábados y Domingos también se emite en esos horarios pero siguiendo su propia rotación (ej: Lunes a Viernes caps 1 a 5, Sábado y Domingo caps 13 y 14). Este canal está disponible en la mayoría de los sistemas de cable del país, salvo por supuesto en la ciudad de Buenos Aires, donde sólo se puede ver en un cable de la zona de La Matanza (Telecentro) o a través de Directv. Como hecho curioso está que los canales de audio alternativos que ofrece Locomotion para esta serie son francés y portugués, pero no japonés!



De todas formas es una excelente emisión, la serie terminó intacta, nada de diálogos suavizados: se pueden escuchar cosas como "Misato estuvo con el novio haciendo el amor toda la semana y por eso no vino" o ver tratar temas como que Asuka está pasando por su menstruación.

Locomotion empezó la emisión de la serie en Noviembre de 1999 y ya la ha emitido completa procediendo a repetirla, el contrato contempla 1 año de exclusividad para toda Latinoamérica, así que ningún otro canal podrá emitirla hasta Noviembre del 2000.



## Staff de la serie y curiosidades

- Planning y guión original: Gainax
- Proyecto: ProyectoEva
- Publicación: Kadokawa Shoten- Revista mensual Shonen Ace
- Diseño de personajes: Yoshiyuki Sadamoto
- Diseño mecánico: Ikuto Yamashita, Hideaki Anno
- Ayudantes de dirección: Yuki Masa, Yasuka Tsurumaki
- Dirección artística: Hiroshi Kato
- Diseño de color: Harumi Takahoshi
- Fotografía: Yoichi Kuroda
- Sonido: Hideyuki Tanaka
- Producción de sonido: Audio Tanaka
- Colaboración musical: TV Tokyo Music
- Relaciones Públicas: Rei Anami (TV Tokyo), Hiroki Sato (Gainax)
- Producción de animación: Motoki Ueda, Shuji Uchiyama, Hirono Yamaga

**Tema inicial:** "Zankokuna Tenshi No Teze" (Tesis del Angel Cruel)  
 - Letra: Neko Oikawa  
 - Composición: Hidetoshi Sato  
 - Adaptación: Toshiyuki Ohmori  
 - Cantante: Yoko Takahashi  
 - Creación de la animación inicial: Kazuya Tsurumaki

**Tema final:** "Fly Me To The Moon"  
 - Letra y composición: Bart Howard  
 - Adaptación: Toshiyuki Ohmori  
 - Cantante: Claire  
 - Creación de la animación final: Yuki Masa

- Música: Shiro Sagisu  
 - Producción: TV Tokyo NAS, Noriko Kobayashi (TV Tokyo), Yukata Sugiyama  
 - Animación: Tatsunoko, Gainax  
 - Dirección: Hideaki Anno



Espectacular modelo de Vinyl del Eva 02 basado en la escena de la lucha del portaviones del capítulo 8.

"Fly Me to the Moon", el tema del ending de Evangelion fue originalmente uno de los grandes éxitos de Frank Sinatra



La tapa de Pilgrim, el CD de Eric Clapton, fue realizada por Sadamoto, el diseñador de personajes de la serie



Una famosa actriz porno japonesa, calienta las pilas de los orientales disfrutando de Rei Ayanami

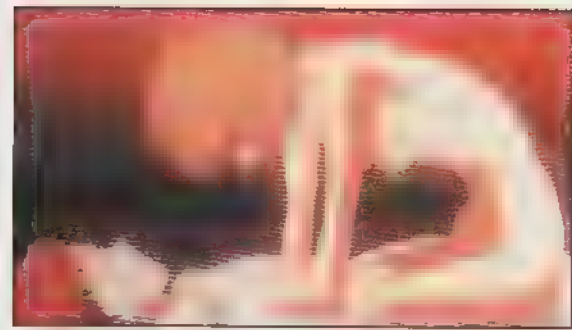
## ► "Las" película(s)

Si viste "The End of Evangelion", entonces viste TODO lo que hay de animación de Evangelion para cine y lo único que existe de la serie más allá de los 26 episodios de tv. Todas las demás supuestas películas son simplemente Director's cuts de The End of Evangelion o resúmenes de la serie de tv con alguna que otra escena nueva. Es fundamental comenzar este segmento con esa aclaración ante la confusión creada entre los fanáticos más que todo por la mala información difundida por muchos medios supuestamente especializados en anime que hablan sobre múltiples películas (los cuales han llegado a extremos ridículos como mencionar alguna edición en laser-disc con un par de escenas nuevas como si de una nueva producción cinematográfica se tratase). En fin... A qué viene todo esto de las múltiples versiones y cómo se hicieron las películas? La cosa viene así: tras el éxito de la serie de tv y alegando la intención de despejar algunos de los enigmas planteados en la serie que habían quedado colgados así como darle una conclusión más tangible, Gainax emprende la realización de una película para cine de Evangelion. Esta ignoraría los capítulos 25 y 26 de la serie de tv y le daría un nuevo final a la historia continuando desde la muerte de Kaworu en el cap 24. Gainax, esta vez tras su pelea con Tasunoko

se asocia con Toei Animation para la animación (productora de Dragon Ball, Mazinger, Sailor Moon, Slam Dunk y un infinito etc de éxitos mundiales). Es así como al poco tiempo fijan una fecha de estreno para el 15 de Marzo de 1997. Sin embargo unos meses antes del estreno comprenden que debido a la complejidad que le han dado al film y sus consiguientes problemas técnicos va a ser imposible cumplir con la fecha. A fin de no retrasar más la presencia de Evangelion en los cines los productores optaron por estrenar la mitad que ya estaba hecha del film (40 mins aprox) acompañada de un resumen de unos 90 mins de los primeros 24 episodios de la serie de tv, lo cual sumado daba la justa hora y media de película. A esta "película" se la llamó Evangelion: Death And Rebirth (muerte y renacimiento). Llevando el título de Death el segmento dedicado al resumen y Rebirth el de la animación nueva. A este segmento con animación nueva también se lo conoce como Air, nombre que le puso la gente de Gainax en honor a la sinfonía homónima de Sebastian Bach que se oye de fondo en varias escenas. La parte de resumen está hecha de forma bastante elaborada, presentando a los personajes a partir de distintos eventos cruciales de la serie, con la historia contada de la boca de

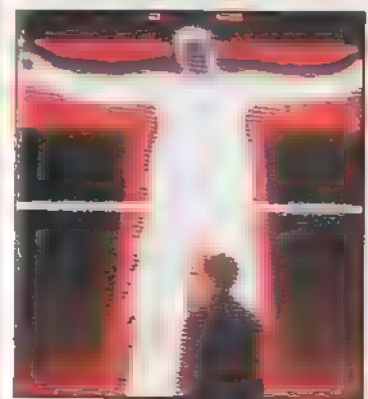


Shinji, Asuka, Rei y Kaworu, también incluye un par de minutos de animación nueva. Pero la única escena importante es al comienzo cuando se puede ver a Nerv momentos antes del Segundo Impacto, el 15 de Agosto del 2000 y al padre de Misato poniendo a ésta en una cápsula de escape antes de un estallido. Un intrigante par de alas elevándose a los cielos erran la escena. La cosa



es que la parte nueva del segmento Death no pasa de eso y resulta bastante incomprensible para alguien que no vio la serie de tv. Esto último es un problema a la hora de atraer a gente nueva que va al cine de forma regular como salida y no por el fanatismo por algo. De todas formas parece que no los afectó demasiado, y pese a que los fanáticos se sintieron decepcionados por ver sólo 40 mins de animación nueva (Rebirth), la película

fue un éxito. La decepción se superó rápido y básicamente lo que habían conseguido era dejar con toda la leche a los fans que esperaron ansiosos el 19 de Julio de 1997, fecha en la que se estrenó la película. La posta posta de Evangelion: "The End of Evangelion". Esta consistía de 2 segmentos: Air (o sea Rebirth, el segmento de animación nueva que ya habían estrenado en Marzo) y Magokoro o Kimi ni (Sinceridad hacia Vos), otros 50 minutos de animación continuando el segmento Air y completando la historia planeada para la película. Además de esto se lanzó en Marzo de '98 bajo el nombre Revival of Evangelion una compilación que incluía una versión remasterizada del segmento Death, más las dos partes de "The End of Evangelion", llamándole al "nuevo" segmento Death "Death True". O sea, una vez más lo único que existe en verdad es "The End of Evangelion".

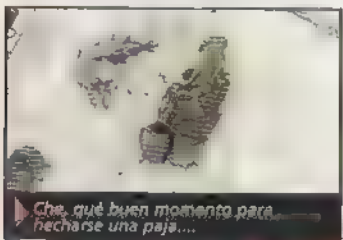


Qué carajo pasa en esta película tan comentada? Ya desde el vamos la película shockea, empieza con Shinji masturbándose mirando el cuerpo de Asuka desnuda en estado de coma en el hospital. La trama a líneas generales es simple: Muere todo el mundo! Literalmente muere TODO el mundo, es básicamente el apocalipsis. Seele ataca a Nerv, todos sus integrantes son asesinados, Asuka sale del coma y combate contra los Evangelion alados enviados por Seele. Shinji que ya no tiene más ganas de vivir termina metido en su Eva tras ser salvado por Misato de ser asesinado, y luego de que ésta antes de morir lo bese. Gendo trata de crear el tercer impacto pero Rei se le revela, le corta la mano donde tiene implantado a Adam y termina fusionándose ella sola a Lilith y luego absorbiendo todas las almas humanas. Pero básicamente lo que pasa no importa demasiado. La película en sí no despeja muchas incógnitas, en general sólo se limita a decir y mostrar un poco más abiertamente algunas cosas que únicamente se podían deducir en la serie de tv. La animación es soberbia, impecable y espectacularmente fluida, pero de las respuestas que se buscaba hay muy poco. Termina siendo una reinterpretación de los cap 25 y 26 de tv. Uno desde un punto de vista psicológico y otro desde un punto de vista de acción terminan siendo más o menos el mismo final. No hay intenciones de dar respuestas, solamente de llenar la cabeza del espectador de sensaciones, sacarlo de la tranquilidad de la forma en la que ve el mundo y hacerlo experimentar sentimientos de toda clase. Ver "The End of Evangelion" es como mirar un cuadro abstracto o una mancha de Rorschach, simplemente te deja pensando y cada cual puede darle

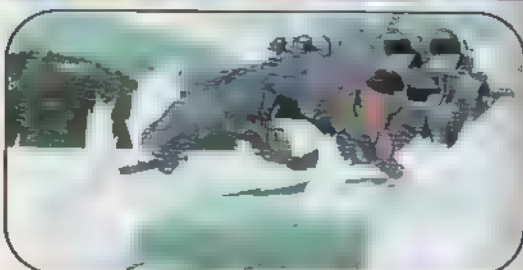
la interpretación que quiera. La película se sale de todos los cánones de narrativa, llegando a mezclar partes filmadas de imagen real con la animación, entre ellas un chico corriendo, imágenes de Tokyo, un tren y hasta un cine lleno de personas mirando una película! Deambulás de forma frenética por las motiva-

ciones del ser humano, del sexo a la soledad, al amor, a la comprensión y al odio. Este film es inclassificable, va más allá del bien y del mal, de lo bueno, lo malo. Simplemente es. Verla básicamente te lleva a un estado mental sólo comparable al creado por drogas, eso sí, es menos riesgoso físicamente.

Versiones subtuladas por fans al inglés y al español se venden en algunas comiquerías del país. El primer lanzamiento o edición en video oficial fuera de Japón de la película será en USA y recién en unos meses



## ► El videojuego: Iron Maiden - Girlfriend of Steel



## ● La historia del juego

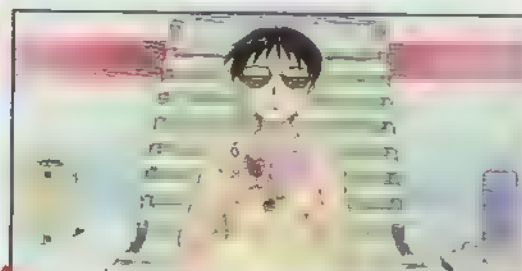
Tekkou Garufrendo (su título original) fue realizado por primera vez en 1997 por Gainax y estuvo disponible en formato PC, Sega Saturn y PSX. Tal vez la mejor forma de clasificarlo sea como un comic book digital más que como un videojuego ya que la interacción es casi nula, salvo ciertas "decisiones" que se toman pero que no tienen influencia significativa sobre el desarrollo de la historia. O sea, es un lindo ítem de colección para los fans de la serie, pero los videogame-adictos en general de seguro se llevarían una gran decepción. El argumento, a diferencia de la serie, que quizás peca de ser muy "freudiana" es bastante mainstream. Básicamente es una historia de amor donde los personajes lloran, se ríen y demuestran tristeza mucho más libremente que en el anime. A su favor se puede decir que Iron Maiden puede ser graciosa y conmovedora cuando se lo propone.

La trama se desarrolla independientemente de la serie y transcurre cuando Touji no se había convertido en piloto de EVA pero Asuka ya había estado en Tokyo 3 por bastante tiempo. Todos los personajes tienen su lugar en la historia, aunque algunos de ellos como Rei son apenas significativos. Todo comienza una noche de luna llena cuando un misterioso bombardeo azota Tokyo 3 y extrañamente Nerv convoca a los EVAs. Aparentemente es un tipo de enemigo distinto a los Angeles. A la mañana siguiente aparece una chica nueva en la clase de Shinji. Su nombre es Kirishima Mana y no tarda en tratar de levantarse a Shinji. Asuka sospecha que es una espía tratando de recoger información sobre Nerv y los EVAs,

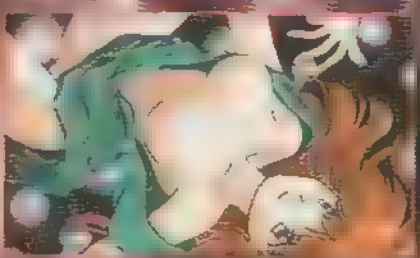
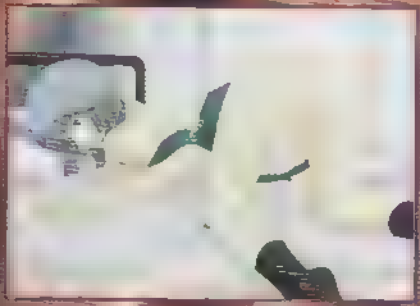
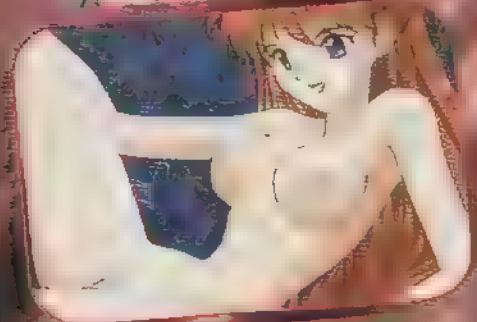
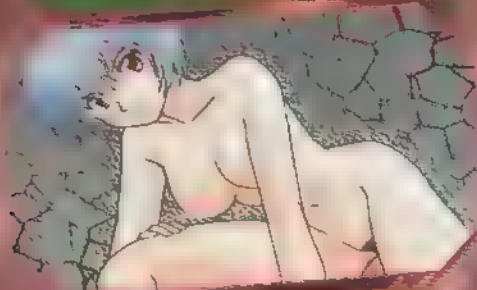


pero Shinji empieza a responder a la onda que le tira Mana. Más allá de los celos que la impulsan Asuka no está nada desacertada ya que la "nueva" de hecho trabajaba junto con otros dos chicos en un proyecto militar para crear seres similares a los EVAs. Una vez descubierta, Mana es puesta bajo custodia por Gendo que desatiende las súplicas de Shinji por evitar que esto suceda.

A partir de esto se desencadena la acción que enfrenta a los EVAs contra un prototipo de robot enemigo que intenta rescatar a Mana del cuartel general de Nerv. Temiendo lastimarla Shinji deja escapar a ambos y el ejército decide lanzar una bomba N2. Desobedeciendo las ordenes de su padre, Shinji trata de salvar a Mana, quien se niega y recibe el ataque. Tras un día de búsqueda Shinji da por desaparecida a la chica, que resulta haberse salvado pero debe adquirir una nueva identidad y mudarse. Finalmente Shinji la encuentra pero se despiden con una promesa de reencuentro que da lugar a un final bastante abierto.



## Parodias eróticas

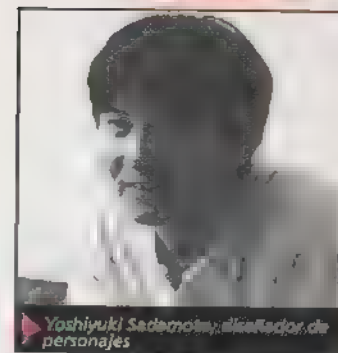


# MIL TEAM

## El manga

Los mangas de un éxito televisivo suelen ser de dos tipos: o son la obra en la que se basa la serie o son una cagada hecha a las apuradas para aprovechar el éxito comercial que esta teniendo el anime Evangelion, sin embargo, no se encuadra dentro de ninguna de las dos categorías. Esto se debe a que si bien la serie fue creada para la animación, la versión manga está a cargo del propio diseñador de los personajes, la persona que básicamente los creó visualmente: Yoshiyuki Sadamoto. Este autor saltó a la fama como el diseñador de personajes de otras obras clave de Gainax como fueron Wings of Honneamise y Nadia. Su entrada triunfal en los comics, sin embargo se produjo años después, en 1991 con R20 para la revista sobre anime y cine Newtype. Sin embargo ya venía publicando mangas en revistas de menor importancia esporádicamente desde los 19 años. Nada mal para alguien que confiesa no haber asistido a ningún tipo de curso sobre dibujo, aprendiendo

lo todo de copiar a sus autores favoritos y luego mejorando con la práctica. El manga de Evangelion, de todas formas, es sin duda su obra más popular. Comenzó a serializarse en la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten varios meses antes del estreno de la serie de tv, generando gran expectativa. Lo curioso de esta versión de Evangelion es cómo con el correr de los capítulos la forma en la que pasan los acontecimientos va difiriendo más y más de la versión televisiva. En los primeros episodios sólo cambiaban un poco los enfoques, el orden de algunas escenas y cosas menores. La historia parecía centrarse más en Shinji Ikari (que acá parece un tipo bastante más normal) y su forma de ver las cosas como diferencia principal. Pero luego las cosas cambian más. Por ejemplo, Shinji conoce a Asuka mientras ésta está puteando con una maquina de videojuegos y no en un portaviones. Toda la escena de la batalla sobre los barcos aparece solo brevemente como una filmación que le está mostrando



Yoshiyuki Sadamoto, diseñador de personajes

Misato a Shinji y Rei. Desgraciadamente el ritmo infinitamente más lento de salida del manga hizo que la serie de tv concluyera mucho antes que el manga. Y cuando Sadamoto llegó a lo que sería el cap 9 de tv, decidió tirar la toalla e irse a realizar otros proyectos dejando inconcluso el manga con sólo 4 volúmenes recopilatorios en la calle. Sin embargo, y contra todo lo previsto, a comienzos de 1999 volvió a sentarse en el tablero de dibujo y se puso a continuar el manga. Hoy día ya ha salido el quinto volumen recopilatorio. Como dato anecdótico vale mencionar que Sadamoto está casado con una autora de comics y han llegado a realizar comics juntos.



El semanario Shonen Ace, donde aún se publica el manga de Evangelion.



Tapa del 20º tomo recopilatorio



## ► Viste mucho Evangelion cuando...

- En una situación incómoda te quedas callado y totalmente inmóvil por varios minutos.
- Llegaste a la conclusión que Rei en realidad no está loca
- Te fijaste las probabilidades genéticas para lograr una chica 1/4 japonesa que tenga ojos azules y sea pelirroja...
- Las chicas verdaderas ya no te parecen tan lindas.



- Le decís a la gente que tu computadora está programada con la personalidad de tu mamá, pero dividida en tres personas diferentes...
- Comparás TODAS las series que ves con Evangelion
- Tomás un curso de psicología para poder entender mejor a los personajes
- Pensás que la frase "God's in His Heaven, All's Right with the World" tiene sentido y lógica gramatical
- Sabés que esa frase la escribió Robert Browning
- Te compraste un CD de Frank Sinatra sólo para tener OTRA versión de "Fly Me To The Moon".
- Planeás tener un hijo en el 2000/2001 y luego matar a la madre sólo para que sea un buen candidato para piloto
- Te diste cuenta cuando los aros de Ritsuko no estaban enganchados en las orejas
- Los ángeles ya no te parecen tan buenos
- Creés que tu campo AT te va a proteger de los punzadas de la esquina
- Los personajes te parecen más reales que cualquier persona que conozcas
- Buscaste en todas las tiendas de uniformes el vestido de Asuka y Rei
- Entendés perfectamente qué está pasando en cualquier punto de la serie...
- Trataste de crear tu propio LCL en la clase de química
- Tenés planeado mudarte al medio del continente para no morir ahogado en el segundo impacto
- Te diste cuenta que Misato cambia de marca de cerveza

- Aun después de la cachetada, pensás que "Querés volverte uno conmigo?" es una buena frase de conquista
- Lloraste en la escena en que Ritsuko destruye el dummy plug
- Empezás a apoyar tus manos contra tu pera al sentarte como lo hace Gendo
- Dos palabras: Comida instantánea...
- Tenés problemas para sincronizar con tu auto...
- Tu perro Pen-Pen murió congelado porque lo pusiste a dormir en la heladera.
- Te prostituirías por una de esas camperas de Nerv
- Te tomas un tiempo para leer esta lista y todo te parece bastante normal
- Cultivas sandías en el jardín de tu casa
- Entre tu novia y Rei elegirías a Rei
- Te pusiste a pensar qué vas a estar haciendo en el 2015
- Te hiciste un tatuaje de Evangelion
- Fabricaste una credencial falsa de Nerv
- Hay más de cuatro posters de Eva en tu habitación
- No tenés idea de cuáles son las siete maravillas del mundo, pero podés enumerar todos los componentes del EVA 04 que ni siquiera se completó...
- Te diste cuenta que en el episodio 12 los ojos de Misato son más claros que lo normal...
- Fuiste tan nerd que viste el episodio 12 después de leer el punto anterior sólo para ver si era verdad.
- Tenés una versión favorita de "Fly Me To The Moon".
- Pensaste en ver toda la serie de una pasada
- Leíste los roilos del mar muerto sólo porque aparecen en EVA
- Entendés lo que siente Shinji
- Saludás a tus amigos como "Te saluda el mí que existe en tu mente ..."



► Auténtico freak "evangelista" en Fantabaires '99

# la revistería

DISTRIBUYE EL MEJOR MANGA DEL PLANETA!



NO TE DEJES ENGANAR! COMPRO LOS ESPECIALES ORIGINALES!



ESTE VERANO TE SEGUIMOS A LA COSTA!

**PINAMAR**  
Av. Bunge 642  
Loc. 14

**VILLA BESSE**  
Av. 2, N° 404

**VILLA CARLOS PAZ**  
2 de Julio 164  
Cercado - CABA

**SAN BERNARDO**  
Av. Abasco 2724  
Loc. 25 - Galerias

**MIRAMAR**  
Av. 81 N° 907  
Loc. 84

**NEGOCHEA**  
Calle 83 N° 838  
Calle 8 y 6 (Loc. 1)

**VENTA MAYORISTA**  
Ulrico Schmidt 1620

**VENTA AL PÚBLICO**  
Julian 114 - Miradavie 2114

TEL: 4381-1111 / 4381-1112 / 4381-1113 / 4381-1114 / 4381-1115 / 4381-1116 / 4381-1117 / 4381-1118 / 4381-1119 / 4381-1120 / 4381-1121 / 4381-1122 / 4381-1123 / 4381-1124 / 4381-1125 / 4381-1126 / 4381-1127 / 4381-1128 / 4381-1129 / 4381-1130 / 4381-1131 / 4381-1132 / 4381-1133 / 4381-1134 / 4381-1135 / 4381-1136 / 4381-1137 / 4381-1138 / 4381-1139 / 4381-1140 / 4381-1141 / 4381-1142 / 4381-1143 / 4381-1144 / 4381-1145 / 4381-1146 / 4381-1147 / 4381-1148 / 4381-1149 / 4381-1150 / 4381-1151 / 4381-1152 / 4381-1153 / 4381-1154 / 4381-1155 / 4381-1156 / 4381-1157 / 4381-1158 / 4381-1159 / 4381-1160 / 4381-1161 / 4381-1162 / 4381-1163 / 4381-1164 / 4381-1165 / 4381-1166 / 4381-1167 / 4381-1168 / 4381-1169 / 4381-1170 / 4381-1171 / 4381-1172 / 4381-1173 / 4381-1174 / 4381-1175 / 4381-1176 / 4381-1177 / 4381-1178 / 4381-1179 / 4381-1180 / 4381-1181 / 4381-1182 / 4381-1183 / 4381-1184 / 4381-1185 / 4381-1186 / 4381-1187 / 4381-1188 / 4381-1189 / 4381-1190 / 4381-1191 / 4381-1192 / 4381-1193 / 4381-1194 / 4381-1195 / 4381-1196 / 4381-1197 / 4381-1198 / 4381-1199 / 4381-1200

# ULTRA

MIL TEAM



**ANITA**  
de g. Zochun / g. Aldeatena



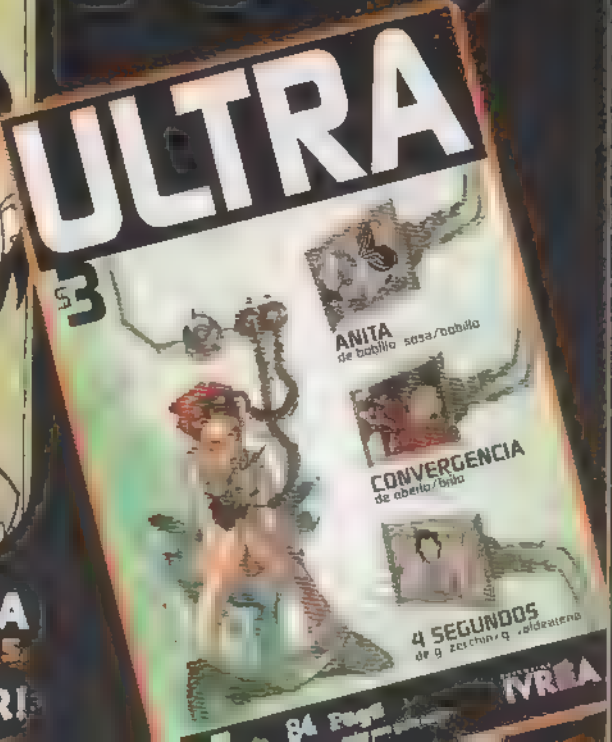
**CONVERGENCIA**  
de g. Zochun / g. Aldeatena



ME VOY A DESMAYAR  
¡ABUELO NO ES LO QUE PARECE!

**4 SEGUNDOS**  
de g. Zochun / g. Aldeatena

# 2  
FEBRERO  
2000



COMICS INMORALES PARA GENTE ASTUTA  
84 PGS. NO LOS VAMOS A DEFRAUDAR!  
1 PESOS

IVREA

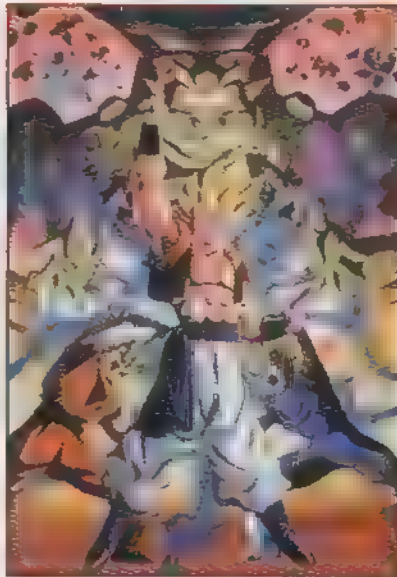
# Dragon Ball Z

## Las bolas se agotan

Por Agustín Gómez y Leandro Oberto

**A**provechando el calor de las vacaciones y el estreno de nuevos episodios de la serie en Magic Kids (luego de interminables repeticiones) la fiebre de Dragon Ball vio la oportunidad para hacer un nuevo intento de copar el mercado del entretenimiento. En el pasado Diciembre se estrenó en los cines de nuestro país la "tercer" película de esta serie; al mismo tiempo que en el teatro los chicos podían ir a ver a sus personajes preferidos en forma de caretas sobre actores que intentaban imitar sus movimientos. La repercusión en los medios fue mucha, notas en todos los diarios comentando tanto la película como la obra de teatro.

A diferencia de veces anteriores, aquí las críticas fueron en ambos casos bastante negativas, la obra de teatro fue calificada por varios diarios como "no recomendable ni para los más fanáticos". Mientras que las opiniones sobre el largometraje Dragon Ball Z 3: Guerra en los Dos Mundos fueron más dispares (ver comentarios a cada diario), yendo de gente que dijo pelotudeces abogando por el retorno de Bambi a cronistas que admiten no haber entendido la trama, pasando por otros que se confiesan fanáticos de la serie y critican la mamarachada que se hizo al unir dos películas de Dragon Ball japonesas de distintos años para "crear" esta que llamaron Guerra en los dos mundos". El hecho de que los distribuidores de la película no hayan tenido

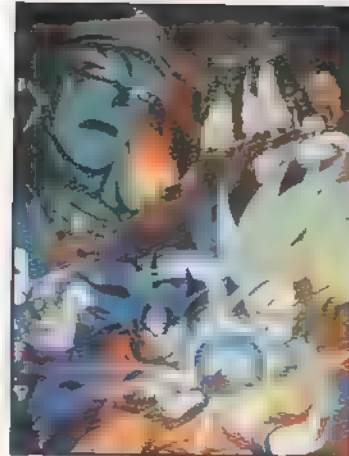


mejor idea que hacerle ver a los críticos de cine la película en medio de una avant-premiere llena de pendejos gritando y tirando latas es de suponer que ayudó bastante a que escribieran todos estos comentarios negativos (que llegan incluso a mencionar este incidente!). Pero sin embargo había algo que tanto críticos como fanáticos coincidían: Dragon Ball Z ya está cansando.

La película por su lado es de lo mejor que se vio, comparándola con las entregas anteriores (léase las que se pasaron en cine como I y II), lo cual se debe principalmente a que el material proyectado era un poco menos viejo que las anteriores. El film en sí, Dragon Ball Z 3: Guerra en los Dos Mundos, es la unión

de dos películas totalmente inconexas. La primera es "Ginka Girigiri!! Bucchigiri no Sugoi Yatsu" (A) Borde de la Vía Láctea!! La Liberación de un Terrible Individuo), también conocida como "Los Guerreros de Plata" que se estrenó originalmente en Japón en Julio de 1993. Y la segunda, de la que se ven imágenes en las publicidades y en el afiche y stand-ups del cine es "Fukkatsu no Fusion!! Goku to Vegeta" (Una Nueva Fusión!! Goku y Vegeta), fue estrenada en Japón en Marzo de 1995.

Aquí unieron ambas a lo negro: cortaron la escena final de la primera y con la voz del locutor diciendo algo como "Después de esto la tierra entró en paz... hasta que algo terrible sucedió en el cielo..." pasan a la siguiente, obviamente carente de su presentación así como la anterior perdió su escena final y su correspondiente ending. La decisión de utilizar justamente estos dos films es una incógnita absoluta, ya que por un lado se eligió una película ubicada al



final del Cell Game (etapa que ya se pasó hace bastante en la tv) y otra ubicada al casi final de la extensa saga de Boo (que todavía falta un tiempo para que se emita completa en tv). O sea: por un lado tenemos un film muy viejo para lo que se está viendo en tv y por otro lado uno muy posterior. Cabe señalar que la primera es la película #9 de Dragon Ball Z y la segunda la #12, no habiéndose pasado en cine o editado en video oficialmente (hay muchas versiones piratas en comiquerías) las películas #10 y #11. De todas formas es positivo que pese al mamarracho a diferencia de las veces anteriores uno pague 7 pesos y vea hora y media de película como es lógico y no miserables 50 mins como pasó las veces

anteriores que hubo películas de Dragon Ball en los cines argentinos. Con respecto al doblaje, a diferencia de Dragon Ball Z 2 (que se estrenó las vacaciones de verano pasadas) las voces de tv se respetaron para todos los personajes (incluyendo al locutor), no hubo alteraciones mayores en el guión, e incluso se respetó el ending original del último film.

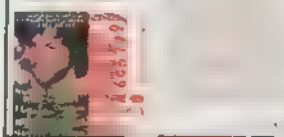
La concurrencia no faltó y la película fue vista por más de 150 000 personas en sus primeras 3 semanas en cartel, llegando a ser emitida en más de 70 cines simultáneamente. Además, a diferencia de las veces anteriores casi la totalidad de los cines que la emitieron la pusieron también en horario nocturno y de traspasnoche. Son todos signos positivos para el fenómeno del anime.

Sin embargo una crítica hay que hacerle a la gente de Distribution Company, la distribuidora local de la película: A esta altura de los acontecimientos y la conciencia general sobre el anime, se siente que sería hora de que se promocionara a las películas de una forma más adulta y no con publicidades donde un chabón dice "noooooo loooooo vos a poder creer! vos te la vaaaas a perdeeer???" y luego aparezca un pendejo diciendo "estuvo buenísima" (pendejo elegido al azar que invariablemente luego escribe a esta revista diciendo que la película le pareció una cagada y que dijo eso porque le prometieron que se lo pasaban en tv...). Realmente no puede ser que ignoren el cambio que hubo en los últimos años. No es la misma situación que cuando pasaron la primer película: Es hora de cambiar. Aun cuando quieran venderse exclusivamente a los chicos: Les parece que no se sienten insultados con ese tipo de publicidades tan forras?

Solo para fanáticos y entendidos



Dragonball Z III, guerreros los dos mundos (Abilacker - Roca)



La Razón (día del estreno): Cuando a Lazer como fué el comentario que el film es una unión de dos películas distintas inconexas y sugiere que la vean sólo los fanáticos que puedan entender los guiones. Una crítica coherente y bien razonada.

Ajeno a esto, por otro lado hubo cinco funciones de teatro en Bs As (y un par más en Mar del Plata) con el show de Dragon Ball, que si bien en sí es una truchada (y recibimos más de 100 cartas sugiriendo que lo puséramos en la sección No Pueden!), fue el mejor proyecto de este tipo que se haya planteado hasta ahora (cosa que igual no es decir mucho). Los escenarios estaban bastante bien armados y tenían correlación con la serie, las coreografías de pelea eran pasables, aunque sin duda el punto a favor más alto fue la utilización de las voces de los actores de doblaje latinoamericanos. Contrariamente a lo pensado por muchos el espectáculo estaba plenamente autorizado por Toei Animation, la productora japonesa de la serie de tv de Dragon Ball. Un detalle que hay que mencionar

### La moda "Dragon Ball" ya cansa



Ambito Financiero (día del estreno): Aunque la idea de regular explica coherentemente qué es y al fenómeno entre adolescentes y adultos en Argentina, sugiere de forma correcta que la vean sólo los fanáticos al tanto de la trama en busca de ver a Goku en pantalla grande y con sonido envolvente.

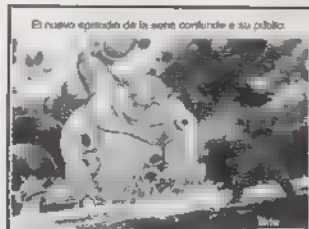


Qué grande! Para unir las películas se sacaron el final a la primera!!!

tambien es que este tipo de obras, pese a su caracter ridiculo, suelen ser muy populares en Japon y hacerse con todas las series del momento. Y si, alla son igual de malas.

Qué depara el futuro para Dragon Ball? Con el estreno de Dragon Ball GT, la serie final de sólo 63 episodios, previsto en nuestro pais para Julio o Agosto probablemente asistamos al último año del furor por Goku... Y con respecto a sus incursiones en cine, habiéndose en estos días editado en video la película final de Dragon Ball Z "Ryūken Bakuhatsumi! Goku ga Yareneba Dare ga Yaru" (Explosion del Golpe del Dragon!! Si Goku no lo Hace Nadie lo Hara) bajo el nombre de "El ataque del dragon, sólo quedaria por verse oficialmente (mas allá de las mencionadas películas #10 y #11 que seguramente saldrán en video tambien) la mult millonaria "Saikyo e no Mushi". Esta fue la última película que se hizo en Japon y data de 1996, es una remake con altísimo presupuesto de las primeras aventuras de Goku, cuando éste es pendejo y se encuentra con Bulma por primera vez. Cuenta con efectos de computadora y la mejor animación de cuanto tuvo Dragon Ball. Seria un lujo poder gozar de algo así en los cines bien traducida, más cuando es jodidísima de conseguir, no habiéndose editado todavía en ningún país occidental. A todo esto

Dragon Ball será recordada como la serie de la que mas merchandising se hizo en nuestro pais en la historia y una de las responsables del salto a las masas del anime

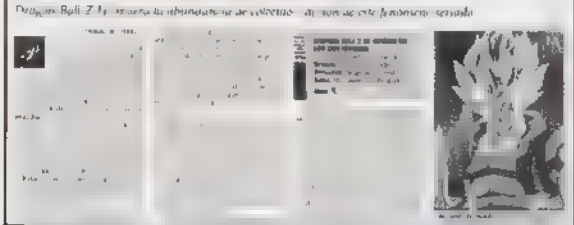


**"Dragonball 3", o el injerto de dos films**

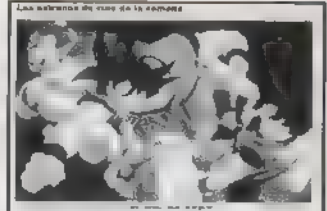
El nuevo episodio de la serie confunde a su publico... Para muchos analistas de la serie de anime... El ataque del dragon... Dragon Ball Z... Gohan... Vegeta... Saiyan... Saiyaman... Gohan... Vegeta... Saiyan... Saiyaman... Gohan... Vegeta... Saiyan... Saiyaman...

**Amibito Financiero (nota especial después del estreno):** Un acertado, bien informado y lógico comentario digno de una revista de anime. Habla sobre la fusión de las dos películas en una sola, da los nombres originales de cada uno en Japonés y su traducción (Rera! curiosamente según las traducciones que aparecieron en Lazer#17...) y habla sobre el fenómeno en nuestro país. Impecable, ojalá hubiera más periodistas así.

**Una contradicción ambulante**



**Clarín (día del estreno):** Primero se cubre alagando otras películas de anime como Akira, Mononoke Hime y Porco Rosso, y luego (una vez demostrado que no tiene prejuicios) le da con un canto y la califica de mala, relativista y facilista. Un punto de vista discutible pero razonablemente coherente. Aprovecha para traer películas a la distribuidora por meter a pendejos gritones hasta en los pasillos dentro de la función organizada para la prensa.



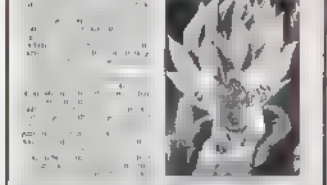
**El fuego se multiplica**

La Nación (antes del estreno): Un análisis coherente sobre el fenómeno Dragon Ball y la noticia del estreno de la película y la obra de teatro. Tiene información sin huecadas.

**La Nación (antes del estreno):** Un análisis coherente sobre el fenómeno Dragon Ball y la noticia del estreno de la película y la obra de teatro. Tiene información sin huecadas.

**El futuro se dibuja con ruido y sin poesía**

Regular... El futuro se dibuja con ruido y sin poesía... Dragon Ball Z... Gohan... Vegeta... Saiyan... Saiyaman... Gohan... Vegeta... Saiyan... Saiyaman...



**La Nación (día del estreno):** Uno de los comentarios más decerebrados básicamente el crítico no entendió la trama (y lo admite), por tanto, razona lo siguiente "si no lo entendí o no me gustó, entonces es malo" y también un signo de la decadencia de la sociedad al "disparándose con un discurso de lo maravilloso y no violento que era Rambi (que la escena de la muerte de la mamá de Rambi le haya causado un trauma severo a la mayoría de los chicos de una generación para el evidente es irrelevante) francamente patético."

**Guía de capítulos**

La guía de capítulos de la quinta tanda de episodios doblados al castellano de Dragon Ball Z según los nombres del doblaje mexicano realizado por Intertrack que se emite en tv aquí. Nota: La guía de capítulos de Dragon Ball ya fue publicada en Lazer #5, la de Dragon Ball Z caps 1 a 60 en Lazer #8, 61 a 120 en Lazer #11 y 121 a 200 en Lazer #13. Todas todavía disponibles en comiquerías de todo el país (Compre, Compre!!!)



- Dragon Ball Z (Caps 201 al 291) Originalmente emitida en Japon entre el 15-9-93 y el 15-11-95
- 201 - El guerrero que lucha por el amor y la justicia, el Gran Saiyaman
- 202 - La primera cita de Gohan
- 203 - Gohan salva a Videll
- 204 - El ladrón es el Gran Saiyaman??
- 205 - Goku regresa
- 206 - El sorprendente poder de Goten
- 207 - E entrenamiento para volar
- 208 - Los guerreros Z se reúnen de nuevo
- 209 - Ten cuidado Gran Saiyaman
- 210 - El pequeño Trunks
- 211 - Goten se pone nervioso
- 212 - El campeón del torneo infantil
- 213 - Qué vas a hacer Mr Satan
- 214 - Los combates del torneo de las artes marciales
- 215 - Qué sucede Piccoro??
- 216 - El misterioso Spopovich
- 217 - Gohan se enfurece
- 218 - Son Gohan es el Gran Saiyaman
- 219 - El poder de Gohan es robado
- 220 - El mago Babidi
- 221 - Una bestia del infierno
- 222 - El enfado de Vegeta
- 223 - El maximo poder de Goku
- 224 - Mr Satan Vs 3 super guerreros
- 225 - Una pelea difícil contra N° 18
- 226 - Es tu turno Gohan!!
- 227 - La idea de Dabura
- 228 - El rey de la destrucción, Vegeta
- 229 - Goku Vs Vegeta
- 230 - Babidi, espera
- 231 - Majin Boo aparece
- 232 - No dejaremos que Majin Boo despierte!!
- 233 - El lamento del supremo Kaio Sama
- 234 - Gohan se encuentra en peligro
- 235 - Te voy a comer!
- 236 - Yo acabaré con Majin Boo
- 237 - Vegeta pelea por sus seres queridos
- 238 - Majin Boo sigue con vida
- 239 - Busquen las esferas del Dragón
- 240 - La técnica especial para Goten y Trunks

- 241 - Goten y Trunks. Las esperanzas de salvar al mundo
- 242 - Gohan revive
- 243 - La legendaria espada Z
- 244 - Detente Majin Boo
- 245 - El super saiyajin 3
- 246 - Hasta nunca Babidi
- 247 - La técnica de la fusión
- 248 - Goku regresa al otro mundo
- 249 - En donde está Gohan??
- 250 - La espada Z se ha roto
- 251 - La fusión, Gotenks
- 252 - Mr. Satan salva a la Tierra
- 253 - Majin Boo deja de matar gente
- 254 - La furia de Majin Boo
- 255 - Quién de los dos ganará??
- 256 - El final de la raza humana
- 257 - La fusión fue todo un éxito
- 258 - El poder de super Gotenks
- 259 - La técnica de los fantasmas
- 260 - Super Gotenks 3!
- 261 - El voleybal de Majin Boo
- 262 - Gohan regresa a la Tierra
- 263 - El poder milagroso de Gohan
- 264 - La gran explosión de Majin Boo
- 265 - Gotenks es absorbido
- 266 - Goku regresa a la vida
- 267 - Ocurrió otro milagro
- 268 - El orgullo de Vegeta y la furia de Goku
- 269 - El poder del gran Vegito (Vegeto)
- 270 - Boo es cortado
- 271 - Conviértete en un dulce
- 272 - Vegito es absorbido
- 273 - Qué habrá en el estómago de Majin Boo??
- 274 - La pelea entre padres e hijos
- 275 - El secreto de Majin Boo
- 276 - Donde está la salida??
- 277 - La Tierra desaparece
- 278 - El ataque de Boo
- 279 - Una pelea para el futuro
- 280 - Goku, tu eres el N° 1
- 281 - Resiste Vegeta
- 282 - No maltrates a Satán
- 283 - La estrategia de Vegeta
- 284 - La última esperanza
- 285 - Una genkidama hecha por todos
- 286 - Goku es el hombre más fuerte del universo
- 287 - Majin Boo lucha a favor de la justicia??
- 288 - Llegas tarde Goku
- 289 - Mi nombre es Pan
- 290 - Yo soy Ub
- 291 - El sueno de Goku

# Lupin III

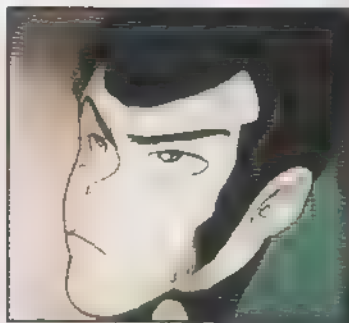
## El eslabón perdido...

Por Agustín Gómez Sanz

Por suerte para todos (excepto para Magic Kids) se ha corrido la bola de que una cantidad muy grande de adolescentes y adultos ven regularmente animación en tv, lo que ha llevado a muchos canales a planear incursionar en este terreno durante el 2000. HBO Ole fue indudablemente el precursor con cosas como la serie de tv de Spawn o la emisión de la película de anime Ghost in the Shell. Pero desde su desaparición de la mayoría de los sistemas de cable argentinos a comienzos de 1999 la escasez de este tipo de programas se volvió aun mayor. Ahora la tendencia parece que se revertirá rápidamente, y el canal The Film Zone ha sido uno de los primeros en apostar algunas de sus fichas a la animación adulta, más precisamente a las películas de anime de Lupin III, dentro de un segmento los Miércoles a medianoche de Noviembre y Diciembre pasado titulado Japanimation. Lupin es uno de los grandes personajes clásicos de Japón, un mito tan arraigado como sería en occidente James Bond. Su primera serie de tv data de 1971, y al día de hoy, casi 30 años después, no pasa un año en el que no se realice alguna película nueva con el personaje. Fenómenos siempre citados como los espectaculares 11 años de permanencia de Dragon Ball prácticamente palidecen ante Lupin. Sin embargo pese a toda su fama mundial (es muy popular en Europa, sobre todo en Italia), aquí nunca nos había llegado nada. Ahora con las películas en The

# ルパン三世

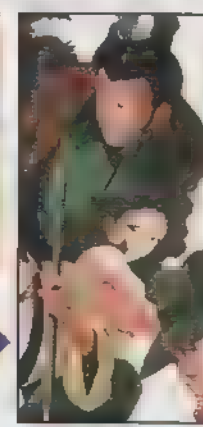
Film Zone, sumado a que el canal Locomotion está emitiendo la serie de tv desde hace algún tiempo, parece que finalmente el público argentino podrá gozar de las aventuras de este personaje clásico. La serie de Lupin III fue creada por Kazuhiko Kato (mejor conocido en el mundo del comic por su seudónimo de Monkey Punch) allá por 1967 para el semanario de historietas Manga Action Weekly. El nombre del protagonista deriva de la serie de novelas francesas "Arsene Lupin: El ladrón caballero", escritas a principios del 1900 por el autor francés Maurice LeBlanc (Lupin III sería el nieto de Arsene, la tercer generación, por eso lo del 3). Estas novelas estaban escritas como si fueran narraciones del propio Arsene a un periodista sobre sus días de gloria. Básicamente contaban como el tipo dejaba una nota en la puerta del lugar al que iba a ir a robar detallando los artículos que él quería; si no se los entregaban corrían el riesgo de que entrara en la mansión y la vaciara completamente. Lógicamente la policía era informada en el acto, con lo cual Arsene saltaba con trucos increíbles para lograr su cometido, burlar al policía



boludo, robarse todo, salir bien vestido y blah blah blah. En uno de los cuentos el mismísimo Sherlock Holmes es su oponente, aunque por supuesto que no logra detenerlo, sólo logra descifrar cómo pudo hacer el robo. El problema que trajo el uso de este nombre fue que en esa época a Japón le chupaban un huevo los tratados internacionales de copyrights, por lo que Monkey Punch nunca se molestó en pedir permiso para usar el nombre Arsene Lupin. Cuando, muchos años y tratados firmados después, los herederos de LeBlanc se enteraron se armó un gran quilombo. Fue por esto que la mayoría de las veces que TMS, la productora de las animaciones, vendió licencias al extranjero, debió hacerlo con otro nombre. Es así como en algunas de las películas

para cine japonesas que se editaron en video en USA se lo conoce como The Wolf (Lupin significa lobo en francés slang), o incluso como Rupan (la forma en que se transcribiría del japonés, ya que para ellos la R y la L son lo mismo y entonces lo pronuncian como Lupan). La versión doblada para Latinoamérica se promocionó por The Film Zone como "Cliffhanger". Este es en realidad el nombre del primer videojuego basado en el personaje que se distribuyó en USA, de ahí la productora rebautizó a

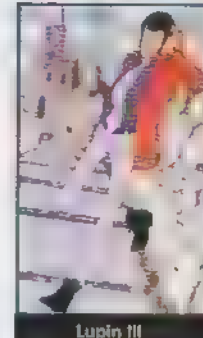
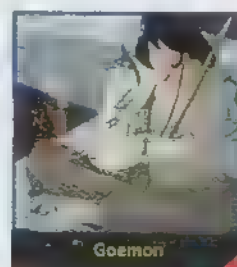
Arsene Lupin como "Cliff Hanger" para su distribución internacional. Aunque eventualmente en los doblajes a otros idiomas, lo terminan llamando de distintas formas, inclusive hasta como Lupin Hanger.



## La historia y los personajes

La historia en general no varía mucho: Lupin III se entera de la existencia de X tesoro y empieza a armar todos los planes con su amigo y formidable pistolero Jigen. Luego nos enteramos que Fujiko, una ex agente secreta de tetas gigantes que siempre se anda metiéndose en el medio, también tiene algún tipo de conexión extraña con el caso (por lo general actuando de novia del enemigo de turno).

El frustrado detective Zenigata trata de atraparlo juntando a una cantidad grotesca de policías, pero falla parte gracias a la destreza de Lupin y parte gracias a la ayuda contratada de Goemon, un samurai a sueldo, y su espada corta metales. Lupin consigue el tesoro, pero siempre hay alguien más bueno o en peores condiciones al que se lo termina regalando.



# Las series de TV

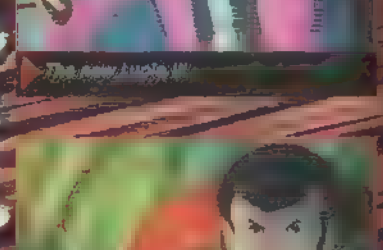
Tras el suceso del comic una eventual adaptación a la televisión hicieron tres series diferentes con el mismo concepto. Aunque suena raro la mejor forma de saber de qué serie se trata es por el color del saco de Lupin... ¿Qué boludez no?

SERIE	SACO	EPISODIOS / EMISION
Lupin III	[Saco Verde]	23 (24-10-71 al 26-3-72)
The New Lupin III	[Saco Rosa]	155 (3-10-77 al 6-10-80)
Lupin III Part III	[Saco Azul]	50 (3-3-84 al 28-09-85)

El cap. 50 de Part III se emitió el 25-12-81

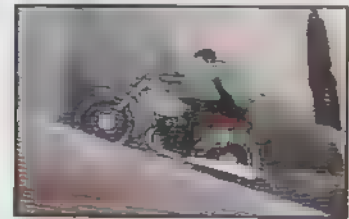
La primera de las series es la más similar al estilo del manga, y debe parte de su éxito a que fue una de las primeras en estar orientada a una audiencia adulta/adolescente. Otro de sus atractivos era su atmósfera super realista, nunca antes se habían utilizado (siempre teniendo presente que hablamos de 1971) marcas reales para cosas comunes como armas, bebidas o incluso autos (el clásico fiat cinquecento). Como vieron el éxito que tenía le pasaron la dirección a Hayao Miyazaki (Mononoke Hime, My Neighbor Totoro, Laputa, Porco Rosso), cosa que no fue tan buena como se pensaba. El nuevo director más allá de mejorar el estilo de animación, cambiaría el tono de la serie a algo mucho más heroico y moralista, dividiendo opiniones entre sus fans. Al final la serie fue cancelada Pero los fans continuaron multiplicándose gracias a que la serie era repetida

en horarios menos importantes de Lunes a Viernes (en vez de en horario central y una vez por semana como pasa con el resto de las series). Tanto fue así que en 1977 Lupin sale votado como el cuarto anime más popular de la historia. Este fenómeno de series que fracasan pero que luego se vuelven éxito en las repeticiones diarias también pasó en Japón con Gundam y en USA con Star Trek. Con Lupin ahora convertido en éxito, era de esperarse que la productora Tokyo Movie Shinsha volviera a darle entonces una oportunidad. Es así como en Octubre de ese mismo año Lupin volvía a las ondas catodicas con una nueva serie, la cual se convertiría en la más famosa y longeva de las tres. Como dato extra es interesante mencionar que el merchandising cuenta entre otras cosas con la módica suma de 40 CD's y seis videojuegos para diferentes plataformas.



Locomotion está emitiendo desde hace un largo tiempo la serie original de Lupin III, aquella que data de 1971 Desgraciadamente a diferencia de otros anime que pasa el canal, el doblaje no fue hecho bajo su supervisión, sino por la de la productora japonesa Y, tiemblen, es TMS De lejos la responsable de las más grandes atrocidades de cambios de nombres y letras (imbéciles para la presentación de los últimos años. Lupin no se salvó y recibió el tratamiento estándar tan temible, como ya le pasó a Bt'X, Detective Conan y Virtua Fighter. Así Lupin se volvió Aramis Lupan, Fujiko se transformó en Vanesa (ouch!), Goemon se pasó a llamar Ramón (Ahh... Qué poderoso que suena "el Samurai Ramón"!!!), Zengatha paso a Zuñiga (urgh!!) y Jigen, Julian (beurghj!!!). Párrafo aparte de crítica merece la presentación. Si bien como es habitual mantuvieron el opening original japonés pero con la letra en castellano, en esta ocasión hicieron lejos el peor trabajo de todos Ya se sabe que las letras no las traducen sino que ven la presentación y un

chabon de ahí escribe las primeras tres huevadas que se le ocurren para que rimen con la música original japonesa. Así hicieron atrocidades como la de Bt'X y Guerreras Mágicas, pero acá se superaron saltaron con un estribillo que dice "Damas, cuatrerros, pistolas, rateros el aventurero no les teeeeemerá". Cuatrerros!? cuatrerros?!?!?!? Qué mierda tienen que ver con la serie?!?!? Para rematar en la voz de Lupin pusieron al actor Victor Mares jr (Guru Clef en Guerreras Mágicas), que no le hace demasiada justicia al personaje Realmente los doblajes de TMS cada día son más lamentables y casi insultantes para con el público. Afortunadamente, fuera de estas cosas, la serie se mantiene intacta y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón



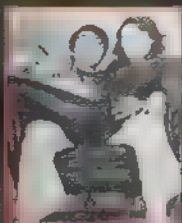
## Las películas para cine y TV

Lupin III ha tenido una gran cantidad de largometrajes, la mayoría hechos directamente para la TV, en general son producidos antes que se emitan en el archivo de Japón, y continúan produciendo los en el The Film Zone después de TMS y Kodansha con varios de los especiales de TV, algunos de los especiales de cine para el ciclo Japanimation. A continuación se encuentra un listado cronológico de todos los filmes tanto los realizados para TV como los realizados para cine, se incluye los nombres originales japoneses de cada película, su traducción literal entre paréntesis, y en los casos que se emitaron por The Film Zone, el nombre que le pusieron en Latinoamérica.

### Lupin III: Monnikiri Chin Sakusen (Extraña Estrategia Espokinéica)

Estrenada en los cines de Japón en 1974

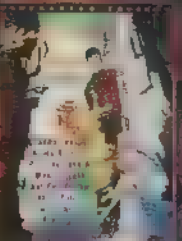
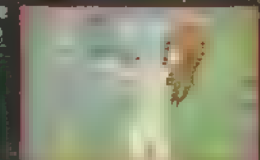
Producida por TMS, es la única película hecha con actores de carne y hueso, las diferencias más importantes con el original son que falta Goemon, que Zenigata no tiene su clásico sombrero y que Lupin tiene saco blanco y una gran L tatuada en el pecho (Ah, qué buen gusto... Y qué modesto!)



### Lupin III: Capin vs. Fukusei Ningen (Lupin Contra los Flores)

Estrenada en los cines de Japón en 1975

También conocida en occidente como "El Misterio de Mamó", cuenta sobre un coleccionista de arte llamado Mamó (que mal la debe haber pasado en la escuela de chico...), aparentemente este extraño hombrecito de varios miles de años descubrirá a Lupin como un clon del verdadero, y por supuesto muerto. Lupin III (Spiderman anyone?)



### Lupin III: Eagleotto no Shiro (El Castillo de Gagliotto)

Estrenada en los cines de Japón en 1979

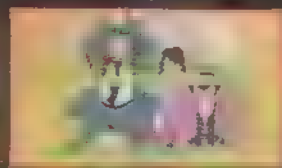
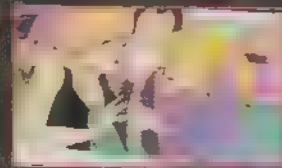
Oigan algunos que el propio Hayao Miyazaki comentó que la escena inicial de esta película es la mejor persecución de autos de la historia... (¡aja!) Sin duda la película más conocida de toda la saga de Lupin III, cuenta la historia de un pequeño país que se dedica básicamente a falsificar monedas extranjeras, también incluye un poco de romance, aunque por supuesto que eso trae quillombos y que la minita está comprometida. Fue dirigida por Hayao Miyazaki, en donde muestra su versión heroica del personaje.



### Lupin III: Babylon no Ugon Densetsu (La Leyenda Oscura de Babylon)

Estrenada en los cines de Japón en 1985

Una vieja leyenda sobre un Dios que hace miles de años, dejó un enorme riquezas solo para luego perderla. Este tesoro se ha mantenido oculto a lo largo de la historia, evadiendo los intentos de miles de arqueólogos (algunos enviados por Hitler y Napoleón). Lupin se da a la búsqueda del susodicho tesoro, pero por supuesto hay varios interesados más.



### Lupin III: Fuma Ichizoku no Inbo (El Manoj de Oro Fuma)

Estrenada en los cines de Japón en 1987

Goemon está comprometido con una mujer perteneciente a un antiguo clan. Oh casualidad, esta familia posee un mapa que lleva a la ubicación de un gran tesoro que tanto Lupin como un clan rival están tratando de conseguir.



### Lupin III: Bye Bye Liberty - Kiki Ippatsu (Adiós Libertad - Al Borde de la Crisis)

Emitida en la TV japonesa en 1989

Fue emitida por The Film Zone el 31 de mayo de 2001, bajo el nombre de "Adiós Libertad".

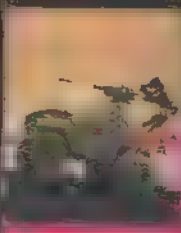
Un pendejo como decía Lupin, robarse nada más y nada menos que la Estatua de la Libertad, donde se supone un antiguo criminal escondió un tesoro. Pero luego se descubre que el pibe en realidad busca un Virus de computadora que le permitiría tener acceso a cualquier computadora del mundo, y que el robo era solo una prueba para ver si Lupin iba a ser capaz de robárselo.

### Lupin III: The Desert Inn

OVA que se emitió en los años 80

El primer OVA con voz al piloto de una serie de OVAs realizado en 1988, los trailers de las primeras películas, y se ven en cinematocope del piloto que se hizo para emitirse antes de Fukusei Ningen.

El segundo como una record de OVA y 80% de la serie, más los de las películas del '74 al '85, varios de los especiales de TV, y la serie de TV.



**Lupin III: Hemingway Paper no Nazo (El Enigma de los Papeles de Hemingway)**

Emitida en la TV japonesa en 1990.

Fue emitida por The Film Zone el 21-1-99 bajo el nombre Los Documentos de Hemingway.

Lupin y J. Hemingway encuentran un tesoro escondido en una isla del Mediterráneo y la forma de obtenerlo se encuentra en uno de sus últimos escritos descubiertos recientemente. Lupin por supuesto hará todo lo posible por conseguirlo, pero al llegar a la isla se encuentra con un país en guerra total y todos sus compañeros involucrados por diferentes razones.



**Lupin III: Napoleon no Jisho o Ubae (El robo del diccionario de Napoleón)**

Emitida en la TV japonesa en 1991.

Lupin III en una de sus aventuras logra robarse el diccionario de Napoleón, el robo de él puso un mapa de su propio escondite. El libro está supuestamente perdido, pero ahora ha resultado como el premio de una carrera de autos para espías de todo el mundo.



**Lupin III: Russia Yori Ai o Komete (De Rusia con Amor)**

Emitida en la TV japonesa en 1992.

Fue emitida por The Film Zone el 29-12-99 bajo el nombre Banco de la Libertad.

Lupin III en este caso aparentemente se encuentra a punto de colarse para buscar la fortuna del desaparecido Zar de Rusia. Finalmente la encuentra en un pequeño banco de EEUU, aunque Lupin también tiene planeado un robo en ese mismo banco, la calidad de la animación deja bastante que desear.

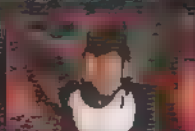


**Lupin III: Lupin Ansatsu Shirei (La Orden de Matar a Lupin)**

Emitida en la TV japonesa en 1993.

Fue emitida por The Film Zone el 1-1-99 bajo el nombre El Asesino de Lupin.

El inspector Zenigata deja la persecución de Lupin por un tiempo, para hacerse cargo de la investigación de una peligrosa banda de contrabandistas. Lupin de buen grado decide ayudarlo robando un submarino nuclear para atraer la atención de ese grupo. Secuencias de acción a cagar.

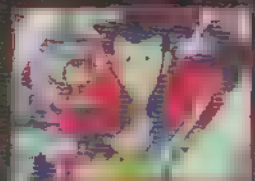


**Lupin III: Moeyo Bortetsu Ken (La Espada que Corta Acero está en Japas)**

Emitida en la TV japonesa en 1994.

Fue emitida por The Film Zone el 22-12-99 bajo el nombre El Dragón de la Muerte.

Lupin debe encontrar una invaluable estatua en forma de dragón, que se hundió con el Titanic hace 80 años. Esta estatua tiene el secreto de cómo forjar metal para construir una espada tan resistente como la de Goemon. Aunque los dan ninjas de Hong Kong también están interesados. Hay bastante material nuevo en los personajes Fujiko y Goemon que en las películas anteriores.

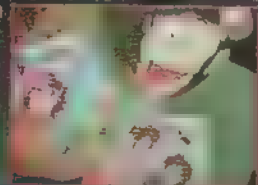


**Lupin III: Harimao no Zashiro Oe (La Búsqueda del tesoro de Harimao)**

Emitida en la TV japonesa en 1995.

Fue emitida por The Film Zone el 24-1-99 bajo el nombre En Búsqueda del tesoro de Harimao.

Lupin compra como una pareja formada por padre y hija, para conseguir tres estatuas que contienen la ubicación de un submarino hecho de oro puro perteneciente a un nomade árabe llamado Harimao. El problema es que los sigue de cerca un grupo Neo-Nazi, lo mejor es que este grupo es liderado por un travesti que tiene algún tipo de vinculación con la pareja. (Le dará masita al padre o a la nena?)

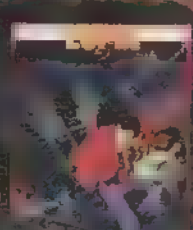


**Lupin III: Kutabare! Nostradamus (La Puta que te Parió Nostradamus)**

Estrenada en los cines de Japón en 1995.

Emitida por The Film Zone el 29-12-99 bajo el nombre Despedida a Nostradamus.

Lupin III en este caso está tras la pista de un libro perdido que contiene las profecías finales de Nostradamus. Por supuesto que más gente está metida en el medio. Leizuli es un adivino que quiere obtener el libro y así utilizarlo para poder conquistar al mundo. (Mwahahahahahaha)

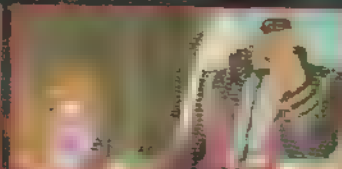


**Lupin III: Dead or Alive! (Vivo o Muerto)**

Estrenada en los cines de Japón en 1996.

Emitida por The Film Zone el 5-1-00 bajo el nombre Vivo o Muerto.

La única con guión original en inglés, cuenta que se ha puesto una recompensa de \$1,000,000 por la cabeza de Lupin. Zenigata, una pequeña milicia manejada por un general y varios asesinos profesionales, se dan a la caza, pero Lupin está muy ocupado en la búsqueda de un nuevo tesoro: el secreto de la Isla Flotante. Fue escrita y dirigida por el propio creador de Lupin, Monkey Punch.



**Lupin III: Twilight Gemini no Himitsu (El Secreto del Twilight Gemini)**

Emitida en la TV japonesa en Agosto de 1996.

Fue emitida por The Film Zone el 1-12-99 bajo el nombre El Secreto de la Gema del Crepúsculo.

Un mafioso jefe de la mafia le entrega a Lupin un diamante llamado "Twilight Gemini". En realidad esta gema es una llave que abre la puerta de un tesoro escondido en Marruecos. Cuando Lupin finalmente encuentra la dicha gema se da cuenta que se necesitan dos diamantes gemelos (de ahí lo de gemini) para poder abrirla. Al parecer la otra gema la tiene el jefe de la mafia, solo que nadie sabe dónde carajo está.



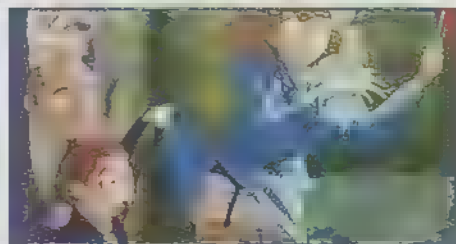
## Lupin III: Walther P38 - In Gedenken an Die Walther P38

(Walther P38 - En memoria del Walther P38)

Emitida en la TV japonesa en Agosto de 1997

Fue emitida por The Film Zone al 1-13-97 bajo el nombre

Lupin es un hombre inteligente y carismático que quiere destruir el sistema de la ley que cree que cierta gente puede salir de una isla. El chiste es que la población de esta isla está compuesta puramente de asesinos, que se agrupan en una asociación llamada Jarantula. Entre ellos hay un ex-compañero de Lupin, que después de traicionarlo se convirtió en su enemigo mortal. Así es como Lupin III planea no solamente utilizar a Jarantula (la Walther P38) sino también a su antiguo compañero.

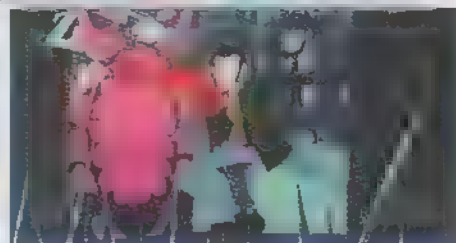


## Lupin III: Honoo no Koku - Tokyo Crisis

(Memorias de las Llamas - Crisis en Tokyo)

Emitida en la TV japonesa en 1998

Esta historia se desarrolla en el mundo por el diseño de los guerreros en modo un. La población se encuentra codificada en dos retratos de este nombre. Los dos platos gigantes. Lupin y el resto se dividen en parejas y pelean por encontrar el plato. Como siempre más gente está involucrada, en esta caso un periodista con poderes mágicos se une a la búsqueda. Parece tener alguna relación con el otro plato. Aunque las relaciones que inmediatamente poseen de los dos platos.



## Lupin III: Al no Da Capo - Fujiko's Unlucky Days

(De Da Capo con Emol - Los Días Desafortunados de Fujiko)

Emitida en la TV japonesa en Julio de 1999

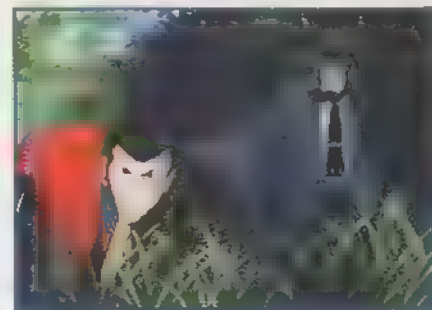
La historia se desarrolla en el Mediterráneo. Lupin y Fujiko por probar de un banco de Suiza unos documentos antiguos llamados Columbus. Pero el problema surge cuando Fujiko accidentalmente se prende fuego y cae en un abismo muy profundo.

En 1982 TMS comenzó la producción de una película llamada "Rupan Hasei" (Lupin VIII), en donde se encontraban los descendientes de los diferentes personajes en el París del siglo 22. La película nunca fue completada porque era una coproducción japonesa-francesa, y cuando los herederos de LeBlanc (el creador de Arsene Lupin) se enteraron armaron quilombo y pidieron mucha plata. Sin embargo parece que podría llegar a convertirse en un futuro proyecto de OVAs.

## • El doblaje y emisión de las películas

Lo primero que llama la atención es que pese a ser de TMS tienen buen doblaje, o sea voces expresivas y nombres originales japoneses. Por qué esta gran diferencia? La explicación es que fueron dobladas especialmente para The Film Zone para ser vistas por un público adulto, a diferencia de las mayoría de las series de TMS que la compañía vende a canales para ser emitidas en horarios infantiles. Aparentemente TMS considera que los chicos no son capaces de aprenderse nombres japoneses y poco les va a importar si las voces de doblaje son malas. La cuestión es que al menos alguna neurona les queda funcionando y atinaron a hacer las cosas bien al menos con las películas. Eso sí, Lupin aquí se llama Lupin Hanger por los típicos problemas de copyright. El cast de voces es totalmente diferente al de la serie de tv y hasta la voz de Lupin cambia, siendo en

este caso interpretado por Ricardo Tejedo (Tom Misaki adolescente en Supercampeones J). Fujiko es interpretada por Laura Toress (Goku chico, Gohan chico, Gotten) y Goemon por Armando Coria (Ten Shin Han, Spiderman).

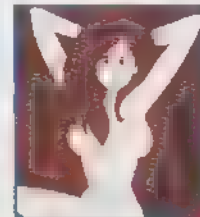
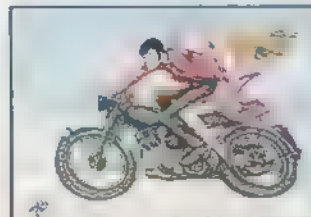


## • El manga

Monkey Punch comenzaría a publicar esta historia en Agosto de 1967 en el semanario Manga Action Weekly, su estilo era bastante revolucionario para Japón ya que, como según él mismo afirma, estaba bastante influenciado por la revista cómica americana MAD. La historia de "Rupan Sansei" se centraba en las relaciones entre los cuatro personajes principales: Lupin, Jigen, Goemon y Fujiko; mas principalmente en la relación "yo te quiero garchar - yo te quiero asesinar" de Lupin y Fujiko. La verdad es que Lupin tenía muy poco de lo caballeresco de su abuelo, ya que si bien el manga no era porno tenía un tono sexual bastante marcado; cosa que por supuesto quedó muy destilada en la serie de tv y totalmente anulada en la mayoría de las películas.

Monkey Punch se destacó también por ser unos de los pocos historietistas japoneses en publicar dos comics regulares simultáneamente en el mismo semanario (el otro siendo Pinky Punky). El autor concluyó la primera serie de manga en Abril de 1972, aunque decidió volver en Junio del 77 con "Shin Rupan Sansei" (El Nuevo Lupin III). La nueva his-

toria retomaba la trama anterior, sólo que hacía que los personajes se reencontraran luego de cinco años para dejar la continuidad perfecta. Si bien el estilo de dibujo es moderadamente diferente la historia aun conservaba su humor ácido y situaciones extrañas. Esta segunda serie concluía con la aparente muerte de Lupin al caer en una trampa realizada por el inspector Zenigatha. Ambas ediciones fueron recopiladas luego en tomos que juntaron a las dos bajo una misma numeración. Una última y nueva versión de las aventuras de Lupin, fue publicada en 1997. Esta vez fue realizada por Shusay y Takaguchi, Monkey Punch sólo se dedicó a supervisar la. El estilo es mucho más similar a la serie de tv que a sus predecesores.

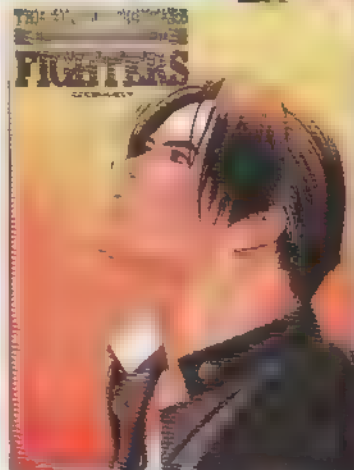
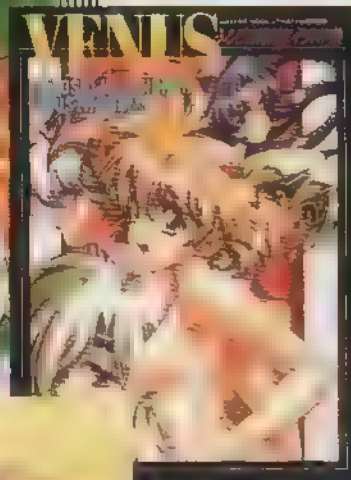
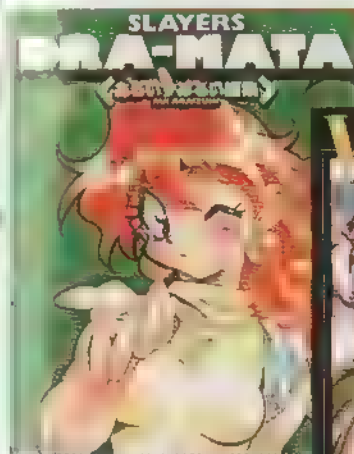
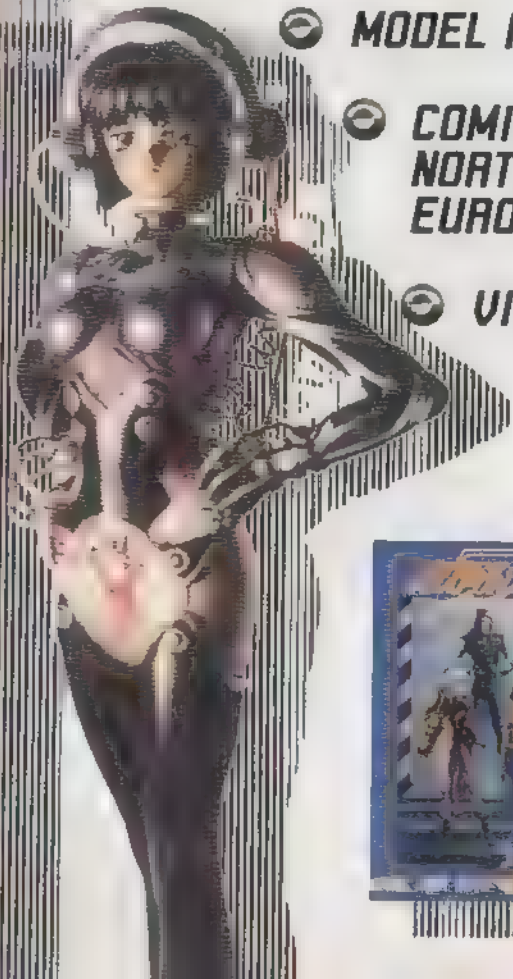


# SI NO LO TENEMOS... **NO EXISTE!**

- **VARIEDAD Y STOCK EN MATERIAL ATRASADO**
- **MUÑECOS DE COLECCIÓN**
- **TRADING CARDS**
- **MODEL KITS**

➤ **COMICS JAPONESES, NORTEAMERICANOS, EUROPEOS Y ARGENTINOS**

➤ **VIDEOS ORIGINALES**



**VENI A CONOCER NUESTRO SHOWROOM DISEÑADO PARA EXPONER EL MAYOR SURTIDO DE MATERIAL CLÁSICO Y MODERNO, A POCOS METROS DEL LOCAL!**

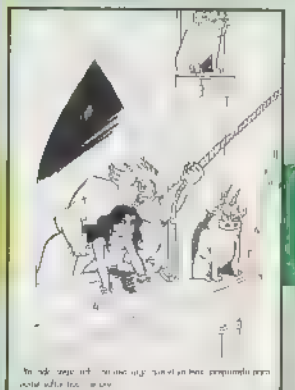
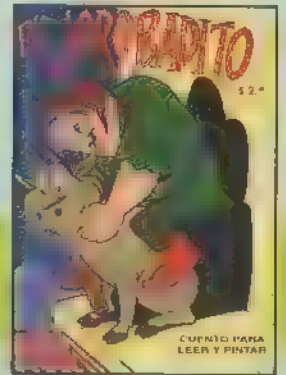
Av. CORRIENTES 1388. CAP FEB.  
TEL: (011) 4374-8152/4373-2902  
E-MAIL: planetacamelot@hotmail.com

**¡ENVÍOS POR CONTRARREMBOLSO A TODO EL PAÍS!**

# ¡NO PODES!

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

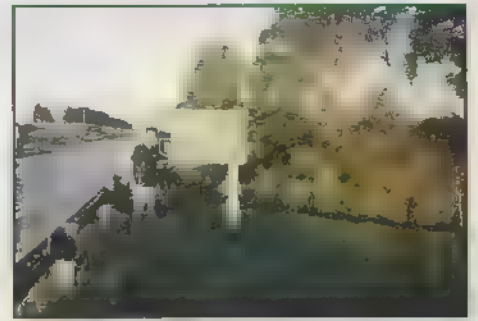
Cualquiera que utilice con cierta regularidad los trenes de Buenos Aires reconoce a un grupo de personajes que invariablemente se para en cada vagón y con voz estruendosa comienza a hablar en un (en general) vano intento de llamarnos la atención: el ex combatiente de Malvinas, el ciego, los que venden gaseosas, el drogadicto recuperado en busca de redimir su vida y los más interesantes: los vendedores. De una pita a una tierra eléctrica se puede conseguir de ellos, siempre con supuestas ofertas de productos que muchas veces al bajar del tren vemos más baratos en el primer negocio que nos cruzamos. Pero algo hay que reconocerle a estos vendedores, nos entretienen con sus discursos de descripción de los combos de productos de "y por sí esto fuera poco" y su famoso "para el bolsillo del caballero y la cartera de la dama" refiriéndose tanto a la pila como a la tierra eléctrica. Pero de esas cosas que se pueden adquirir de ellos creemos haber encontrado el mes pasado la más sinistral: un pack de revistas infantiles encabezado por una versión pirata de Bananas en Pijamas, llamada Bananas en La Cama!!! Más allá de lo perverso de personajes que se hacen llamar Banan n y Bananon y dan de por sí la idea de obviamente ser pijas vestidas, la cosa ya se vuelve grotesca aquí. Para empeorarlo viene acompañado de un libro para pintar con un ser llamado "Jorobad to" de protagonista "inspirado" obviamente en la película de Disney. No solo es todo una recontra hiper cagada sino que los dibujantes que lo realizaron, conscientes del tipo de producto que estaban haciendo, decidieron hacer dibujos que se prestan a dobles sentidos e interpretaciones. Ya desde la tapa tenemos al protagonista con cara y actitud de estar alegremente culeándose a la garga a (o whatever it is), que también parece disfrutar del acto a juzgar por su amplia sonrisa. Y a adentrarnos en sus páginas nos encontramos con frases dignas de Shakespeare como "ya todo preparado con la soga que tenía preparada" así como más imágenes del probado ahora abandonando la zool. La por la heterosexualidad mientras se lleva de forma sospechosa a una gitana. Realmente no tiene sentido que hayan publicado esto. O que lo hayan podido vender. O que lo hayan encuadrado. O que nosotros hayamos perdido el tiempo escribiendo sobre esta garcha!!!



Uruguay es un extraño lugar, parece siempre como detenido en una burbuja 20 años atrás del resto del mundo. De recorrido por sus supermercados siempre asalta la duda a los extranjeros de por qué tantos productos tienen nombre de o que hacen mas un "ol" (ej: Limpol, un artículo de limpieza). Y de paseo por sus rutas siempre asalta la duda de por qué carajo les pusieron tantos nombres de mierda a ríos y ciudades. En cualquier mapa podés encontrar pueblos con nombres como "Frañe Muerto" (Qu é en mierda va a querer vivir en un lugar con un nombre tan depresivo???) o "Embalse de la India Muerta" (Andá a tratar de venderle una casita a alguien ah!!) Y sino están todos esos maravillosos nombres con connotaciones sexuales tales como

- **Arroyo de los Porongos** (Hombres heterosexuales abstenerse de comer lo que se pesca ahí...)
- **Las Conchas** (No comment. Pero es un nombre que promete )
- **Las Pajas** (Cuando el anterior está lleno la gente viene aquí )
- **Pajas Blancas (beurgh!!!)** (Este sospechosamente está enfrente del anterior y su agua tiene un extraño color y espesor)
- **Presa del Canelon Grande** (Nombre dado por una ninfómana?)

Pero el lugar más llamativo lo descubrió Pier Brito, el dibujante de Convergencia y encargado de la publicidad de Lazer, en la costa entre Colonia y Montevideo donde hay una ciudad llamada Britópolis!!! El mencionado individuo ya presentó su renuncia y planea radicarse allí en breve



MIL TEAM

# ZAP CITY



VENI A JUGAR  
MAGIC Y ROL  
GRATIS  
TODOS LOS DIAS.

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

LIBROS & COMICS  
INGLES & CASTELLANO  
Soundtracks  
Libros de Rol

ACCESORIOS & JUEGOS  
PC CD-ROM  
DREAMCAST  
NINTENDO 64

Tatuajes Artisticos

Maxima Seguridad  
Variedad en Diseños  
Pagos con Tarjeta

Envios al interior

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

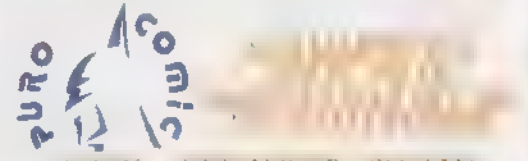
## VENIMOS TODO Y ESTAMOS EN TODOS LADOS



CAPITAL:



ROSARIO:



MANGA - JUEGOS DE ROL - VIDEOS  
POSTERS - MUÑECOS

MAGIC - WARHAMMER - REVISTAS  
JUEGOS DE ROL - FIGURAS  
CANDIAS - POSTALES

CORDOBA:



VENTA MAYORISTA:



COMICS AM - DICANDIS - SUSCRIPCIONES  
FIGURAS - FIGURAS

# Locomotion

## Entrevista a Rodrigo Piza

Gerente general de Locomotion

Por Leandro Oberto



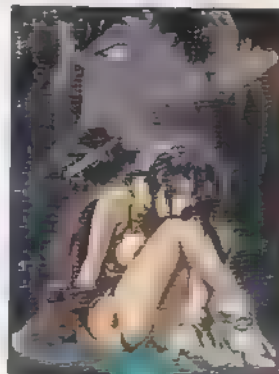
# Locomotion

**S**i bien Locomotion existe desde hace 3 años su presencia en nuestro país ha pasado prácticamente desapercibida, lo cual en cierta forma sus nuevos directivos agradecen. Durante estos 3 años el canal anduvo a la deriva sin llegar a ser la señal de cable innovadora de animación para adolescentes y adultos que se suponía iba a ser cuando fue creado. Todo este tiempo se limitó a pasar con una imagen medio infantil series viejas de los ochenta junto a cosas como South Park, que parecían totalmente fuera de lugar en ese contexto. Todo eso cambió cuando Jay Scherer fue nombrado director de operaciones del Grupo Cisneros (la compañía venezolana dueña del canal junto con la Hearst Corporation). Lo primero que hizo fue centrar sus esfuerzos en relanzar el canal para que sea como inicialmente lo habían concebido.

Para ello contrató a un grupo de expertos en animación y marketing provenientes de otros canales. Andrea Feuerman en el cargo de directora de marketing (que cumplía un rol similar en el Cartoon Network), Walter Zamora como jefe de producción (proveniente de MTV) y Rodrigo Piza como gerente general (quien trabajaba para la compañía de animación Nelvana). Este grupo se incorporó en 1999 y se encargó de rediseñar al canal, cambiar su imagen y programación para volverlo una marca competitiva. Esta nueva imagen de Locomotion se estrenó el 1 de Noviembre de 1999, momento a partir

del cual el canal puede ser descrito muy fácilmente. Es como MTV pasando anime y dibujos adultos americanos y europeos. Actualmente Locomotion está disponible en casi toda Argentina salvo Buenos Aires, donde los dos sistemas de cable (Multicanal y Cablevision) alegando falta de interés de sus abonados por la señal, no quieren incorporarlo hasta tanto no amplíen de 65 a 100 su oferta de canales; cosa que puede demorarse hasta mediados de año. Desde sus oficinas en Miami, donde tiene su sede el canal, Rodrigo Piza, nos concedió esta entrevista a fin de aclarar dudas sobre Locomotion y su llegada a nuestro país.

**Nota:** Si bien este número de Lazer incluye una tarjeta publicitaria de Locomotion esta entrevista fue solicitada antes del acuerdo y realizada en completa libertad. O sea, NO la pagó ni dirigió la gente de Locomotion.



Dirty Pair

¿Cuál es el origen del canal? Y por qué decidieron dedicarlo 100% a la animación apuntada a adolescentes y adultos, empezando justo por Latinoamérica, cuando es algo que prácticamente no tiene antecedentes a nivel mundial?

Bueno, antes tengo que aclarar que, además de la Latinoamérica, hay una segunda señal de Locomotion (internamente conocida como Locomotion Iberia) que sale en España y Portugal. La idea de Locomotion nace hace ya varios años y el canal comenzó a transmitir en Noviembre de 1996. Pero en ese entonces firmamos un contrato de exclusividad por 2 años

con DirecTV, por lo cual los sistemas de cables de Latinoamérica no tuvieron esta señal. Hace muy poco que realmente se comenzó a intentar colocar este canal en los cables. Pasa que cuando empezamos en 1996 DirecTV estaba lanzándose y andaba a la búsqueda de canales exclusivos para atraer a posibles clientes. Pero yo entré a trabajar recién en 1999 por lo que no tengo del todo claro las motivaciones que pudieron tener los directivos del canal en ese momento. Yo me incorporé concretamente en Enero de 1999, anteriormente trabajaba en la industria de la animación, vengo de la compañía Nelvana, vivía en Londres antes. La señal nace de las charlas que tenían los cable operadores con el management del Grupo Cisneros y la Hearst Corporation, los que hoy son los dueños del canal. Ellos les comentaban la falta que hacían señales apuntadas a un target de 14 a 35 años. Decían que lo único que había era música y deportes; y que ese público terminaba perdiéndose o viendo canales de cine y hasta infantiles. Entonces surge la idea de ofrecer animación para adultos y como es una idea nueva en la que todavía no hay mucha competencia, o prácticamente ninguna. Pareció la mejor opción



Cowboy Bebop

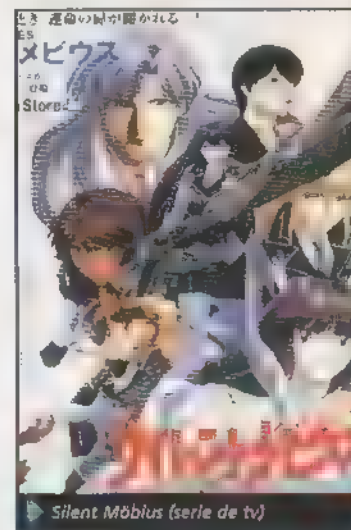
para hacer un canal, apuntarlo a esa franja de público desatendido según los ojos de los cable operadores. Locomotion es el primer canal en dedicarse 100% a la animación para adultos, y supongo que si se aprovecha esto de ser los pioneros, el deseo del management a largo plazo es aprovechar el haber sido pioneros para expandirlo a todo el mundo.

Entonces la explicación de por qué tardó tanto en llegar Locomotion a Argentina fue ese acuerdo de exclusividad por dos años con DirecTV?

Correcto

Nuestra revista si, bien habla de todo tipo de animación, tiene una marcada tendencia a hablar principalmente de anime. Nos llamó la atención que utilizaran la palabra para promocionar series japonesas en Locomotion. Así que la pregunta obligada es: ¿qué opinas del anime y cómo tomaste contacto con él?

Yo llevo muchos años trabajando con Japón personalmente entonces siempre he estado al tanto de todo lo que es el anime. Desde que tengo memoria



Silent Möbius (serie de tv)

siempre he sido un gran fan de la animación japonesa yo mismo. Y conozco a muchos de los directores y productores por mi trabajo. Así que, pues, todos los que estamos aquí en el canal lo primero que pensamos cuando nos hicimos cargo este año con la directiva de relanzarlo fue: "Bueno, vamos a salir a conseguir toda la animación japonesa que nadie nunca va a pasar en tv, la que muy poca gente conoce que existe". O sea las cosas que sólo conocen los fans que leen revistas como la tuya o compran videos. Además, hay cosas como las series de OVAs que son muy difíciles de pasar por sus formatos de miniseries de diferente cantidad de capítulos y hasta diferente duración de cada uno. Hubo que crear espacios, ciclos especiales en el canal para poder pasar todo lo que son OVAs. Resumiendo mi opinión de la animación japonesa es... Bueno, tengo muchas opiniones, pero básicamente tengo un conocimiento profundo de todo lo que existe y lo que van a ver en el canal es a líneas generales exactamente lo que a mí me gustaría ver en tv cuando la prendo. Locomotion trató de que sea el canal que yo quisiera ver.

Basás algunas de tus compras de series en gustos personales?

Nosotros escogemos, dentro de lo que hay disponible, en un pequeño comité todo en función del mercado. Pero como dije Locomotion es el canal que a mí me gustaría ver, así que hay algo de eso.

Cuando se habla de anime en tv, desgraciadamente hay que tocar el tema de la censura. Muchos canales cortan imágenes de desnudos o violencia, suavizan diálogos en los doblajes etc. Esto en general sucede porque están forzando series para ado-



lescentes para que parezcan infantiles. Si bien se conoce la postura anti censura de Locomotion y que apuntan toda su programación a adultos, tengo lectores que me han escrito comentando que vieron tetas blureadas y ese tipo de censuras digitales sobre la imagen en algunos casos. Así que quisiera que nos explicaras cuál es la postura real del canal sobre esto.

En televisión hay leyes y regulaciones que varían de país en país. Cosas que se pueden pasar sin problema en países como Argentina o Brasil están prohibidas en otros de Centroamérica. Al ser Locomotion una señal panregional, o sea que llega a toda Latinoamérica, es difícil satisfacer a todas las audiencias aprovechando al máximo las libertades de cada país. Esto está completamente fuera de nuestro alcance, simplemente podemos agarrarnos a un estándar y ajustarnos a ciertas leyes. Los cable operadores tienen que pagar por tener Locomotion y no queremos causarles problemas porque sino corremos el riesgo en que dejen de pasar el canal. Hay varios países donde no podés mostrar tetas en tv por ley, como en Perú, Venezuela, México y varios de Centro América. Solo los canales premium, que se pagan aparte y salen codificados pueden

O sea que podemos esperar escuchar puteadas, violencia extrema pero no desnudos en Locomotion?

Bueno, esa es la ley desgraciadamente. No es nuestra decisión. No nos gusta que sea así, luchamos mucho contra esto nosotros mismos pero por ahora eso no se puede cambiar.



Ah my Goddess!

MIL TEAM

En caso de que Argentina se convierta en un mercado importante para ustedes tienen pensado adaptarse al mercado local y por ejemplo empezar a mostrar desnudos? MTV, por ejemplo, al principio censuraba las puteadas de los videoclips de grupos argentinos, pero hoy día para poder competir mejor casi no lo hace.

En realidad si en un futuro es posible eso será tomado en cuenta, por ahora las cosas son así. De todas formas verás que estamos bastante más fejos que el promedio en lo que dejamos pasar. En términos de lenguaje no censuramos nada, South Park, por ejemplo, la mandamos a doblar nuevamente para que incluyera todas las puteadas originales. Si bien por un lado sacrificamos una teta, por otro podemos escuchar a Cartman decir "hijo de puta!". Es un juego de



Nadesico

toma y deja. Veremos qué pasa a largo plazo.

Qué diferencia hay entre la versión latinoamericana de Locomotion con la europea que se ve en España y Portugal?

El canal es básicamente el mismo. Hay derechos que no tenemos para Europa que sí tenemos para Latinoamérica, y otros que no tenemos para Latinoamérica pero sí para Europa como es el caso de Ranma 1/2. Pero más allá de eso no hay gran diferencia. Lo que noto es que el mercado europeo es más parejo, un lugar de muy avanzada. Se conoce el anime y hay grupos de fans organizados hace bastante tiempo. En Latinoamérica hay algunos países donde esto también es así y otros donde no saben ni qué es Dragon Ball Z.

Piensan adquirir cosas de Toei Animation, como Dragon Ball Z?

Nosotros no queremos adquirir nada que sea muy mass-market o que esté pensado para vender juguetes. Además buscamos exclusividad. Ranma 1/2 nos interesaba para Latinoamérica, pero al haber llegado tarde y estar la serie en el aire en varios países, preferimos no meternos en el tema. Además, fue una serie muy mal promocionada en Latinoamérica. Tuvo éxito

en muy pocos países. Pero... si hoy día pudiéramos encontrar el próximo Dragon Ball Z y agarrarlo desde el principio de la ola lo compraría. Aunque insisto está el problema de que son series hechas para vender juguetes, y eso no va con nuestra imagen. Yo coleccióno juguetes y mucha gente adulta lo está haciendo hoy día, pero esas series están más apuntadas a hacer mayormente juguetes baratos para chicos de primaria, y eso insisto no es lo que queremos presentar.

Significa eso que van a quitar de su programación a series como G.I. Joe, He-Man o She-Ra que actualmente están emitiendo?

No. Hoy día no hay un solo chico que conozca quién es He-Man o se enganche con estas series. Todo eso lo pasamos dentro de la sección 80's tv, que está apuntada a gente de más de veinte nostálgica de las series que veían cuando eran chicos. De cualquier forma la mayoría de nuestra audiencia trabaja y vuelve recién a la noche, así que es sólo ahí cuando ponemos todos nuestros ases sobre la mesa. Durante el día preferimos algo más light como eso: pasar series clásicas.

Las dos primeras series de anime que pasaron, Lupin III (Cliffhanger) y Red





# FALCIA

Baron (El Baron Rojo), son de TMS y tienen un doblaje que deja mucho que desear con nombres cambiados como suele hacer esta productora. Piensan pasar algo más de anime de esta compañía?

Seguimos platicando con ellos, las puertas están abiertas. Siempre que encontramos algo bueno lo adquirimos, pero de momento no hay nada más de ellos contratado

Tengo entendido que tienen contratos exclusivos con Bandai, ADV y Sunrise. ¿Que podés contarlos?

Bueno, ADV es sólo un sub-distribuidor norteamericano, un intermediario. Y con los otros hemos cerrado, es cierto, grandes contratos de muchas series.

Es cierto el rumor que se corrió sobre que tienen adquirido Slayers?

No, no es cierto. Estuvimos viéndola, pero como ya habían vendido los derechos para varios países terminamos pasándola de largo. Queríamos exclusividad, como no fue posible no la contratamos

El doblaje de Evangelion y todas las series de anime nuevas que adquirieron donde se hace?

Ahorita mismo está siendo todo hecho en México y bajo nuestra supervisión.

Tienen algún plan para pasar subtituadas algunas series? Tiempo atrás HBO Ole emitió Spawn y The Critic subtituadas con muy buenas críticas y MTV pasó Aeon Flux y The Maxx subtituadas

Sí. Si bien Aeon Flux y las demás series de MTV que nosotros estamos pasando salen dobladas, la idea es pasar películas y series de anime y cosas así subtituadas en un futuro. El problema que tenemos ahora es que no tenemos la tecnología para hacerlo. Locomotion sale en dos idiomas (Portugués y Español), pero con una única imagen en pantalla. Es muy fácil emitir con dos canales de audio, pero para poder emitir con 2 versiones de subtítulo lo que tenés que hacer es enviar la imagen limpia y que los cables brasileños decodifiquen y superpongan unos subtítulos que se transmitan aparte y los demás países superpongan subtítulos en Español, también transmitidos aparte. Es un plan que tenemos cuando tengamos la tecnología para hacer eso.

Que planes futuros tienen?

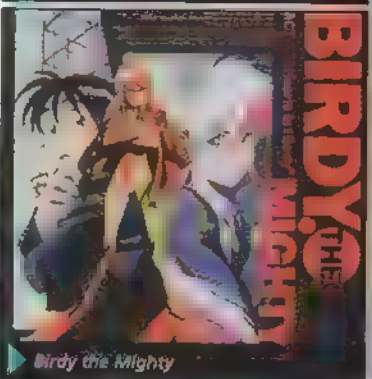
Bueno, ya estamos lanzando una página en internet [www.locomotion.com](http://www.locomotion.com). También estaremos haciendo más animación con



Gunsmith Cats



Bubblegum Crisis Tokyo 2040



Birdy the Mighty



Virgin Fleet

música electrónica, similar al Rave de 12 horas que tuvimos el 31 de Diciembre pasado. Es animación con música trance y electrónica básicamente

¿Cuándo estará Locomotion en Buenos Aires?

Antes de que termine el 2000, cuando tengan la tecnología para ampliar a 100 su oferta de canales. Esa es la promesa de los cable operadores. Primero entraría en Multicanal y luego en Cablevision. Sin



Ahn My Goddess War (serie de tv)



Blue Seed

embargo si suficiente gente llama a Multicanal o Cablevision y exige el canal, tal vez, como pasó muchas otras veces, opten por sacar un canal de bajo rating y ponernos a nosotros entre uno de los 65 canales actuales

Bueno, pregunta obligada. ¿Que opinas de Lazer, nuestra revista?

A mí Lazer me mola. Esta muy bien, conocía buenas publicaciones españolas pero esta es la primera latinoamericana que me parece buena. Compramos siempre todo lo que sale en todos los países que estamos para estar al tanto, y Lazer nos llamó la atención. Creo que tienen una buena oportunidad de captar público si la distribuyen panregionalmente. La revista me gusta, se nota que tiene un buen seguimiento en tu país. Me encanta más que nada el correo por las cosas divertidas y dementes que dicen tus lectores.

Y la otra pregunta final obligada. ¿De nos todas las series que contrataron para el 2000 que te acuerdes

Lo más interesante es: Los OVAs de Blue Sub (Ao no Rokugo), las series de tv y OVAs de Saber Marionette (R, J y J

Again), la película de Akira, la serie de tv de Blue Seed, la serie de tv de Nadesiko, Macross, la serie de tv de Silent Möbius, la serie de tv de Bubblegum Crisis 2040 y el anime más acamado de los últimos tiempos: Cowboy Bebop.

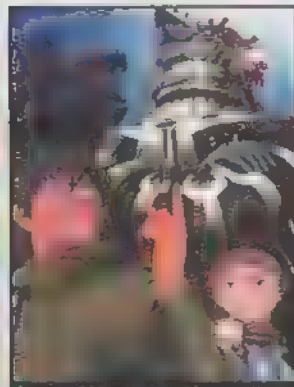
Y además tenemos Burn Up Warrior, Elcía, seguimos con Evangelion, Power Dolls 1 y 2, Shutendoji, Suikoden, Ren & Stimpy, Sukeban Deka 1 y 2, Glassy Ocean, Noise Man, Phantasmagoria, Yakumo Tatsu, Gunsmith Cats, Ah my Goddess!, Aeon Flux, The Head, The Maxx, Cybaster, Birdy the Mighty, Virgin Fleet, Dirty Pair (la versión vieja), las películas de City Hunter, Silent Service y Super Milk

En estos momentos mandamos a doblar todo eso y sólo unas pocas están terminadas de doblar, así que recién cuando nos las entreguen vamos a poder asignarle un mes exacto de estreno para cada una.

Esta entrevista es tu último trabajo antes de irte de vacaciones me dijeron. ¿A donde te estás yendo?

A Japón, a pasar año nuevo en la Rave de Tokyo por supuesto.

En busca del caos total



Blue Sub - Ao no Rokugo



Saber Marionette J

YA ESTÁ EN TU KIOSCO ¡BUSCÁLA!

LLEGÓ LA PLAYBOY DEL MANGA Y EL ANIME

LAS CHICAS MÁS CALIENTES DEL ARTE JAPONÉS COMO SIEMPRE LAS SOÑASTE...

# ANIMATES

SAILOR, RANMA, SHAMPOO, EVANGELION, SLAYERS, SHIROY, CLAMP...

# ANI/MATES

SAILOR  
RANMA 1/2  
GUERRERAS  
MANGA  
EVANGELION  
SLAYERS  
Y MUCHAS MÁS,  
COMO SIEMPRE,  
LAS QUISISTE VER.

MASAMUNE  
SHIROY  
CLAMP

ARRANCALE EL #2 DE TU KIOSCO (SALVA A LOS DIABLOS DE BUREAU)



# Fantabaires'99

## Diez días la concha de la...

Por Oberto, Gomez Sanz  
y todos los de Ivrea

Demasiado tiempo, demasiada gente, muy poco para entretenerse. Esa fue la sensación que parece haberles dejado a todos este año la convención más grande del país. Si bien fue un relativo éxito a nivel comercial el hecho de que se extendiera por 10 días seguidos estando abierta muchos de ellos de 12 a 24 hrs terminó resultando una experiencia testicularmente dolorosa a extremos inimaginables. Negocios importantes de Buenos Aires, que habían estado en todas las ediciones anteriores de 4 días como Camelot, optaron por no asistir amedrentados ante los altos precios de alquiler y el esfuerzo que requería. Tal vez hicieron lo correcto. Esta convención dejó un malestar general entre todos los participantes. Los precios de los stands eran realmente muy altos y encima como no pudieron venderlos a todos, que decidieron? Los dos días anteriores regalaron los que les sobraban!! (Olvio a nosotros que habíamos garpado más de \$15.000 en stands no tuvieron la decencia de regalarnos uno). Sin embargo el hecho de que se mantuviera bastante llena y se vendiera bien aun los días de semana apaciguó un poco los ánimos. Pero ese no fue el problema de la convención. Su defecto principal es haberse quedado en el tiempo y no adaptarse a cómo creció y se modificó la cultura comiquera en estos últimos años. Los asistentes ya no son un reducido grupito de hombres admiradores del comic yankee y europeo que quieren ser dibujantes algún día como en 1996, hoy hay grandes cantidades de hombres y mujeres que vienen a entretenerse atraídos mayormente por cosas como el anime, los juguetes y el merchandising. Ellos ven a todo esto como simplemente una forma de entretenimiento. Básicamente todo ese nuevo grupo (mayoritario obviamente) no tenía una mierda interesante que hacer. Los eventos eran TODOS embolantes: charlas teóricas sobre comics con temas como "cómo es trabajar para Italia", "cómo serán los comics del 2000", "el boom manga" o "charla con X autor yankee". Siempre presentado de forma teórica y con gente hablando de publicaciones que el 95% del público que estaba sentado escuchándolos no conocía, por lo que al cabo de un rato optaba por levanta-



tarse e irse. Básicamente si se quería diversión se tenía que crear por cuenta propia. Eso hicieron unos cuantos que vinieron disfrazados o conocieron en la convención a gente con la que compartir los gustos. A nivel personal estuvimos sentados firmando autógrafos en una cantidad tan grande que deja de ser agradable, había tanta gente siempre que no podíamos ni levantar la cara para saber quién los pedía. Terminabas cada día agotado, sin conocer ni charlar con los lectores y aprender de lo que te dijeran. Encima estos se iban en muchos casos disconformes porque no estabas con una sonrisa de oreja a oreja y les dedicabas al menos 10 mins a cada uno/a. Básicamente Fantabaires fue lo que se dijo al principio: demasiado y no como la gente quería. Siempre valoramos el esfuerzo de la gente del Club del Comic que iniciaron todo esto de las convenciones, por ser los pioneros y arriesgarse, pero sí no se actualizan todos van a terminar pensando lo mismo que nosotros: "Tal vez llegó la hora de organizar algo por nuestra cuenta"

## Los stands

### El stand de Ivrea



Una imagen de lo más común: el stand lleno hasta las repelotas



Las famosas remeras "José devolvemos la plata" José es el tipo que cuando terminó de vender los stands regaló los que le habían sobrado.



Agustín y Eduardo haciendo su ya clásico número: El Gordo y El Flaco, El regreso



Plata como siempre laburando a dos manos

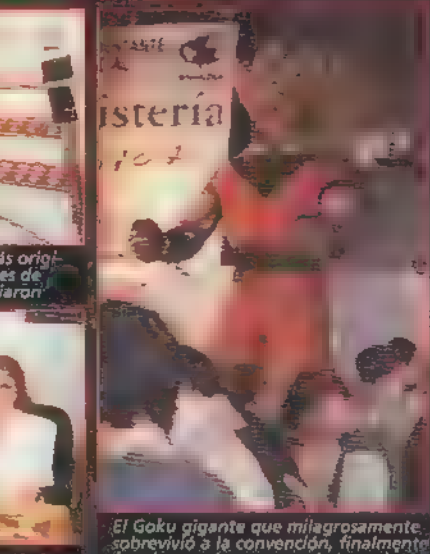
### Otros stands



El stand rupestre de Cuatro Segundos fue el más original en Fantabaires, también lo eran sus mensajes de altavoz hasta que otros locales los copiaron



Guillermo Belziti, el editor de Mutant Generation, invitando a Neustadt frente a sus orgullosos padres



El Goku gigante que milagrosamente sobrevivió a la convención, finalmente fue derrocado a manos de los enloquecidos empleados del local

Fantabaires en Imágenes



Nunca supimos de qué cirrajo se había disfrazado este pobre príncipe del norte.



Esteeeee...



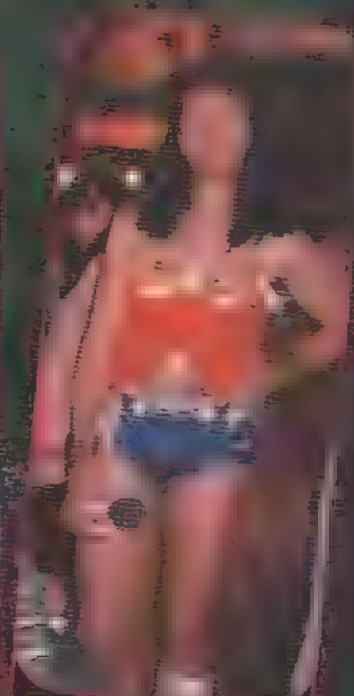
Cómo estamos...



Como Es Rei. Después de Almorzar.



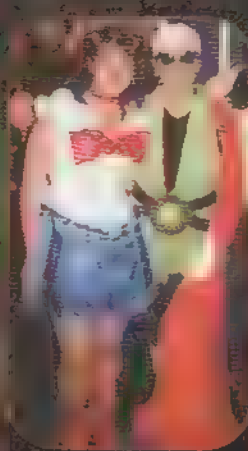
Lo más triste es que no es una foto trucada...



Las cosas que llegó a hacer Pablo para poder salir de local un rato.



Willy Turner y el bajista de Volcán disfrazados de personajes de Renma.



El hijo de esta pareja va a ser un simio gigante en vestido de marinero.



Aken y Basara después de nacer. 2 semanas completas adentro de un tenedor libre.



**FREAK CONTEST PRIMER PREMIO**

Gana por afano este enigmático personaje al que se referían como "el esbirro", disfrazado de seguidor de Danny the O.

# Fantabaires en Imágenes



Mokona feliz porque se ganó el respeto de sus pares.

## FANTABAIRES '99 EN DATOS

Lugar: Centro Municipal de Exposiciones - Buenos Aires.  
 Fechas: 5 de Noviembre al 14 de Noviembre  
 Organiza: DG Producciones (Radio Rock & Pop) y coniqueñas Club Del Comic.  
 Concurrencia: declarada por los organizadores: 80.000 personas (hummmmm...)  
 Difusión en los medios: notas en todos los diarios y revistas de actualidad argentinas. No en revistas especializadas del país y España. Carteles en la calle. Propaganda en radio.  
 Invitados especiales: Mark Wald, Dave Gibbons, Cels Píñol, Carlos Pacheco, Juan Giménez, Davin Grayson, Kyle Backer, Adam West (Batman de los 60's de nuevo), Fran Gorshin (el Acertijo de los 60's), Lassis y Carlitos Bala (que fue el único que realmente tuvo peso)



Ojalá más chicas hubieran adoptado este tipo de disfraces...



Ukyo conteniéndose las ganas de a cagar.

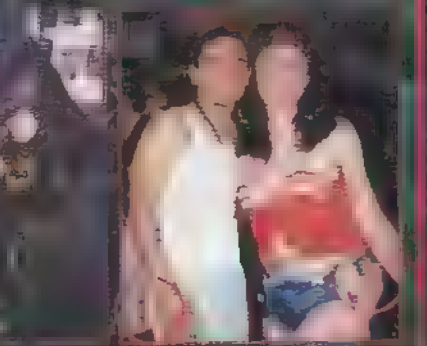
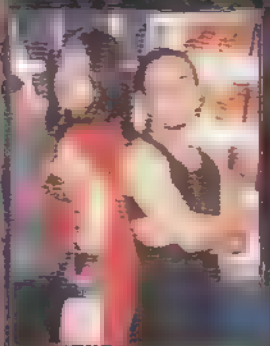


Leandro y Agustín: gemelos separados al nacer?



## La historia de amor

Resulta que Edu andaba coqueteando con Wonder Woman, pero en un momento Batman le chivó y se les disputaron a piñas. La cosa es que parece que ganó Batman, porque a Edu se lo vio muy asustadito con una pareja nueva. (Obliviamos siempre con la onda Wonder Woman)





# Milenium Mendoza

## Aguante Obi Conserje

Por Leandro Oberto y Agustin Gomez Sanz

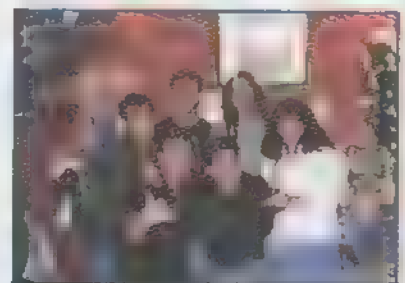
La primera convención de comics de la ciudad de Mendoza tuvo lugar del 10 al 12 de Diciembre pasados organizada por la gente de una de las comiquerías locales Planeta Comics (que queda en la Galeria Caracol). El evento fue realizado en un barrio llamado Godoy Cruz, con stands de varios fan clubs locales y Planeta Comics. Se proyectaron películas de ciencia ficción y anime y se organizaron torneos de Magic The Gathering. Agustin y yo llegamos allí el Sabado 11 a la mañana y dimos una charla medio aburrida ese día y otra mucho más an mada y divertida el Domingo. Lo llamativo de esta convención fue la calidez que parecia reinar. Era como estar de vuelta entre amigos en un baile de la secundaria. Extremadamente distinto al clima de mega eventos de los que veníamos, como Fantabaires, movidos exclusivamente por el dinero. Si bien esta convenc on fallo en captar la atención de los mendocinos que no concurren a las com querías de la ciudad, fue un exito en cuanto a reunir a los que si fueron solo por el mero hecho de divertirse. Una realidad que hoy dia solo se puede lograr fuera de las urbes sobrepobladas como Buenos Aires. Nosotros como buenos bichos de ciudad, de todas formas terminamos a la noche en un Shopping viendo The Blair Witch Project



La gente del stand de Santuario Manga. Y pensar que en el stand de ayer de \$15.000 nosotros eramos tres gatos locos.



El stand de Obi-Wan Kenobi, que en un extraño incidente nocturno resultó ser el conserje de nuestro hotel.



La gente de Planeta Comics







COMICS  
VIDEOS  
MINIATURAS PARA ROL  
BANDERAS  
JUEGOS DE CARTAS  
PLAYSTATION  
POSTERS  
CARDS  
REMERAS  
WARGAMES  
SALA DE JUEGOS

**HERENCIA**  
COMICS

Jose Hernandez 2817 (1653)  
Villa Ballaste - Buenos Aires

...y el resto de la familia...

El nombre que sonrie es el abuelo Barón



La que está en el gen es su madre la abuela Piedad de Barón



El mami se le bunta, a con el nombre que luego aprender a codiar



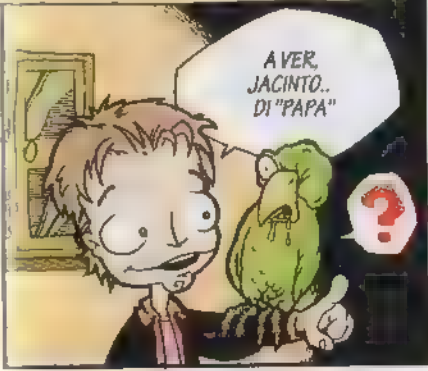
Destino que acabo de venirse



A un hijo su padre sufre el desator tunto acude de que le costo la vida



...ido con papá o su infancia con lacinto, un edo idiota tuerto y mudo... loro...



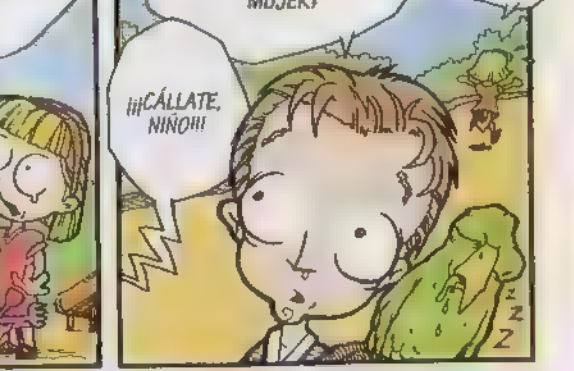
Y que no lo dejaban tener amigos



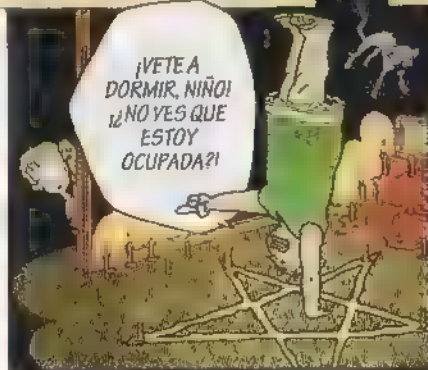
v macho a esos migas



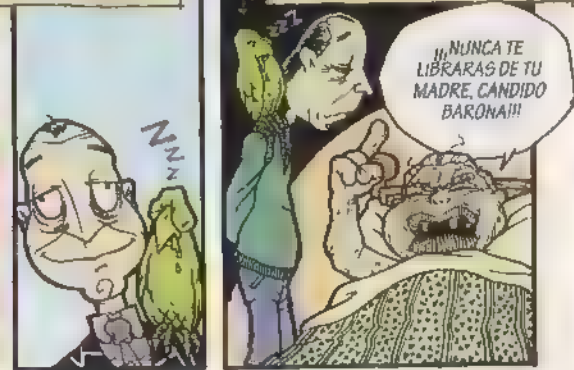
PERO, MAMI... ¿TU NO ERES UNA MUJER?

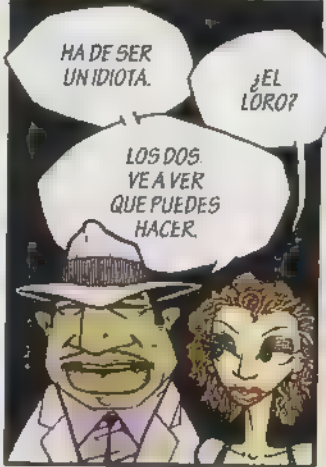


crecio temiendo a su madre, le ta que se decora una mujer



Pero ahora todo eso q todo itris para el...



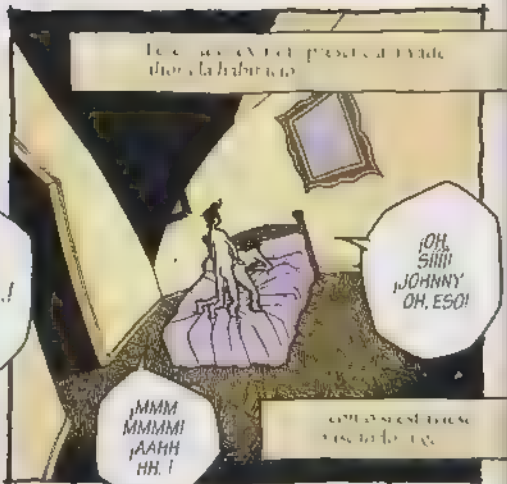




Parece que el camado ha...  
lo que quiere

MMM  
MMMM  
HHH..

¡OH!  
JOHNNY!  
¡OH!



¡OH, SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!

¡OH,  
SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!

MMM  
MMMM!  
¡AAHH  
HH!

¡OH, SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!



¡OH, SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!

JOHNNY  
OH  
JOHNNY,  
JOHNNY!

¡AAAH  
HHH  
MMMM  
MMM!

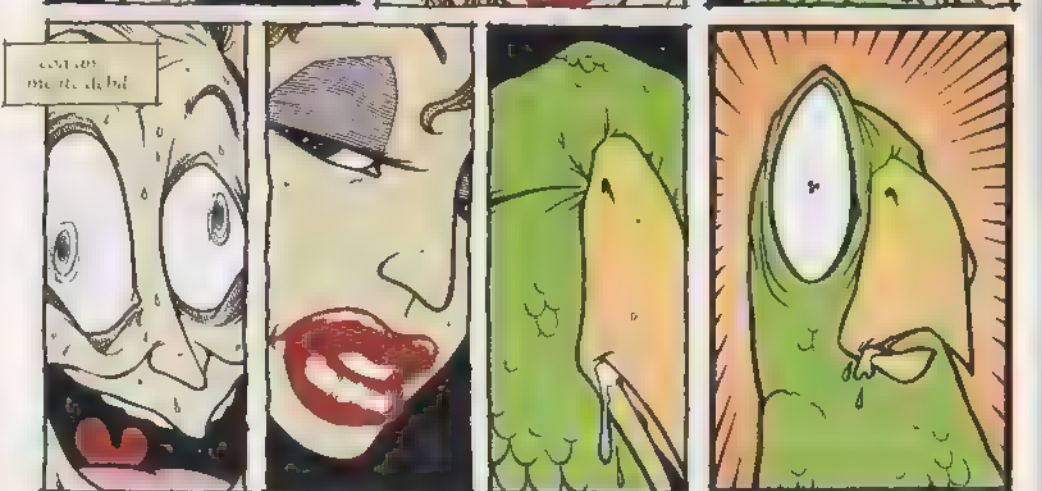
¡OH,  
SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!



¡AH!  
¡AH!  
¡AH!  
MMM  
MMM!

¡AH!  
¡AH!  
¡AH!  
MMM  
MMM!

¡OH!  
¡OH!  
JOHNNY



¡OH, SIIII!  
JOHNNY  
OH, ESO!



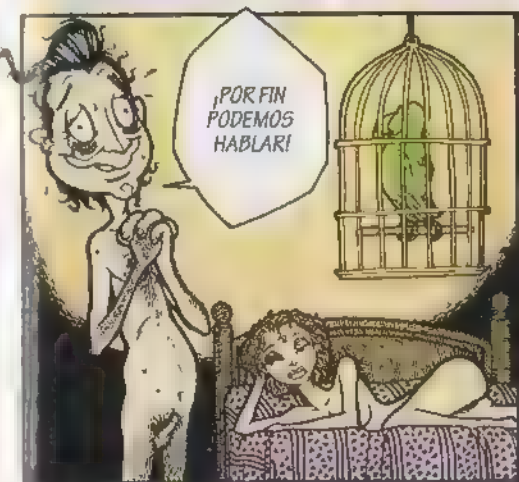
¡CÁNDIDO  
BARONA!



?



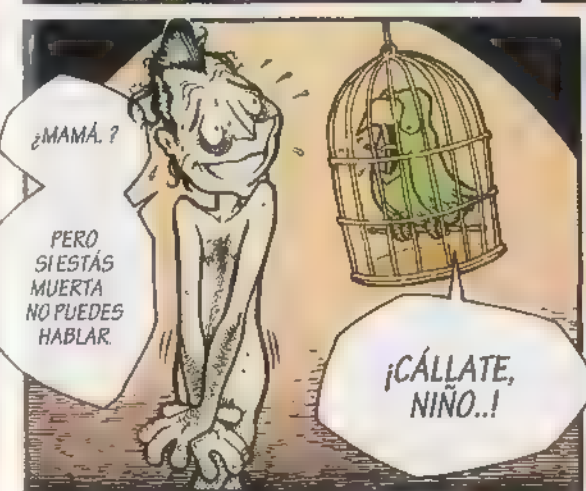
¡JACINTO,  
HABLASTE!  
¡ESTAS  
CURADO!



¡POR FIN  
PODEMOS  
HABLAR!



¡NUNCA  
VAS A DEJAR  
DE SER  
UN IDIOTA!  
¡SOY TU  
MADRE!



¿MAMÁ?

PERO  
SI ESTÁS  
MUERTA  
NO PUEDES  
HABLAR.

¡CÁLLATE,  
NIÑO..!



Y QUÉ  
TE HE DICHO  
DE LAS  
MUJERES,  
CÁNDIDO  
BARONA?!!



sería y directamente al arte. Lo cual me hizo recordar tu nota sobre Evangelion (Lazer #9). Serie que no por casualidad he nombrado. Justamente la razón de esta como. Ya que no es mi costumbre. Un amigo (y socio) me ha estado grabando los capítulos de la serie y este fin de semana me ha dado dos videos llenos de la mejor historia que he visto. Mi nostálgico amor por Robotch, se hace a un lado a mi mirada de realizador para que admire esta joya. Se dice que las musas (o cualquier Dios) poseen al mortal para darles dones increíbles. Las pitonisas por ejemplo, sufrían horribles convulsiones por tener una divinidad en su interior (En realidad se elegían epilépticas para el puesto), bueno en mi caso suelo tener esas convulsiones cuando veo una excelente obra, pero al ver los caps 19 y 20 no pude sino llorar, llorar de emoción, de placer. No podía crear que estuviera viendo semejante obra de arte. Otra explicación no cabe. Entonces, otra vez la melancolía. Ya no soy el pionero. Pero cómo hago para superar esto. La respuesta no llegaba. Luego, creo, comprendí aquella frase.

El Quijote... Claro. La respuesta la han dado todos los anime que conozco. Pelear, aún más allá de nuestras fuerzas. Aunque sea una locura. Por más que sea inevitable. Es el quid de la cuestión. Acaso no es ésta nuestra eterna lucha? Que como Nietzsche la nombrara está para demostrarnos aquello que no queremos ver. El yo que se mira a sí mismo como diría Shinji. La fuerza que nos mueve y nos causa horror nuestra propia negación. Por eso amamos aquellas luchas donde el héroe no puede ganar, lo sabe, pero aún sigue peleando. Y al final cuando desde su ALMA logra vencer nos extasiamos con la esperanza de nuestro propio triunfo. Así pues. Ahora tengo no sólo esperanza sino la extraordinaria fuerza mía y de mi equipo en pos de vencer. Con el fin de contar. Así amigo mío. No valemos de todo. Aún de aquellos que no podrían soportar esa imagen. Porque el goce que de la obra artística se desprende obliga al pensamiento y a la acción. Cosa horrenda y peligrosa para cualquier sistema.

Bueno, creo que he hecho una buena catarsis. Gracias.  
Nos vemos.  
Gabriel Henedia  
Poeta, filosofo, loco, boludo, Cineasta, escritor etc. (aún me estoy aprendiendo).

Hay una canción de Jovanotti llamada "Parola" que empieza así "Si todos los grandes libros ya los escribieron... si todas las grandes frases ya las dijeron... si todas las grandes canciones ya las cantaron... les pregunto a ustedes: qué están haciendo entonces? Para qué estamos acá tocando, leyendo o estudiando? Deberíamos estar de paseo o en una playa. Juntado flores o haciendo el amor. Para qué sirve todo esto? Pero yo no soy Mozart y vos no sos Picasso, yo soy Lorenzo y Saturnino que está tocando el bajo. Lo que hago no es una maravilla de oro pero aun así tengo que ganarme la vida. Entré la nada y lo diensado. En lo poco hay mucho. Hay agua y fuego y fuego. Entre todo no me alcanza, ya que no soy Dios, pero el que está cantando soy yo. Con toda mi experiencia y toda mi confusión, pero seguro de mi canción que cuando está hecha está hecha y con sus piernas vuela y me deja atrás como si me quedara en la escuela. A razonar si es correcto recordar ese segundo en el que te pareció haber entendido al mundo" La sensación de no saber que aportar a este mundo es algo que todos los que sentimos la necesidad de crear a flor de piel en algún momento nos pasa, pero es superable. Las ideas no son nada, no valen realmente demasiado, las tiene todo el mundo. La verdadera sabiduría y talento está en saber desarrollarlas cor-

rectamente con dos cosas: ingenio y mucho pero mucho esfuerzo. El éxito como dice el refrán es 10% inspiración y 90% transpiración. Siempre vas a necesitar la inspiración, pero eso es lo más fácil. La cuestión es que cuando te pones a realmente desarrollar una idea esta muta y queda impregnada de tu esencia la cual es única e irrepetible. Eso nadie nunca te lo va a poder quitar o ganarte de mano. Me asusto hoy día viendo tanta gente que admira tal o cual cosa y se pone a imitarla en vez de aprovechar lo que verdaderamente hay que aprender de los autores: "Sé original, romperte el culo laburando, hace algo tuyo". Hay capítulos de Evangelion que recuerdo haber terminado de ver y apagar la videocasetera y ponerme a gritar "hijos de puta! Como hacen para hacer algo tan bien, la concha de la lora". Y también me ha pasado con libros como El Fin de la Infancia de Arthur C. Clarke, Preludio a la Fundación de Asimov, películas de Miyazaki como Kiki's Delivery Service y hasta cosas como Cinema Paradiso, entre muchas otras. Pero lo que rescato es esa esencia de dar lo mejor, de expresar los sentimientos propios de lo vivido. "primero viví, después puse a escribir" le oí decir a un escritor una vez, y es cierto. Una de las razones de que cancelé Convergencia hace algunos años fue porque sentí que todavía me faltaba vivir algunas cosas para escribir correctamente. Hoy día siento que hasta viví y presencié más de lo que es sano para alguien en 24 años... entonces me siento más predispuesto a escribir que nunca.

El mundo por supuesto avanza gracias a los inconformes y los que muchos llaman locos y combaten despiadadamente. La creatividad y pensamiento es el terror de todos los sistemas, pero irónicamente también su nutriente.

Y respecto a Condor Cruz: Estuve leyendo algunas entrevistas a los autores y son fans del anime, así que no me extrañaría que lean Lazer en forma regular y acaben de leer tu carta... todavía no fui a ver la película, pero concuerdo con que el trailer no promete demasiado, los fondos son espectaculares y es muy positiva toda la idea de usar voces conocidas, tener temas nuevos de grupos argentinos etc... pero hay algo en los personajes que no termina de convencer y atraer. Pero es la primera, creo que no vale la pena echarle tierra a gente que se puso las pilas y luchó para sacar adelante un tipo de proyecto sin antecedentes en Argentina. Esta no les salió totalmente convincente, pero si tienen éxito se habrán abierto las puertas a sí mismos a más cosas así que seguramente le saldrán mejor porque aprenderán de los errores. Y además, nos habrán abierto las puertas a otros que queramos hacer animación argentina en el futuro. O nunca pensaste que nosotros desde nuestra adolescencia no vemos la hora de ver animación de nuestras creaciones como son hoy día Convergencia, Anita y 4 Segundos?

Ah... hablando del Quijote, ya que mencionaste, parece que no todos los lectores tienen el conocimiento que deberían de este libro clásico. Si no crees lee la siguiente carta:

#### -Lz-16-04

Qué mierda significa eso que pusiste de "Ladrán Sancho señal que cabalgamos?" Me parece que mucha mariluana, Leandro...  
Gabriel E. Arbelo  
Moreno (Bs As)

Muy triste lo tuyo, muy triste...

Supongo que la palabra meláfora no sabrás que significa tampoco...

#### -Lz-16-05

Hola Leandro cómo andás, te escribo desde acá de Mendoza, donde sí no me equivocó estuviste hace poco tiempo, es más yo fui a esa supuesta convención por que según me informaron vos ibas a llegar a la convención tipo 12 pero cuando me enteré que iba a ser tipo 15 me tomé el burque. En fin te quisiera hacer varias preguntas: ¿Qué te pasó la convención?, por qué para mí fue una auténtica cagada, desperdiciaron una excelente oportunidad de hacer conocido el manga por lo menos en Mendoza y lo redujeron a un simple evento para vender material de lo cual tengo que decir había poco y nada. También me contaron los chicos del Club Asterian que las charlas que diste estuvieron muy flojas y encima el Domingo repetiste lo que habías dicho el Sábado, también me contaron que les tiraste abajo la revista sin ni siquiera darle una buena leída, tampoco leiste que los chicos que hicieron esa revista la hicieron por que le gusta el manga y el comic, y que la plata para la Impresiones la sacaron de sus bolsillos. También me dijeron (sentate que esto va para largo) que te enojaste con los chicos por que te quitaron público por que cuando estabas dando la charla ellos estaban proyectando una película de DBZ. Como es eso Leandro?, no tolerás un poco de competencia?, ya se que no tendrían que haberla expuesto justo cuando vos dabas la charla, pero tampoco es necesario calentarse por tan poca cosa, y una última cosa como para rematarla me dijeron que les dijiste que todas las imágenes que estaban en la nota de Evangelion las habían sacado de tu revista, te aviso que eran sacado de los comics originales, y no tenés por qué ser tan tajante con la gente, es más si uno se compromete a asistir a una reunión o dar una charla, lo menos que puede hacer es ir con toda la buena onda del mundo y poner un 100% de uno para que las cosas funcionen bien, por último y para terminar menos mal que a la nota de Evangelion no la criticaste ya que esa nota la hice yo. Espero que lo que pasó acá no haya sido una revelación de cómo es realmente Leandro Oberto. En fin me gustaría escuchar o mejor dicho leer tu versión de los hechos, ya que como me han enseñado mis viejos nunca hay que tomar una decisión o formar una idea sin escuchar las dos campanadas, bueno espero que me escribas pronto.  
Gustavo Marinovich  
Mendoza (Mendoza)

Okay, éstas son el tipo de cosas que uno no espera leer y te rompen extremadamente las pelotas. Es increíble lo sensible y/o mentirosas que pueden ser algunas personas. Vamos por partes:

1) Se emitió una película de Dragon Ball Z? Ni sabía, así que es imposible que me haya enojado. Eso es 100% invento.  
2) Que pelotudos que son los de Asterian. Les dije "no tuve tiempo de leerlo porque estaba recansado cuando llegué al hotel, pero igual le pegué una hojeadita y me gustó la diagramación" (todos los que asistieron a la charla del Domingo que no sean mentirosos te van decir que dije eso). Lo único que dije y a modo de chiste que pueden haber mal interpretado es "tenía algunas imágenes scaneadas de Lazer". Realmente son unos tarados y me da mucha bronca.

Pensaba hacer mención del fanzine en la nota pero después de tu carta lo quité. A parte, qué quieren que pensemos del fanzine? Que les puedo decir más que "está lindo". La plata para imprimir Lazer nosotros también la ponemos de nuestros bolsillos y si bien ahora ganamos dinero hubo tiempos en los que no. Y aun hoy día hay revistas que publicamos a pérdida y por amor al arte. Yo no saigo a decir eso y pedir que la gente me felicite por hacerlo, mi satisfacción

radica en ver la revista en la calle. Realmente muchas veces me pregunto qué carajo espanta a la gente realmente de nosotros. En vez de descansar ese fin de semana me fui solo con Agustín (dejando a mi novia acá) lo cual no la estaba viendo mucho por el laburo) a las 7 de la mañana para poder cumplir con lo prometido de estar en la convención (habiendo dormido escasas 2 horas). Vamos, damos las charlas, nos quedamos varias horas, charlamos y damos todos los autógrafos que querían todos los presentes. Con todos los viajes y conveniencias nos hacemos un manglo, lo hacemos simplemente porque nos gusta estar en contacto con nuestros lectores que son los que nos apoyan todo el año. En Fantabaires lo mismo: de los 10 días entuve los 10 a un promedio de 8 horas cada día, cuando bien podría no haber ido ya que había unos cuantos atendiendo el stand y podría haber contratado más. La verdad es que no sé que más esperan de nosotros... De Mendoza también escuché que "andaban perdidos sin nada que hacer", cuando nos quedamos un rato mirando cada stand y charlando con la gente... y de Fantabaires "leñas cara de culo", cuando eran las 23hrs y estaba hecho garfacha de estar así todos los días. Lo que no parecen comprender es que pese al esfuerzo que significa y el cansancio que te provoca (que invariablemente se refleja en tu cara) nos partimos el orto para estar siempre presentes en todas las convenciones el mayor tiempo posible y jamás negamos un autógrafo, foto o lo que sea (estemos haciendo lo que estemos haciendo) como hacen otros autores estrididos de otras empresas. Estas críticas injustificadas te quitan ganas de esforzarte. Por suerte también hay otra porción grande de los lectores que nos entiende y nos apoya. Una que no vive en una nube de pedos y se da cuenta que somos simples seres humanos llenos de defectos y una cantidad limitada de energía.

Respecto a la convención creo que zafaba, era cálida y divertida. Eso sí, no consigüerón meter ni una persona que no frecuentara la comiquería Planetaria Comics. Eso es negativo, pero recuerdo que el primer Fantabaires tampoco logró traer gente que no frecuentaba las comiquerías de Buenos Aires ni consigüerón demasiada prensa...

#### -Lz-16-06

Vos hablas dicho cómo iba a ser Lazer al principio, y tenías luz verde para sacarla de esa forma, qué pasó?, no quisiste jugarle a perder tu gallina de los huevos de oro? O sea, por lo que veo, lo único que aparece en tu revista es anime y manga, solo una pequeña, casi el 10% de tu revista es algo distinto. Van a hablar de cine o algo así? Notas de los comics vértigo para cuándo? Bueno, creo que ya te harté de mis estúpidas preguntas sin sentido sacadas de los más oscuros rincones de deficiente intelectual.  
Nos vemos masa.  
Nahuel Dimarco  
Buenos Aires (Cap Fed)

Qué sé yo que pasó... El panorama del anime en Argentina cambió mucho desde que empezamos y hay tanto que cubrir de novedades que nunca parecemos encontrarle un hueco a las otras cosas. Sin embargo secciones como el popular No Podés!, Gente al Peto, comics como Cándido Barona, Séis en Punto (en el #13) y este correo lleno de reflexiones sobre la vida en vez del anime y los comics son descendientes directos de aquellas ideas originales de hacer una revista que hable de cualquier cosa. Todo este tipo de cosas delirantes que mencioné según las cartas son las favoritas, pero también son las que más laburo nos dan... entonces cuesta mucho poner más. En fin, no sé.

Supongo que poco a poco le dedicaremos más páginas a otros temas, pero no los veo superando un 25% o 30% del total de momento. Ah! Dónde ves que hablamos de manga??? Yo solo veo que hablamos de anime.

#### -Lz-16-07

Amigos Lazer:  
En el artículo sobre El Eternauta de Lazer#15 hay un pequeño error en el relato de las distintas publicaciones de dicha historieta. A la primera edición de la historieta sucede la revista "El Eternauta" publicada por H.G.O. como revista de ciencia ficción. En ella Oesterheld publica en forma de cuentos cortos la continuación de la historieta. Años más tarde estos cuentos son recopilados por Editorial Colihue en un libro de reciente publicación. Sin más y felicitándolos por su excelente trabajo  
Héctor E. Nuñez Castro  
Buenos Aires (Cap Fed)

Okay, gracias por el dato complementario. Al igual que con las series de anime menos conocidas es muchas veces muy complicado hacer una cronología absolutamente perfecta de un comic argentino ya que hay poco material informativo disponible con el cual controlar lo que armaste y hay que apelar 100% a la investigación propia.

#### -Lz-16-08

Hey Leandro, ¿cómo andás? Espero que bien (o al menos no tan mal), yo más o menos, tal vez me recuerdes porque ya te mandé otro e-mail antes (si, como si recordaras uno en especial de entre miles de mensajes que debés de recibir) Tengo 20 años y soy Oscar Alejandro Medina de Formosa capital, SOY CEREBRO MUERTO, HE REGRESADO PARA TOMAR TU ALMA MALDITO (pequeña joda ^^, muy estúpida por cierto). Soy el mismo que te escribí antes (obvio), soy aquel degenerado al que le gusta Ramna mujer y todas las minitas dibujadas. (Si es en bolas mejor, tambien me gustan las minas de verdad pero son mas feas...) Te mande un e-mail antes con mas de 25 preguntas (por joder) pero por suerte las que te hice sobre Caballeros del Zodiaco ya se me han aclarado en el estupendo informe sobre este anime que salió en Lazer #15, que por cierto estuvo buenísimo, como de costumbre en Lazer, además el informe de Gente al Peto 2 es un cago de risa y ni que hablar del No Podes de la Cosmopolitana solo superado en humor por el No Podes de la música trucha de Dragón Ball Z (en Lazer #13) la que hicieron con el órgano de 20 pesos, bueno ya la razón de este nuevo mensaje, aparte claro de romper las pelotas un poco, es que tengo 2 buenas noticias que contarte una buena y la otra mala. Primero la buena, que debe alegrar a todos los que les gusta el anime en el país sobre todo a los de Formosa, que se que deben de ser bastantes porque cuando Lazer llega a los kioscos hay unas 10 o 15 Lazer en todos los puestos de revistas y uno o dos días después ya no la consigüís, hasta las revistas truchas fotocopias de Lazer, en formato claro, se terminan rápido. Segundo, la buena noticia es que por fin y gracias a Multicanal han puesto el canal Locomotion aquí en Formosa, que está bastante bueno, espero que te lo hayan puesto en Buenos Aires así no pudes mas porque lo hijos de puta del cable no lo hacen. La mala noticia es en forma de pregunta ¿estas seguro de que en Locomotion pasan los animes sin censura? ¿seguro? ¿sin censura? O querrás decir sin corte de cinta como en Magic, porque si es sin censura yo tengo más dudas sobre ello, te explico

porque: Cuando descubrí que ya estaba la señal de Locomotion (que lo encontré haciendo Zapping, los hijos de mil puta del cable no lo anunciaron) en el cable, me puse a verlo todo el tiempo para ver como estaba el tema de la programación ver que series pasaban en el canal y a que hora lo hacían, vi un programa ingles de animación en plastilina muy chistoso, aunque medio corto, se llama Villa, Crapston, tal vez sepaas cuál es, es la historia de gente que vive en un edificio de departamentos, la cosa es que hay varios personajes femeninos y de vez en cuando alguna sale en pelotas o casi desnuda, cuando eso pasa y la cámara hace una toma en donde se les ve las tetas oh la con...el pubis en vez de ver lo que se debería ver se ve como una distorsión nublada que les tapa las tetas (de esas como las que tapari la cara de los testigos que no quieren que se sepa quien es, cuando salen por la tele). Eso a mí entender es censura, lo más inbancable que antes que comience el programa hay un anuncio que dice: este programa contiene violencia, escenas maduras, escenas sexuales, lenguaje ofensivo, no es apto para niños. Eso quiere decir que censuran a los adultos. Bue, pero pense y me dije "es un programa ingles puede que ya este censurado de origen" y lo deje pasar, pero en esa semana el día Domingo más precisamente 28-11-99, puse Locomotion a eso de las 23:45 horas, y estaba viendo un anime, un OVA que duro como 45 minutos sin cortar, no se como se llama porque cuando lo puse ya estaba dando, ni se si le pusieron el famoso mensaje que siempre aparece antes de cualquier programa en Locomotion de si es o no apto para niños, la cosa es que el protagonista se llamaba Shutan Doji

Ese es justamente el nombre de lo que viste: Shurtdojoji, y es una miniserie de 4 OVAs semi autoconclusivas realizada entre 1989 y 1991. Esta basada en un comic de Go Nagai, el creador de Mazinger Z.

Y lo perseguían para matarlo unos tipos endemoniados de una secta (llamada los oni, este Shutan Doji se transforma con una especie de cosmoenergía amarilla (cosmoenergía he , cabasaalleros del zodiacoaaco cuando lanzan su ataque ehmm... como me copero Saint Seiya) que lo transforma un guerrero poderoso muy parecido a los super saiyaajins con el pelo rubio y todo, solo que con unos cuernitos, en vez de tirar rayos de energía como en Dragón Ball Z con su energía hace una espada dorada que usa para vencer a los enemigos, lo acompañan un montón de amigos que según dicen han sido entrenados desde su nacimiento para protegerlo, es muy extraño porque luego casi al final aparecen dos demonios que ayudan en la batalla y se llaman Goki y Zenki(7771). El problema es si comienza en la parte final cuando se enfrentan al jefe de los monjes endemoniados que flota en el aire y parece ser el mas poderoso de los enemigos, ya que este secuestra a sus padres y a su novia (que esta re buena) y los pone en una especie de cruz, el demonio hace un poder que afecta a su novia haciendo que se desintegre su ropa, quedando totalmente en bolas, y cuando la cámara la toma de frente y de cuerpo entero en vez de ver sus preciosas tetas y su hermosa con...pubis, oh sorpresa, sorpresa un fastidioso rectángulo negro le tapa las tetas y el pubis y no se puede ver un caracolino, la mina permanece en bolas bastante tiempo, hasta que termina la serie y ella es llevada al infierno con Shutan Doji y casi todas las tomas que le hace la cámara a la mina se debería ver algo pero los rectángulos negros no desaparecen y no te dejan ver nada, yo digo y a mí entender esto es CENSURA EXPLICITA no cortarían el pedazo de cinta como





quedó tan favorable que parece que la hubiéramos pagado, pero no es así. El periodista (que era re-macanudo) me entrevistó para hacerla y simplemente paso que estaba totalmente de acuerdo con nuestros puntos de vista pese a que no conocía bien Ranma. Con respecto a lo de la sección de espectáculos fue una sorpresa agradable porque no conozco a la persona que la escribió y citó Lazer como fuente de información. Pero ya me estoy acostumbrando a que nos tomen de referencia. Es más, el otro día estaba leyendo la revista Dokan española, un competidor, y daba información sobre el doblaje de Yu Yu Hakusho que decía provenía de la revista Lazer.

- Lz-16-18

A Lazer: "Mi primera vez": Era la primera vez que estaba en un cuarto tan arreglado. Era el sueño que me había quitado tantas noches, por fin tenía el coraje suficiente para hacerlo, me sentí igual a las demás, no iba a ser la única; me estremecí. Al verlo me dió miedo, quería salir corriendo pero no podía, debía quedarme. El me miró, yo lo miré y me dijo: estás segura de que lo quieres hacer?. Yo le contesté que estaba dispuesta a hacerlo. Me acosté nerviosa, sentí miedo cuando me dijo que íbamos a empezar. El me pasaba la mano por ese lugar que yo tanto cuidaba, y nuevamente quise huir. Pero había empezado y no podía retroceder. Me asusté al ver aquella tremenda cosa que tenía entre sus manos, y cuando lo introdujo suavemente, grité...

Me asusté demasiado al ver que salía sangre, no quería seguir, pero él me dio ánimo y seguimos. Sentí un gran alivio cuando acabamos. Me levanté, me miré al espejo, y descubrí el gran hueco que me había dejado. Me arreglé el pelo y le dije: - Gracias doctor por haberme sacado la muestra que tanto me dolía. Disculpa Lea, pero después de una salvaje noche de sexo y alcohol, decidí convertirme (por un rato) al movimiento gay para escribir esta relato. Aguante la Lazer, Dragon Ball y el culo de Alley Baggett. Publicó alguna foto de Chloe Jones o de alguna perra que esté muy buena. Lucas Veloso Berazatagui (Bs. As.)

Oh yeah!!

- Lz-16-19

Hola, changos:  
En el número 15 se mandaron un moco: no contaron el verdadero final del manga Saint Seiya. Decidido a enmendar sus - espero que involuntarios- errores, les mando un informe de lo que fue realmente de los caballeros.  
Seiya: se va a vivir con Athena y Sheena a un departamento en Tokyo. Primero la pasan bomba descubriendo el placer en grupo, pero las chiruzas no tardan en abandonar a Pegasus para frotarse la argolla entre ellas.  
Hyoga: para su desgracia, se levanta a la hermana de Hilda, quien le pide de venir de vacaciones a Catamarca, donde las altas temperaturas aniquilan los espermatozoides del Caballero de los Hielos... A la chiru le convenía quedarse con Hagen si quería tener hijos.  
Shiryu: contra toda expectativa, el "manso y tranquilo" Dragón se dedica al narcotráfico. Hoy en día está tratando de que le legalicen las drogas en países del Tercer Mundo. El que mandó la carta Lz-15-10 debe estar rogando que lo logre.  
Shun: nos tenía convencidos de que era heterosexual, pero no tarda en mostrar la hilacha y se dedica a la pornografía gay. Véanlo en "Spartacus never dies", pronta a estrenarse. En fin... quizás lo hace solo por la gloria.  
Ikki: sintiéndose culpable por los actos de su hermano, pide a Athena y a Sheena que

lo castiguen con los más humillantes y dolorosos modos de sadomasoquismo. Y bueno, Félix, siempre fuiste el más sufrido.  
Habiendo cumplido, entonces, me despido, Rodrigo Luis Morales Parque América (Catamarca)

Uy... perdón por el error no volverá suceder...

- Lz-16-20

Hola estimado Leandro y gente de Lazer. Antes de presentarnos queremos felicitarlos por su extraordinaria e increíble revista. Extraordinario porque tiene un alto contenido de informaciones sobre nuestros animés favoritos como, Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros, Pokemon, Ranma 1/2, Bt'x, Yu Yu Hakusho, Evangelion y muchos más. Increíble porque es la primera revista que conozco en la que se expresan y opinan lo mismo que nosotros sobre nuestros queridos animés y comics japoneses y que si llegan a ser víctimas de tijeeretzados dan a conocer sus quejas y opiniones del tema del cual yo estoy segura de que estaríamos todos de acuerdo con Uds.  
Somos "Las rebeldes", Laura I (15), Laura II (15), Mariela (15) y Alejandra, la que escribe (17).

Como cómo conocimos Lazer? Bueno te cuento, yo Ale me encontraba boludeando (como siempre) en Quilmes (centro) cuando me detuve en un puesto de diarios y me llamó la atención una pequeña revista que tenía en la portada a Las Guerreras Mágicas y Rurouni Kenshin y como soy Fanática de los animés y comics japoneses, y tenía (de pura casualidad) tres mangos, me la compré, era la Lazer #12. Luego fui comprando los números atrasados en una comiduría de Quilmes Centro (que la encontré de puro pedo), en eso entonces ya había salido la #13. Así fue como conocí Lazer, y ya es obvio cómo llegaron a manos de mis amigas. Te preguntaría cuál es el motivo de nuestra carta, bueno, los motivos son tres:

1) Darles las gracias por ser como son, sigan así, no cambien nunca. Un gracias más por todas y cada una de las cosas que nos ofrecen en cada número porque gracias a ustedes hemos conocido series como Orphen, Marmalade Boy, Uteta, Gasaraki y unas cuantas más.  
2) Lamentablemente tenemos una queja: tenemos la concha llena de tantas Sailors en bolas, no somos pocas las lectoras de Lazer por lo tanto queremos parodias de Tuxedo, Caballeros o lo que tengan. Ejemplo: vos (#12) (En Lazer #15 otra vez ni una miga para nosotros!)

Okay okay ya recibí suficientes cartas similares como para hacerles caso. Pasa que en Lazer somos mayoría de hombres y entonces a veces (siempre) nos inclinamos más por poner mujeres. Bueno, la cosa es que mientras escribo esto mi novia está buscando y recopilando parodias para mujeres (ya vi algunas imágenes de Caballeros y Evangelion y están bien logradas y a color) y publicaremos unas cuantas en el próximo número. Un par pueden apreciarse en esta misma página...

Bueno es todo por ahora, nos despedimos hasta la próxima. Besotes  
"Las rebeldes" Laura Escobar, Laura Berredo, Mariela Heredia y Alejandra Torres  
Quilmes Oeste (Bs. As.)

Bueno, y así ponemos punto final a este ultra complicado de armar correo, el más largo de todos lo que existen en el planeta tierra. (saben que eso que digo es cierto, no?). Les quiero recordar a los de Buenos Aires que este número trajo de regalo una tarjeta de Locomotion donde

les piden que llamen a Multicanal y Cablevision para que pongan el canal. Los sistemas de cable ponen o sacan canales exclusivamente en base a los pedidos de la audiencia (si un canal va y les dice toma \$\$\$\$\$, poneme, no lo hacen). Así que la clave en tener Locomotion acá está en ustedes. Nos eligieron a nosotros para hacer esta promoción porque saben que tenemos el público más adulto y numeroso de todos y porque les dije que eran lo más persistentes que habían. No me fallen. Quiero tener Locomotion en Buenos Aires de una vez y comenzar una nueva etapa para el anime, una donde todos los prejuicios deban desaparecer y nunca más haya que bancarse todas las boludeces que escuchamos en 1999 por tener anime nada más que en canales como Magi.

Bueno, y otra cosa que me propongo cambiar este año es mi tono pesimista. Quiero ser más optimista este año, revisando lo que escribo en Lazer me parece que les tiro el ánimo abajo demasiado y yo soy en verdad un optimista suicida e impeditivo. Es más todo lo que logramos con Lazer e Ivra fue gracias al optimismo demente e Irrracional que tenemos mi socio Pablo y yo. -"Y si nos fundimos haciendo esto?" -"No, es imposible, nosotros no nos podemos fundir." -"Es cierto, hagámoslo!!!" Esa es nuestra actitud y creo que es hora de transmitirla un poco más. Bueno, me dejo de delirar y los dejo en paz, gracias por leerlos y bancarnos, tengan felices vacaciones, traten de no cagarse de calor mucho los que estén en las ciudades calurosas y será hasta la próxima Lazer que espero salga a finales de febrero o la primer semana de Marzo.

C- You!!!

- LEANDRO OBERTO



# GENESIS

VENI A CONOCER UN COMIC SHOP DIFERENTE!

TAMBIÉN  
DISTRIBUIMOS  
A NEGOCIOS  
LLAME AL (011) 4732 - 0916  
TENEMOS EL MEJOR SERVICIO  
Y ATENCIÓN

INSCRIBITE Y PARTICIPA  
EN LOS MEJORES  
TORNEOS DE MAGIC!

COMICS Y MANGAS

MAGIC

LIBROS

ROL - WARHAMMER

POSTERS

VIDEOS

REMERAS

TRADING CARDS

MINIATURAS

JUEGOS DE TABLERO

ENCONTRANOS EN:

9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO

Y EN LAS SIGUIENTES SUCURSALES:

Av. LIBERTADOR 14441 - MARTINEZ

ALVEAR 182, LOCAL 8 - MARTINEZ

NAZARRE 3135, 3º PISO,

DEL PARQUE SHOPPING - VILLA DEL PARQUE

SHOWCENTER HAEDO, PRIMER NIVEL

SHOWCENTER NORTE, SEGUNDO NIVEL