

**DETECTIVE  
CONAN**



# LAZER

# 18

5.3.- ARGENTINA

IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

11 PÁGS. DE INFO  
SOBRE EL ANIME MAS  
SANGRIENTO DEL AÑO!  
ADEMAS: COMO SIGUE  
LA SERIE EN JAPON

**100**  
PAGINAS

**DIGIMON**

ANIME NUEVO Y  
SIN CENSURA  
EN FOXKIDS

INESPERADO: LA SERIE SE VERA COMPLETA Y ORDENADA EN MAGIC

# CONTINUA SLAYERS

INFORME DE 17 PÁGS SOBRE LAS 3 SERIES DE TV, LAS PELICULAS,  
LOS OVAS, NOVELAS, MANGAS, EL DOBLAJE Y BLA BLA BLA...



Leandro Oberto  
Editor

Si quieren leer mis críticas y qué paso exactamente vayan directo a la nota del pág 30, porque este espacio lo pienso dedicar al tema de trasfondo que nunca se toca: Por qué mierda hay tantos humanos que no son capaces de aceptar que somos seres sexuales y han convertido a algo tan natural como el sexo en tema tabú?

Creo que sólo hay una respuesta: el sexo es demasiado poderoso, el deseo no es fácil de manejar y el placer que genera es muy grande. Esas cualidades hacen que engendre miedo en los débiles, y estos sólo saben reaccionar de una forma: tratando de destruir aquello que no dominan.

Cuando los débiles tiene poder de decisión sobre qué pueden ver o no otros, toda imagen a la que temen será "peligrosa para la sociedad". Ah... y Después están los corruptos e hipócritas que se aprovechan de las debilidades de otros y enarbolan la bandera de la "moralidad" para que los débiles los sigan y así consiguen poder (y dinero)...

Cuantas expresiones artísticas no habrían sido masacradas y cuantos hijos de puta tendrían menos poder y dinero si el promedio de los seres humanos hubiera sido menos débil?

Yo no soy pelotudo: nadie JAMAS en la historia censuró algo porque creyó que le hacía un bien a otra persona o porque pensó que protegía a los chicos. Como mejor se protegía de sus miedos, como peor... se aprovechaba de los miedos de otros para beneficiarse.

Al final...  
Por qué mierda el  
sexo es tabú?

# EDITORIAL IVREA

LAZER # 18

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Hummeres Pte. 986 11-66  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0929-5028 - Registro de obra intelectual N° 988830  
All the brands/product names and artwork are  
trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista  
son copyright de sus respectivos autores o compañías  
y aparecen aquí por motivos periodísticos  
Notas (c) 2000 Editorial Ivrea S.A.

11ra de esta edición: 50.000 ej.  
Audiada por el IVC



Distribuido en Kioscos Argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed. (Capital y GBA)  
Bertran, Av. Velez Sarfield 1950 Cap Fed. (Resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: Quebecor - Antártica Bs As  
28 Agosto del 2000 - Printed in Argentina

# LAZER

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Diseño Gráfico  
Pablo Ruiz

Editor Asociado  
Agustín Gomez Sanz

Asistencia Diseño Gráfico  
Javier Heredia

Publicidad  
Eduardo Di Costa

Colaboradores de  
investigación y redacción  
Gabriel Greif, Marcelo Vicente  
Javier Saravia (vitalicio) y Sabrina Abalos

Colaboraron en este número  
María Yepes, Romina Galotta, Pier Brito,  
Juan Bobillo y Marcelo Sosa.



## BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040 SE ESTRENA EN SEPTIEMBRE POR LOCOMOTION

Locomotion sigue apostando al anime y en Septiembre estrena una nueva serie de tv japonesa: Bubblegum Crisis Tokyo 2040 (tal como ya adelantara Lazer en la edición de Enero de este año). Este estreno es particularmente interesante ya que será la primera vez que se vea en las pantallas argentinas una de las series de tv del llamado "Midnight Anime", la denominación que se le dio en el ambiente de fanáticos de Japón a los dibujos animados que se empezaron realizar a finales de los noventas para ser emitidos expresamente pasada la medianoche. Estos animes se caracterizaron por estar apuntados a un público más adulto y en general ya fanático del arte de la animación. Algunas aprovecharon el horario para tener contenidos sexuales, mientras que otras apostaron a tramas más complejas y polémicas. La idea general inicial era hacer miniserie de unos 13 caps y luego continuarlas en video. Sin embargo algunas como Bubblegum Crisis fueron tan populares que las emisoras prácticamente obligaron a las productoras a que les vendieran los derechos para emitir los capítulos pensados para video en tv. De esta forma Bubblegum terminó teniendo 24 capítulos emitidos en tv y sólo los últimos dos (25 y 26), se editaron en video. Esta serie de tv creó especial revuelo por ser una remake de una extremadamente exitosa miniserie de 8 Ovas de finales de los ochenta. La historia al igual que la original se sitúa en una Tokyo del futuro y narra la lucha de cuatro chicas (Priss, Nene, Sylia y Linna) contra una corporación mafiosa llamada Genom. El equipo que forman es conocido como Knight Sabers y combaten usando trajes de alta tecnología, que en esta versión se supone que son más que meras armaduras: son robots biológicos. Bubblegum Crisis Tokyo 2040 fue creada y producida por Victor y Aic y se emitió en Japón entre Octubre de 1998 y Marzo de 1999. Locomotion va a pasar de un saque los 26 capítulos (incluyendo los 2 que en Japón sólo se vieron en video) en los horarios múltiples de Lunes a Domingo. El doblaje, como es habitual, se realizó en México bajo supervisión del canal y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón.



## EL SUPUESTO NUEVO CABLIN SE FUE A LA MIERDA

Tras anunciar con bombos y platillos su nueva programación y conseguir que le publicaran notas comentándola en todos los diarios y revistas del país (incluso ésta), los dueños de Cablin cancelaron el proyecto de relanzamiento del canal sin dar mayores explicaciones. Aparentemente temieron que debido a la cantidad de señales infantiles que ya había sería imposible hacerse un hueco en el mercado y llegar a ser rentables. El destino actual del canal es incierto, siendo el rumor del ambiente que lo dejarán morir. Para terminar de cagar las cosas, según comentan "off the record" varios involucrados, no le pagaron a nadie de los que habían estado trabajando intensamente durante varios meses en crear la nueva imagen del canal y promocionarla. Parte del equipo del nuevo Cablin, como es ya bien sabido, terminó armando el programa "Pulgas en el 7" usando algunas de esas ideas y pasando la serie Slayers que se había anunciado como plato fuerte del nuevo Cablin.



## CYBERSIX, EL PRIMER ANIME BASADO EN UN COMIC ARGENTINO, YA SE ESTA EMITIENDO EN HBO

La versión latinoamericana de HBO acaba de estrenar la serie de Tv de Cybersix, el comic argentino creado por Carlos Trillo y Carlos Meglia que hizo furor en Italia y Francia (países donde se lo publicó en tomitos blanco y negro muy similares a los manga).

Esta prevista la emisión de los primeros 13 capítulos. La animación y dibujos son de excelente calidad, habiendo corrido a cargo de TMS-Kyocuchi Corp (Detective Conan, B'tx, Lupin III, Guerreras Mágicas) y NOA, pero lamentablemente la extrema mezcla de estilos no termina de cerrar. Básicamente estamos ante un anime japonés pensado para el mercado occidental basado en un comic realizado por argentinos para ser vendido en Europa... y, por si eso fuera poco, encima "suavizado" para poder ser emitido por Fox Kids como programa para chicos en USA (Me cago en la globalización!). Lo que vemos aquí es una versión subtitulada a partir de esa versión yankee de Fox Kids, en la cual obviamente las voces dejan mucho que desear y hubiera sido preferible un buen doblaje al castellano. De cualquier forma esta segunda incursión de Cybersix en la pantalla chica (la primera fue la versión con Carolina Peleretti de protagonista que hizo Telefe en 1996) promete hacer mas justicia al mítico comic de Trillo y Meglia.



## SE HARA UN ANIME DE INU YASHA, LA MAS RECIENTE MANGA DE RUMIKO TAKAHASHI

Como no podía ser de otra forma, Inu Yasha, el más reciente manga de Rumiko Takahashi; la autora de Ranma 1/2, será adaptado a una serie de anime para tv. Se prevé su estreno en Japón para Octubre próximo en las pantallas de Nihon tv, quienes le tienen gran fe ya que la han programado para que se emita justo media hora antes de Detective Conan, su anime de mayor audiencia en este momento. La producción corre a cargo de Sunrise, con dirección Masashi Ikeda y rediseños de personajes para tv de Yoshihito Hishinuma.

Están previstos un mínimo de 26 episodios con posibilidad de continuarla si el éxito los acompaña. La historia narra las aventuras de Kagome, una chica normal de secundario, que tras ser atacada por un monstruo en el templo shito que cuidan sus padres, descubre al salir que se encuentra en el Japón del 1600. Allí libera de un árbol a Inu Yasha (Perro-Demonio), un chico con orejas de perro, y se convierte en la cazadora de demonios del pueblo. El manga se viene serializando en las páginas de la revista Shonen Sunday de la editorial Shogakukan desde finales de 1996 y ya lleva 17 tomos recopilatorios. Editorial Ivrea posiblemente lo publique en Argentina el año que viene.



## MARATON DE EVANGELION EN LOCOMOTION EL 14 Y 15 DE OCTUBRE

Para aquellos deseosos de morir de una sobredosis de Shin Seiki Evangelion, el canal Locomotion emitirá el 14 y 15 de Octubre una maratón de los 26 capítulos que componen la serie de tv CUATRO veces seguidas, comenzando a las 6 am del Sábado 14 y finalizando a las 6 am del Lunes 16. Los efectos secundarios de 48 horas seguidas de Evangelion son impredecibles. Se recomienda a aquellos que tengan pensado ver esta maratón sirvanse ubicar dos palanganas debajo de sus orejas para evitar que la materia encefálica que se drene de su cerebro manche la alfombra.

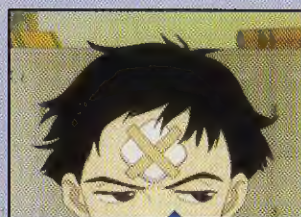


## FURIKURI - FLCL: LO NUEVO DE ESTUDIO GAINAX, LOS CREADORES DE EVANGELION

El 26 de Abril de este año Gainax lanzó al mercado el primer video de una miniserie de 6 OVAs en la que demuestra que aún puede continuar superando los límites de su propia vanguardia. FuriKuri cuenta la historia de Naota Nandaba, un chico de 12 años que vive con un bat en la mano y que mantiene una extraña relación con la novia de su hermano mayor. La trama se sitúa en lo que sólo se supone que es el presente, en la ciudad de Mabase. Allí crece una planta gigante llamada Medical Mechanica; y comienza a desarrollarse cuando la auto-proclamada alienígena Haruko (una chica de unos 19 años) llega a casa de los Nandaba para trabajar como ama de llaves. Hasta ahí las cosas parecen medianamente normales, pero gradualmente se confunden en un mar de incógnitas y rarezas como un robot gigante saliendo de la cabeza de Naota y pistas de que en realidad no se encuentran ni siquiera en el planeta tierra. Las innovaciones visuales de este anime son comparables a las películas de Evangelion (incluso se podría decir que las superan), estos chabones o son unos genios o se dan con algo muy fuerte (tal vez las dos cosas...). Los diseños de personajes para el anime corrieron a cargo del afamado Yoshiyuki Sadamoto (autor del manga de Evangelion), quien ya había cumplido idéntico rol en la serie de tv y películas de Evangelion. FuriKuri también se puede conseguir en forma de novela, en una adaptación hecha por Yooji Enokido el propio guionista de la serie y que, al igual que ocurre con el manga y el anime de Eva, no son exactamente iguales. Cada novela comprende alrededor de 2 episodios, por lo que se esperan al menos 3 libros.

El gran ausente del proyecto fue el director de Evangelion: Hideaki Anno, quien se encontraba realizando el rodaje de su segunda película con actores: Shiki Jitsu (Día de Celebración).

-Habiendo sido la primera "Love and Pop" la adaptación de una controvertida novela sobre chicas de secundaria-



## INFINITE RYVIUS: LA SERIE MAS ALABADA DEL AÑO EN JAPON

Mugen No Ryvius, la última de las producciones de ciencia ficción de Sunrise (Gundam, Cowboy Bebop) no presenta un concepto innovador (chicos abandonados en el espacio), ni diseños de personajes muy elaborados, pero mediante un excelente diseño de mechas y un trabajado desarrollo de guión ha logrado posicionarse como una de las mejores series en el aire actualmente en Japón. La historia de Ryvius comienza en la Tierra en el año 2225 AD. El sistema solar está asediado por una tormenta de plasma proveniente de una extraña explosión en el sol, que destruye a la mayoría de las naves que lo transitan sin protección. Aiba Kouji y Houshin Aoi, son dos astronautas adolescentes que sirven en una estación espacial que se pierde en la tormenta de plasma. Su única forma de sobrevivir es utilizar una nave que estaba escondida en la estación: el Ryvius. Con toda la tripulación adulta de la nave muerta, sólo queda un conjunto bastante variado de adolescentes para comandarla. Lo interesante de la historia de Ryvius es justamente el complejo desarrollo de la gran cantidad de personajes que están envueltos en la trama (alrededor de 16), al mismo tiempo que se van formando y separando diferentes grupos que luchan por el control de la bendita nave. El atractivo visual de las escenas de guerras espaciales contrasta con la repulsión que generan ciertas situaciones de increíble tensión, muy incómodas para el espectador. Es justamente por ellas que se lo ha comparado muchas veces con "El Señor de las Moscas". La serie se estrenó en Octubre de 1999 y concluyó en Marzo de este año tras 26 episodios.



## FRANK MILLER ESCRIBIRA UNA CONTINUACION DEL ACLAMADO DARK KNIGHT RETURNS

Dark Knight Strikes Again, así se llamará la secuela de Batman: The Dark Knight Returns, una de las obras más polémicas, influyentes y vendidas del comic norteamericano de todos los tiempos. El comic narra un futuro alternativo donde un Batman cuarentón y alcohólico volvía a la lucha de forma salvaje tras una larga ausencia. La historia concluía con un épico combate a muerte entre un Superman pro-Reagan y Batman. Hubo rumores de una posible secuela durante años pero las malas relaciones de Frank Miller, el autor, con los directivos de la DC Comics impidió la concreción. El argumento de esta segunda parte, según declaraciones del autor, se situará tres años después de la historia original y, curiosamente, Batman parecerá más joven que entonces. El personaje será más tranquilo, habrá llegado a una especie de paz consigo mismo. El país en el que vive el personaje se ha convertido en una dictadura fascista pero de aspecto suavizado y los héroes han desaparecido sin dejar rastro. Bruce Wayne volverá a la acción para descubrir qué sucede, acompañado por los jóvenes que reclutó en la primera parte y con la antigua Robin convertida ahora en la nueva Catgirl. Además, podremos ver de nuevo al Superman y al Oliver Queen de esta realidad junto con otros personajes clásicos: Wonder Woman, el Flash encarnado por Barry Allen, Hal Jordan como Green Lantern, Atom o el Detective Marciano. Miller afirma que en la serie original su intención era mostrar un Batman derrotado y aterrador, mientras que en esta secuela intentará demostrar lo grandes y brillantes que pueden llegar a ser los héroes de DC. O sea, todo lo contrario. Dark Knight Strikes Again está previsto para mediados del 2001.



## CADA VEZ MAS ANIMES QUE SE VEN EN EL RESTO DE LATINOAMERICA NO LLEGAN A LA TELEVISION ARGENTINA

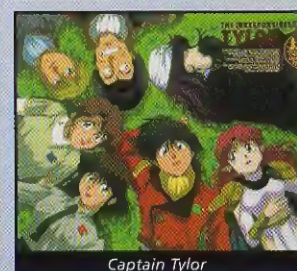
Siendo Argentina uno de los mercados de mayor consumo de América Latina resulta inexplicable como cada vez hay más y más animés que se doblan al castellano y se emiten en muchos países de la región que nunca logran llegar a nuestras pantallas. El fenómeno es sólo explicable por la falta total de interés y conocimiento de los programadores de tv locales por el anime a diferencia de sus pares de otros países. Que Magic, por ejemplo, no le esté comprando series nuevas a Toei Animation pese a que las tres que le compro (Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball y Sailor Moon) fueran grandes éxitos es absolutamente incomprensible. Que ningún canal de aire local se interese por el tema y pase anime, por ejemplo, a la medianoche, también. El siguiente es un listado de algunas de las series que nos hemos perdido de ver por estas razones, pero que si se han podido disfrutar en el resto de Latinoamérica: Ninja Boy Rantaro, Ge Ge No Kitaro, Bikkuri Man, Doraemon, Kiki's Delivery Service, La Bruja Sally nueva versión, Lost Universe, Rurouni Kenshin (Samurai X), Escanflowne, Dragon Quest (Las Aventuras de Fly), Street Fighter V, Slam Dunk, Ghost Sweeper Mikami (Mikami La Cazafantasmas), Dr Slump, Kinniku Man, Yaiba, El Ninja Kabuto, Mahojin Guru Guru (Los Caballeros de Kodai), Captain Tylor, The Secret Garden (El Jardín Secreto), Mundial Soccer Fever (La Fiebre del Fútbol), Utena (El Anillo Mágico), Star Pitcher, Kikko Smile. Todo eso le es ofrecido a cada canal que coñocen en todas las convenciones de tv a las que asisten sus gerentes de programación, y no son capaces de arriesgarse a comprar una! Lo único que hemos tenido en exclusiva en Argentina en los últimos 10 años fue la emisión de los Ovas de B't'x:NEO por parte de Magic Kids (de hecho, sigue siendo la única emisión fuera de Japón de esa miniserie de Ovas).



Escanflowne



Ninja Kabuto



Captain Tylor



Kiki's Delivery Service



Ghost Sweeper Mikami



Slam Dunk



Utena



Rurouni Kenshin

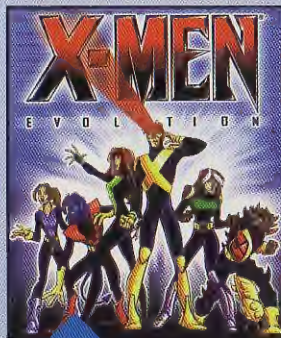
## ESTREMAN EN HORARIOS ULTRA CHOTOS THOSE WHO HUNT ELVES EN LOCOMOTION

La serie Elf o Karu Mono (Los Que Cazan Elfos), emitida en Japón entre 1997 y 1998, llegó a nuestras pantallas en Agosto como una de las últimas adiciones al repertorio de anime de Locomotion. Si bien en un comienzo estaba planeada su emisión por este canal de Lunes a Viernes, parece que cuando vieron que la compañía de doblaje no le había entregado todos los episodios a tiempo decidieron mandarla al ultra choto e incómodo horario (para aquellos que salen a divertirse) de Sábados y Domingos a la medianoche. Aunque más adelante la comenzaron a pasar de Lunes a Viernes también. La historia cuenta sobre tres personas (Airi, Titsuko y Junpei) que son transportadas junto a su tanque (?) a una extraña tierra donde los elfos conviven con los humanos. Allí Celcia, una poderosa sacerdotisa elfo, decide ayudarlos y realiza un antiguo hechizo para devolverlos a su mundo; pero una vez que éste sale mal, es separado en cinco pedazos y distribuido por todo el lugar. Lo interesante de esta serie es que el encantamiento está tatuado en algún lugar de la piel de cinco elfas desconocidas, y la única forma de encontrarlo es ponerlas en bolas a todas. Está basada en un manga del mismo nombre, realizado por Yuu Yagami y serializado en el Dengeki Comic Gao de la editorial Media Works. El anime está producido por Sotsu Agency y Amuse y cuenta con diseño de los personajes a cargo del popular Keiji Goto, también responsable por los de Bakuretsu Hunters y Nadesico. La versión doblada fue rebautizada como "Cazadores de Duendes" (Duendes??? Un Elfo y un duende son dos cosas totalmente distintas!!! Bestias!!!) y está doblada a partir de la edición en video que realizó para Estados Unidos la empresa ADVision, viéndose todos los créditos en inglés en vez de en japonés como suelen aparecer en Locomotion. El doblaje fue hecho en México bajo supervisión del canal y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón.



## X-MEN EVOLUTION, LA SEGUNDA SERIE DE TV DEL GRUPO MUTANTE

Aprovechando el éxito de la película de X-Men, está planeado el lanzamiento de un nuevo proyecto animado sobre el legendario grupo de mutantes. Se trata de una triple co-producción de Warner Bros, Marvel y Film Roman y su nombre será X-Men: Evolution. Se la presentará como un producto diferente de su antecesora ya que no tiene ninguna continuidad con el comic o incluso con la película. El concepto básico es presentar a los personajes principales en una etapa adolescente. Así es como Cyclops, Jean Grey, Nightcrawler, Kitty Pryde, Rogue (sin los poderes de Ms. Marvel) y el inventado Spike, aparecerán todos en versión 17 años. Partiendo la historia desde que llegan a la escuela del Profesor Xavier para entrenarse bajo la tutela de Wolverine y Storm, con Mystique como rectora. Además de Sabretooth, está planeada la aparición de Magneto y una versión joven de la hermandad de Mutantes. El primero de los 13 episodios inicialmente contratados se estrenará en USA el 4 de Noviembre.



## INTERESANTES PELICULAS SE VERAN EN LOS CICLOS DE LARGOMETRAJES DE LOCOMOTION ESTOS MESES

Sin duda uno de los platos fuertes de Locomotion son las películas de animación que pasan, ya sean occidentales o japonesas la mayoría son excelentes. Sin embargo están muy mal promocionadas y en general uno no sabe cuándo mierda van a pasar qué. Para no perderse nada reproducimos a continuación la guía de lo que van a emitir en Septiembre y Octubre.

Si en vez de cable tenés Locomotion en Directv, la emisión es dos horas después del horario señalado porque los tarados de Directv bajan la señal Oeste (con el horario de México) en lugar de la Este que es para Argentina y pese a los reclamos de Locomotion no lo han cambiado.

- **Animafilms** de los Domingos a las 20 hrs:  
**3 Sept:** Oh My Goddess parte 2; **10 Sept:** Opera Imaginarie y Fallen Angels; **17 Sept:** Glassy Ocean y Yakumo Tatsu; **24 Sept:** Vampiros en la Habana y Torpedo; **8 Oct:** Akira; **22 Oct:** Vampiros en la Habana y Torpedo; **29 Oct:** Nadesico

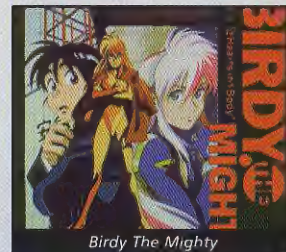
- **Japanimation** de los Sábados a las 21 hrs:  
**2 Sept:** Gunsmith Cats; **9 Sept:** Virgin Fleet; **16 Sept:** Birdy the Mighty; **23 Sept:** Power Dolls y Suikoden; **30 Sept:** Saber Marionette R; **7 Oct:** Macross; **21 Oct:** Blue Sub 6 (Ao No Rokugo); **28 Oct:** Saber Marionette J Again - Parte 1

- **Animafilms** de los Miércoles a las 22 hrs (antes se iba a llamar Movie Night):  
**6 Sept:** Macross; **13 Sept:** Akira; **20 Sept:** Nadesico Prince of Darkness; **27 Sept:** Juego de Niños y Robert Creep; **4 Oct:** Glassy Ocean, Making Flatworld, Flatworld; **11 Oct:** Truckers; **18 Oct:** Virgin Fleet; **25 Oct:** Opera Imaginare - Fallen Angels

Sin duda un orgasmo de lo mejor de la animación mundial.



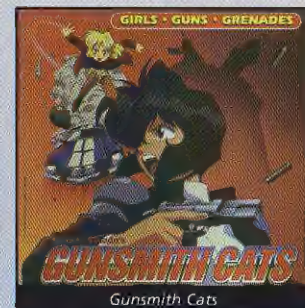
Nadesico



Birdy The Mighty



Akira



Gunsmith Cats



Blue Sub



Macross



Virgin Fleet



Oh My Goddess

# Slayers

## Aguante la silicona

Por Leandro Oberto

Siendo Slayers uno de los animes más exitosos de los años noventa y habiendo recorrido ya gran parte del mundo (e incluso Latinoamérica) resulta irónico que esté sufriendo tantas vueltas e idas y venidas para conseguir hacer su entrada triunfal en nuestro país. En 1998 Magic anunció que no había podido adquirir la serie por haberle ganado de mano Locomotion. En 1999 Locomotion, sin embargo, negó que hubiera contratado la serie alegando que la pasaron de alto por no poder llegar a un acuerdo de exclusividad con la productora. Al poco tiempo se anunció con bombos y platillos su estreno en lo que iba a ser el relanzamiento de Cablín. Comentándose que incluso se iba a emitir subtítulo en algunos horarios. Por desgracia los nuevos dueños de Cablín a último momento cancelaron el proyecto de relanzamiento (aún luego de sacar notas en diarios como Clarín y La Nación anunciando el cambio y el estreno de Slayers). Fue así como la gente que iba a trabajar en el nuevo Cablín se terminó llevando parte del proyecto a Canal 7 (ex ATC). De esta forma Slayers terminó dentro de un programa llamado Pulgas en el 7 (qué nombre tan fino, después nos critican a nosotros...) de Lunes a Viernes. "Vean el dibujito mientras toman la leche con nosotros" parecía que era el mensaje que debían transmitir los conductores. Un escalofrío recorrió las espaldas de los fanáticos del anime cuando vieron esto, era como volver 15 años atrás en la historia de la tv. Para ter-

# スライヤーズ



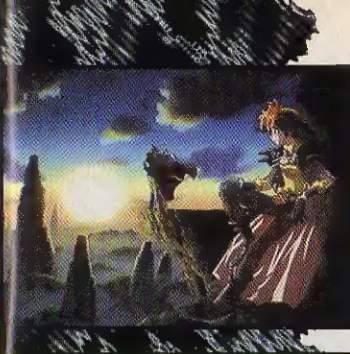
minar de empeorarlo el canal cortó parte de los episodios para dar más espacio a las publicidades y cambió constantemente el horario de emisión. Un desastre. Al poco tiempo Slayers fue sacado de Pulgas y quedó solo a modo de maratón de cuatro capítulos en el "imposible-de-ver-a-esa-hora-duerme" horario de los Sábados a las 10 hrs. Resultado: Slayers pasó sin pena ni gloria por nuestras pantallas. Pero parece ser

que al igual que le pasó a Dragon Ball (que fue un fracaso en su primera incursión en Argentina allá por 1994), Slayers tendrá una segunda oportunidad, ahora en las más ordenadas pantallas de Magic Kids (mejor malo conocido dicen...). Empezando, de no librarse ningún inconveniente, en Septiembre Magic emitirá de forma ordenada y de un saque los 78 capítulos que componen las 3 series de tv que existen de Slayers:

Slayers, Slayers Next y Slayers Try (todas de 26 caps). Llegado este punto parece lógico iniciar el habitual repaso a los orígenes de la serie de la cual trata la nota. Slayers nació como una serie de relatos cortos escritos por Hajime Kanzaka con algunas ilustraciones esporádicas de Rui Irazumi para la revista Dragon Magazine, una publicación apuntada a los amantes del rol y la fantasía. Estas historias tuvieron éxito y se fueron recopilando en varias series de novelas. Tal es la cantidad de novelas que se llegó a hacer de Slayers que prácticamente se necesitaría una nota aparte para enumerarlas y describirlas. A líneas generales se puede decir que hay dos líneas temporales de novelas: La de Slayers y la de Slayers Special. La de Slayers Special tiene a una Lina Inverse más joven de protagonista (de unos 15 años), secundada por la ultra-tetona hechicera Nagha. Esta línea temporal es la que se usó para las películas y Ovas. La de Slayers a secas, en cambio, es la que se usó para las series de tv, y ésta nos narra las aventuras de una Lina ya de 17 años junto al espadachín más forro de todos los tiempos, Gourry. Lo curioso es que al día de hoy el porqué se separaron Lina y Nagha (o si algo le pasó a esta última) es un misterio que el autor todavía no ha revelado. Las historias se suceden en un mundo de fantasía medieval con toques de nuestra sociedad de hoy en día. Slayers sería una especie de sátira tanto al género de espada y brujería como a nuestro propio mundo ultra consumista de las últimas décadas. Todo siempre narrado a través de las aventuras y combates que va viviendo Lina Inverse mientras recorre el mundo en busca de dinero. La serie de novelas de Slayers concluyó en Mayo de este año con su volumen 15, mientras



que la de Slayers Special todavía sigue saliendo en Japón. Special cuenta también con una sub línea de novelas llamada Delicious. Resulta curioso que un anime tan popular haya salido de una línea de novelas. Qué puede llevar a un productor a tentarse por una línea de novelas en Japón, la tierra de los comics? Un manga pareciera que siempre va a tener más ventajas supuestamente por estar ya armado desde el punto de vista visual... Y sin embargo Slayers dista de ser el único caso de novelas adaptadas al anime, en el número pasado de Lazer se comentaba el caso de Saber Marionette J y en el anterior el de Irresponsable Captain Tylor. La razón básica se puede tal vez atribuir a un dato algo desconocido en occidente: en Japón las novelas no venden un carajo. Sí, mientras los mangas venden de a millones, las novelas-best seller ya sean de autores japoneses o extranjeros rara vez logran



## Personajes de las series



LINA INVERSE



GOURRY GABRIEV



NAGHA



LAS TETAS DE NAGHA



EL CULO DE NAGHA



LAS TETAS DE MARTINA NAVRATILOVA

acercarse en ventas al manga promedio. Cuando una excepción surge a esa regla llama la atención inmediatamente. Tal fue el caso de Slayers, que vendió millones de sus primeros tomos cuando fue lanzado allá por 1990. Con semejante carta de presentación es obvio el por qué se decidieron a hacer un anime. Más cuando el tema del aspecto visual ya estaba definido gracias a las ilustraciones de Rui Irazumi que aparecían en varias partes de los libros (siendo esto de las ilustraciones algo bastante común en las novelas de este tipo). Los productores que decidieron llevar a Lina Inverse al celuloide fueron en este caso Kadokawa Shoten junto a Tv Tokyo y Soft X. Es así como el 7 de Abril de 1995 Slayers comenzaba su andadura por las pantallas japonesas. Esta primera etapa tuvo sus idas y venidas hasta que el staff logró tomarle la mano a desarrollar la mezcla de situaciones extremadamente cómicas con otras totalmente serias que tiene la serie. Pero el mayor obstáculo que tuvieron que superar fue el hecho de que las novelas que tenían que adaptar estaban escritas en primera persona (como si Lina estuviera contando lo que ve) y no podían hacer eso en el anime por ordenes de los productores. Afortunadamente lograron hacer el traspaso de tal forma que hasta los fanáticos de las novelas quedaron conformes. Y así como las novelas se burlaban de las historias de fantasía medieval, la serie de tv se toma todos los clichés del anime y hasta de los videogames en joda. Es por eso que también se escuchan cosas como un enemigo diciendo "soy el séptimo hechicero más poderoso de este

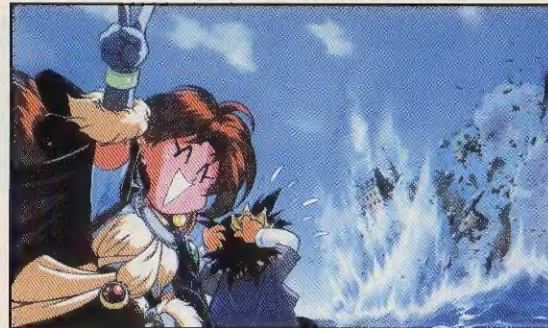


"A cual le querés dar primero, papito?"

lugar", de donde se deduce de inmediato contra cuantos más tendrán que pelear hasta llegar al "jefe de nivel". Y se llega a extremos de joda como que a Lina no le funcionan muchos de los hechizos cuando está con la menstruación. Hecho que afortunadamente se respetó en el doblaje, aunque por modismos venezolanos a veces no se entiende bien de qué están hablando. Ya del vamos la serie choca contra los prototipos de la fantasía heroica, la heroína no es en absoluto noble, sino que directamente es el prototipo de



La risota de Naga según ella es la representación de lo superior que se siente en comparación a los demás



antihéroe: interesada sólo en el dinero, falsa, cabezadura y calentona. Encima vive traumatada por sus tetas chicas, a lo cual no ayuda que le digan que "es chata como una tabla" constantemente. Muy en el fondo Lina es una buena persona, pero no más de lo que lo es la persona promedio que habita nuestro mundo real de todos los días. La dirección de las series de tv corrió a cargo de Takashi Watanabe y el diseño de personajes por cuenta del propio Rui Irazumi junto a Naomi Miyata. El 29 Septiembre de 1995 con la emisión del capítulo 26 se interrumpió la producción de la serie. Pero antes de que eso pasara, Slayers ya había hecho una incursión en la pantalla grande con Slayers: The Motion Picture. Esta película para cine fue también la primer aparición en animación de quien es indudablemente la otra figura representativa de la serie: Naga, la rival/compañera de Lina. La relación entre Lina y Naga es muy particular y divertida. Fácilmente se las podría comparar a dúos inolvidables como Asterix y Obelix. Naga desborda de cosas exageradas, desde sus mega tetas hasta su risota de villana, mientras que Lina representa en cierta forma a la chica promedio de hoy en día. Esta primer película cuenta con una historia ideada expresamente para el film, en vez de estar



## Personajes de las series



XELLOS



SYPHEEL



AMELIA



ZELGADIS



VARGAV



MARTINA NAVRATILOVA

chicos que cuando juegan rol onda Dungeons & Dragons hacen jodas mientras el master consulta cómo el nerd que es todos sus complejos y desojados manuales para decidir cómo seguir la aventura". Este concepto de tomarse en joda también los juegos de rol y sus situaciones se ve reflejado siempre en Slayers. Si están caminando pacíficamente por un camino siempre se encontrarán a alguien y siempre será malo. Si en algún momento no está pasando nada, entonces siempre aparecerá un monstruo. Es por eso que muchas veces antes de que eso pase Lina dice "bueno, no está pasando nada, entonces tendrías que aparecer un monstruo", e inmediatamente aparece. Tras la conclusión de la primer serie de Tv y el paso por los cines de la primer película se dejó descansar un tiempo a la serie, pero el 5 de Abril de 1996 volvería a las pantallas niponas con su segunda temporada: Slayers Next, serie de 26 caps que resultaría aún más exitosa que la anterior. Para más o

menos la misma fecha que la vez pasada estrenaron una segunda película en cines: Slayers Return, The motion Picture R. Esta fue la más larga de todas, durando 85 minutos y cosechando un enorme éxito. Y para terminar de cerrar un gran año, comenzó a salir una miniserie de Ovas (anime para venta en video). En 1997 más de lo mismo: Slayers Try, la tercer temporada de la serie de tv, que se estrena el 4 Abril luego de dejar descansar a la serie medio año. Y, para Agosto, en los cines aparece Slayers Great, the Motion Picture G otra situada como todas las películas en la continuidad de las novelas de Slayers Special, o sea con Lina de joven antes de conocer a Gourry. Slayers Try resultó desgraciadamente ser la última serie de tv, al menos de momento. Pero el staff de la serie no se fue sin antes hacer buenas cargadas a Evangelion, Samurai Warriors, Mazinger Z, Lodoss y hasta a Sailor Moon haciendo aparecer personajes que se parecen mucho a los protagonistas de esos animes. El final de Slayers en tv no significó el final en la pantalla grande. En 1998 pese a no haberse estrenado una nueva temporada de Slayers en tv, llegó a los cines una nueva película: Slayers Gorgeous, The Motion Picture Go, obteniendo también gran éxito. Paralelamente a todo esto entre 1996 y 1999 salieron dos miniseries de OVAs: Slayers Special y Slayers Excellent, de 3 capítulos cada una y como ya mencionamos también narrando las aventuras de Lina con Nagha antes de conocer a Gourry. Aparentemente no hay planes de sacar más animación de Slayers en Japón de momento, lo único que sigue publicándose por allá como ya señalamos es la línea de novelas Slayers Special. Pero el universo de Slayers



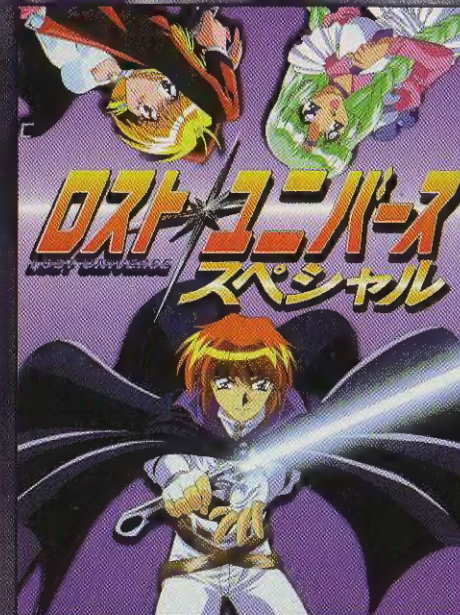
no acaba allí, existe un spinoff: Lost Universe, una serie de tv de 26 capítulos protagonizada por algunos de los personajes del "otro mundo" al que viajan Lina y compañía en Slayers Try. Este anime está obviamente realizado por el mismo staff de Slayers y está basado en una serie de novelas del propio Hajime Kanzaka. Por supuesto también cuenta con su correspondiente manga guionizado por el Sr "pulpito" Kanzaka. Si tomamos en consideración que Lost universe se emitió en 1998 en las mismas fechas y horario (Viernes a las 18:30) que Slayers solía hacerlo bien podríamos verlo como una especie de continuación de la serie. En esta serie, aprovechan para cargar a Star Wars, haciendo como para no perder la costumbre de burlarse de alguna cosa. Este anime también se encuentra ya doblado al castellano (tal como adelantamos en nuestra edición de Enero de este año) y se está emitiendo en países como Venezuela. Slayers ya ha



Las minas de Lost Universe

recorrido medio planeta, se emitió además de todo el Este Asiático, en varios países de Europa como Italia y España, fue editada completa en video en USA y, como ya mencionamos, emitida en la mayoría de Latinoamérica. "Repetirá Slayers y sus spin-off el éxito que tuvieron en el resto del mundo en Argentina?", esa pregunta se revelará con el correr de los próximos meses y mucho dependerá de la forma de emisión que le den en Magic. Horarios chotos la pueden aniquilar

y horarios buenos pueden hacer que se convierta en un megaéxito. Las editoriales parecen estar apostando a lo segundo. Mayday Comics ha comenzado a editar en video la serie de tv. Y, como ya se sabe, nuestra editorial comenzará a publicar los mangas de Slayers traducidos del japonés muy pronto. Crucemos los dedos porque Slayers finalmente tenga el éxito que se merece también en nuestro país.



LOST  
UNIVERSE

## ▶ La historia

Qué historia? No hay mucho para contar... Pero bueno, este sería el argumento general que hay que saber para poder empezar a ver la serie desde más o menos cualquier punto: Lina es una respetada hechicera de magia negra que vagabundea por el mundo en busca de tesoros y aventura. Durante unos años anduvo junto a Nagha, otra hechicera, pero luego por alguna razón se separó. Actualmente recorre el mundo junto a Gourry, un

espadachín extremadamente boludo de quien parece estar enamorada, aunque ella sólo dirá que sigue con él porque quiere que le dé la valiosa espada de luz que tiene. Básicamente Lina estará siempre interesada en el dinero y a la caza de tesoros y recompensas, desgraciadamente de una u otra forma nunca termina consiguiendo ningún tesoro y sólo consigue meterse en interminables batallas contra monstruos y demonios.



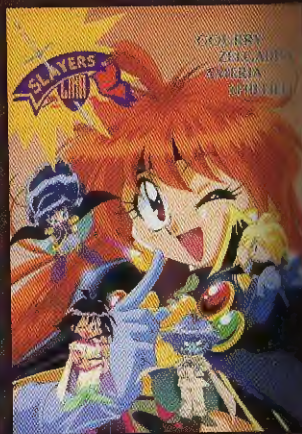
## ▶ Las series de tv

### ■ Slayers

\* 26 caps emitidos en Japon del 7-4-95 al 29-9-95  
Opening: Get Along (Megumi Hayashibara)  
Ending: Kujikenaikara! (Megumi Hayashibara & Masami Okui)

Slayers fue la primera de las series para televisión, narra las aventuras de Lina de 17 años partiendo desde el momento en el que conoce a Gourry. También adquiere varios otros aliados como Zelgadis, y Ameria y toma contacto con los estrofaletos seres de este mundo, los hombres peces, hombres lobo etc etc. La serie

mezcla humor y aventura mientras van combatiendo diversos monstruos. El mayor enemigo de Lina en esta etapa es Rezo, el monje Rojo (también el culpable de que Zelgadis tenga ese aspecto monstruoso) y tras ser destruido, una copia de Rezo creada por una de sus discípulas.



### ■ Slayers Next

\* 26 caps emitidos en Japon del 5-4-96 al 27-9-96  
Opening: Give me a Reason (Megumi Hayashibara)  
Ending: Jama Wa Sasenai (Masami Okui)

En la etapa Next, Lina, Gourry y compañía toman contacto con dos carismáticos personajes: Martina Navratilova y Xellos. La primera (que vaya a saber por qué le pusieron el mismo nombre que la famosa tenista...) es una histórica de muy buen cuerpo que muchos la consideran una versión light de Nagha. Xellos, en cam-

bio es un personaje muy cautivante, es un demonio maléfico pero muy simpático que se alia al grupo de Lina para vencer a uno de sus enemigos. El eje de historia es, de todos modos, la búsqueda de la Biblia de Clare. La serie culmina con un enfrentamiento contra Phyrizro, el señor del infierno.



### ■ Slayers Try

\* 26 caps emitidos en Japon del 4-4-97 al 26-9-97  
Opening: Breeze (Megumi Hayashibara)  
Ending: Don't be Discouraged (Megumi Hayashibara)

El grupo de Lina termina viajando al "otro mundo" donde se ven involucrados en los planes de diversos personajes. La nueva incorporación a los buenos es Philia, una dragona dorada de forma humana (?) y el malo de turno Vargav, el ultimo de los dragones antiguos, quien también aparece

con forma humana. La clave de la historia es una profecía que presagia crisis y tragedia sin fin. Esta serie ya es un desconche, toda la joda se lleva a extremos, habiendo cargadas a un sinnúmero de series de anime viejas y nuevas y hasta la propia serie de películas Star Wars.



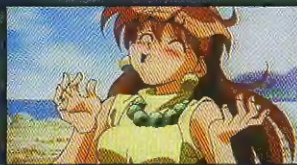
## ▶ Las películas

### ■ Slayers: The Motion Picture Perfect

Estreno Japón: 5-8-95

Esta película narra las aventuras de Lina y Nagha en una isla donde hace mucho tiempo un antepasado de Gourry vio morir a su amante elfa a manos de un demonio. Un anciano se mete en los sueños de Lina para pedirle que vaya al pasado

y cambie la historia. Lina acepta la misión a cambio de que le digan dónde está un estanque llamado "del crecimiento", con el que finalmente podría agrandar sus tetas y no pasar tanta vergüenza al lado de las de su compañera Nagha.



### ■ Slayers Return: The Motion Picture R

Estreno Japón: 3-8-96

Se rumora que en una antigua aldea élfica está escondido un gran tesoro, así que cuando una chica llamada Salina les pide ayuda a Lina y Nagha para luchar contra un demonio que está atacando su pueblo (que estaría cerca de esa aldea), estas acep-

tan sin pedir nada a cambio. A partir de allí empezará una serie interminable de peleas y enredos con la gente que estaba explotando a los habitantes de ese pueblo para desenterrar un antiguo objeto legendario.



### ■ Slayers Great: The Motion Picture G

Estreno Japón: 2-8-97

Lina y Nagha salvan de un Golem (monstruo de piedra) descontrolado a una chica que resulta ser la hija de una familia rica que crea Golems para que trabajen en los pueblos. Esta los presentará con su padre y hermano, los cuales compiten por quien hará el mejor Golem para

conquistar al reino. Es así como termina uno creando un Golem con la forma de Nagha y otro uno con la forma de Lina (aunque petisa y gorda onda superdeformerd). Obviamente ambos Golems terminan combatiendo entre sí.



### ■ Slayers Gorgeous: The Motion Picture Go

Estreno Japón: 3-8-98

Este film es una gran pelea entre Nagha y Lina, siendo cada una contratada por un bando diferente. Lina es contratada por el padre de una chica dragón lla-

mada Marlene para que la detenga porque supuestamente está descontrolada, mientras que Nagha acepta trabajar en el bando de la propia Marlene.



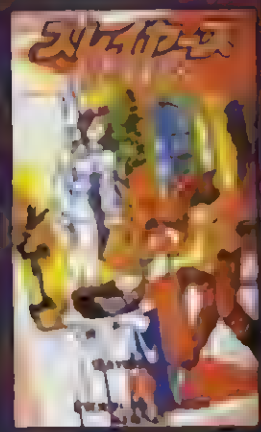
# Los OVAS

## Slayer's Special

Momento de 5 Ovas

**Cap 1: Kyoufu Limeru Keikaku (El terrible proyecto Limeru)**  
Editado en video en Japón el 25-07-96

Cómo? Agarrando a Lina e injertándole una cabeza de dragón y otra de serpiente. De aquí en más enredos y peleas contra el científico teniendo Lina el ciuso que combatir a un ejército de "Naghas" clonadas.

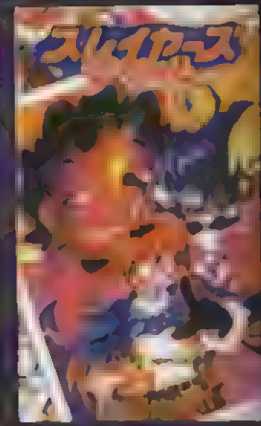


El más terrible de los monstruos... Limeru! (unión de Quimera).



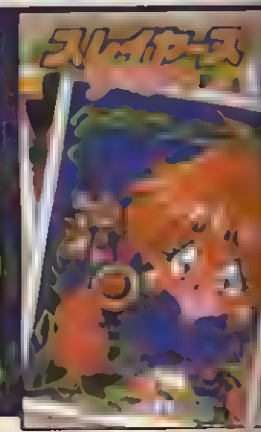
**Cap 2: Jeffrey-Kun no Kishidou (La nobleza de Jeffrey)**  
Editado en video en Japón el 28-01-97

Nombre Jeffrey que se convierte en un caballero. Lina y Nagha son conscientes de lo que una misión



**Cap 3: Kagami no Inga (El espejo legendario)**  
Editado en video en Japón el 25-08-97

recuperar un espejo legendario con el que crear copias invertidas de todo a Lina y a Nagha con sus estas al ser



## Slayer Excellent

Momento de 7 Ovas

**Cap 1: Labyrinth**  
Editado en video en Japón el 28-10-96

Un lugar donde se encuentra un poder otorgado al final de un laberinto enfrentándose a él, pero para su desgracia parece que es inmune a los hechizos. Como bonus, mediante flashbacks nos muestra cómo fue que

**Cap 2: Chocchoku! Mero (Sin Tetas, con tetas)**  
Editado en video en Japón el 18-12-96

una copia de su vida: Escuchar a una chica llamada de Nagha, actúa como Nagha y tiene las tetas como Nagha. Pero no solo eso, es la hija malcriada de un millonario y se porta como tal. Para terminar de cagar las cosas: obviamente Nagha las acompaña y termina por el raptén!

**Cap 3: Lina-chan no Hare Daisakusen (Lina? vestida para la batalla)**  
Editado en video en Japón el 25-2-99

una historia de moda. Nagha esta ahora trabajando ayudando a su forma de vestir se pone re-de moda en la ayuda y así crea una línea de ropa como la de la nación del pueblo!



## Imágenes de la serie

### ▶ Al final se escribe Lina o Rina?

Se podría decir que ambas opciones son correctas. En Japón no existe diferenciación entre los sonidos de la L o la R. De esta forma si bien el nombre se escribe con un ideograma que se reconoce como 'RI', la pronunciación es aceptable como 'LI'. En Japón a este personaje en particu-

### ▶ La versión doblada

En el fondo está buena, en las apariencias deja bastante que desear. Ese podría ser un buen resumen de lo que se opina de la versión latinoamericana de Slayers. La canción de la presentación y el título con el que se la rebautizó son una ofensa a la serie, pero paradójicamente el resto del doblaje es muy fiel y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. Empecemos por los puntos negativos: en la primer serie, antes de comenzar la parte cantada de la música del opening se escucha a Rina describiendo su filosofía de vida acompañado por unas imágenes explicativas. Concretamente decía "Donde los monstruos acechan, ahí estoy yo para destruirlos! Donde la riqueza resplandece, ahí estoy yo para reclamarla! Donde un enemigo aparece para enfrentarme, yo saldré victoriosa!!!" En la versión doblada, las imágenes quedaron pero desapareció la explicación... y obviamente sin Rina explicando lo que vemos carece de sentido totalmente verla en superdeformed agarrando un tesoro o combatiendo un monstruo! Para empujar las cosas la letra de la canción no tiene nada pero nada que ver con la japonesa, hablando de Rina y compañía como si

lar siempre se lo nombra con L y es por eso que así quedó en esta nota (y así quedará en el manga). Ranma, por ejemplo, se ha llegado a pronunciar Lanma en ocasiones, pero como la primer forma de pronunciarlo es más popular, se escribe así.

fueran superhéroes que se dedicaran a hacer justicia y mantener la paz!!! En realidad el opening hablaba sobre lo materialista, acelerada, ególatra y (como único bueno) llena de energía que es Rina. Realmente vomitivo que deformaran el significado de la canción de tal forma. Es positivo que la presentación y la canción se conservaran pero la mutación que le hicieron a la letra al traducirla es imperdonable ya que va contra el sentido de la serie. El ending sufrió el mismo proceso, es el original japonés pero con la letra de la canción traducida "libremente". Y bueno, el otro gran punto negro de la versión latinoamericana es el nombre que le pusieron: Los Justicieros. Slayers significa "masacradores",



"aniquiladores" y no tiene ninguna connotación sobre algo bueno o de justicia, simplemente se refiere a gente que se dedica a exterminar algo. Ponerle Justicieros a Slayers es como ponerle El Pacificador a Terminator. El título de Slayers en el concepto de "masacradores" también se lo puede tomar por el doble sentido de que destruyen todo lo que hay a su paso y pueblo por donde pasan, pueblo que dejan hecho un quilombo o totalmente destruido. Afortunadamente en Argentina le hicieron recuperar el nombre original de Slayers, dejando Los Justicieros como si fuera un subtítulo. Esto se debió al sentido común de los productores del programa Pulgas en el 7 que mal que mal tenían una idea general sobre lo que es anime y lo al pedo que es ponerle un nombre inventado a una serie que ya es conocida por el original. En los demás países de Latinoamérica donde se emitió (México, Chile, Venezuela y Perú) por desgracia no fue así y se la conoció simplemente por su nombre choto de Los Justicieros. La cuestión es que más allá de la cosmética la serie está bien doblada con todos los diálogos fielmente traducidos. Como hecho particularmente positivo se puede mencionar que han dejado a todos los ataques/hechizos con sus nombres originales en inglés que les dieron en Japón, es así como podemos escuchar a Rina diciendo Giga Slave, Drug Slave etc. Todo un acierto,

del que podrían aprender otros traductores. Los actores de doblaje hicieron un trabajo bastante pobre en los primeros episodios, donde se los escucha como perdidos que no entienden nada de lo que pasa o dicen. Pero con el correr de los capítulos mejora notablemente, de hecho es muy raro encontrar una serie con una subida de calidad del doblaje tan pronunciada con el correr de los capítulos. Si bien los primeros episodios dejan un sabor de "estos chabones son de madera" al cabo de unos cuantos la cosa se da vuelta y mal que mal te terminas entusiasmando con la expresividad de las voces. El doblaje fue hecho en Venezuela allá por 1997, momento en el cual doblaron Slayers y Slayers Next. En 1999 se reunieron nuevamente y doblaron Slayers Try. Por supuesto mientras aquí recién este año nos llegó en países como Chile ya lo están viendo desde 1998. La compañía de doblaje que realizó el trabajo fue Lipsync. Los nombres son los originales japoneses. Aunque al no haber una romanización oficial de los nombres de los protagonistas se encuentran ligeras variaciones en la forma de escribir cada nombre y se pueden llegar a encontrar por ejemplo Gourry escrito Gaudy, Goudy, Lina Inverse o Rina Invers, sin la "e" final etc. En el fondo todos son aceptables y las variantes se deben al criterio que usó el traductor de turno para llevar a letras los kanjis japoneses.

#### Voces del doblaje

Rina Inverse	Jhaidy Barboza
Gourry Gabbins	Juan Carlos Vazquez
Astoria	Carlos Castillo
Amel	Carmen Clarte
Shophia	Melanie Henriquez
Martina Mardavara	Claudia Nieto
Xero	María José Carrero

## OPENING



## ▶ Todos los mangas de Slayers serán publicados en Argentina por Editorial Ivrea

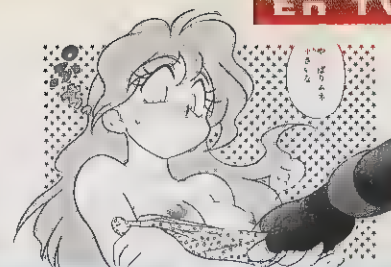
Existen en total 3 mangas distintos de Slayers. El primero en ver la luz fue Slayers a secas, que se serializó en las páginas de la revista Dragon Comics de Kadokawa Shoten. Esta primera versión en historieta de Slayers contó con guión de Hajime Kanzaka y dibujos de Rui Irazumi, lo que es decir los dos creadores de los personajes y dueños de ellos. Todo un lujo para ser una adaptación al manga.

Desgraciadamente sólo se llegó a publicar un volumen recopilatorio y luego dieron por concluida la serie. Este manga nos cuenta varias historias sueltas, todas nuevas, ambientadas en la continuidad de la primer serie de televisión. Arranca dando ya por descontado que Lina y Gourry se conocen y los muestra viviendo varias aventuras autoconclusivas, siempre cargadas de humor. Como servicio a los fans Lina aparece desnuda unas cuantas veces y ya de entrada vemos que Lina le tiene ganas a Gourry ya que en el primer capítulo se mete en su habitación con intenciones de pasar la noche con él. Los tomos recopilatorios de Slayers, al igual que todos los que publica Kadokawa Shoten contaron con varias páginas a color, lo cual le da la posibilidad a los editores extranjeros de publicarlas en sus ediciones locales.

El segundo comic que salió en Japón de Slayers se llamó Chobakumadouden Slayers (algo así como La leyenda del explosivo camino de los demonios) y se serializó en Dragon Comics Jr de la editorial Kadokawa Shoten. Esta versión también contó con guión de Hajime Kanzaka, pero los dibujos corrieron a cargo de un nuevo artista: Shoko Yoshinaka. Este manga nos narra las aventuras de Lina desde el momento en que se encuentra

con Gourry y básicamente va siguiendo la continuidad de la serie de tv, se lo podría considerar en cierta forma una adaptación de ella. El tomo 4 recopilatorio de este manga, sin embargo, es una excepción a la regla ya que es una adaptación de Slayers Return, el segundo film para cine que se hizo de Slayers. En ese tomo, Nagha, finalmente hizo su aparición en manga. A partir del tomo 5 se vuelve a la continuidad anterior. Este manga va por el tomo 6 en Japón y todavía sigue saliendo sin verse un final en puerta, aunque el ritmo de publicación se está haciendo un tanto lento. Al igual que el otro manga éste cuenta con unas cuantas páginas a color por tomo. Finalmente concluimos el repaso a los comics de Slayers con una nueva incorporación: Slayers Special, una nueva serie recién salida en Japón. Special, al igual que las novelas homónimas, narra las aventuras de Lina de joven junto a Nagha. Este comic se empezó a serializar en Dragon Comics Jr a finales de 1999 y hace unos meses apareció a la venta el primer volumen recopilatorio. El guión como en todos es de Hajime Kanzaka, pero los dibujos en esta ocasión son de Tommy Ohtsuka y Rui Araizumi. Las 3 series de manga existentes de Slayers están en los planes de publicación de Editorial Ivrea para el futuro cercano. La primera en ver la luz en castellano será Slayers a secas, que será publicada en 2 tomos de 100 páginas con el formato habitual para los mangas en Editorial Ivrea (libritos de 13.5 x 20 cms). El precio será de \$3 50.- por número y la salida sería mensual. Como bonus, se mantendrán a color las páginas que salieron a color en Japón y vendrán con notas explicativas sobre el universo de Slayers y la traducción del manga. Como

siempre, el retoque de onomatopeyas y la traducción serán hechos por Editorial Ivrea y directamente del japonés. Al cierre de esta edición Ivrea se encuentra a la espera de la aprobación en Japón del diseño de tapa argentina y el retoque de onomatopeyas. Unas vez llegue la aprobación, se anunciará la fecha de salida lo antes posible. Para estar al día de esto se sugiere visitar la página de Ivrea en internet: [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)



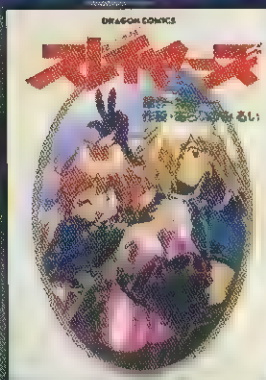
SLAYERS  
CHOBAKUMADOUEN



SLAYERS SPECIAL



SLAYERS



# Censura a Lazer

## La inquisición no ha terminado

Por Leandro Oberto

En democracia los gobiernos tienen un serio problema para prohibir una expresión artística: se arriesgan a perder una buena cantidad de votos en la siguiente elección. Afortunadamente algún político ingenioso inventó en algún lado y hace ya muchos años un bello eufemismo a prohibición: Calificación. Y logró que las grandes masas de votantes hasta creyeran que era algo lógico. Los gobiernos, no prohibían, simplemente calificaban para proteger a los niños indefensos. Luego en silencio bastaba con crear unas cuantas leyes que limitaran de tal forma la distribución de material con X calificación para que la realización de esos productos inevitablemente le dieran pérdidas al productor y así se viera forzado a dejar de hacerlos. Técnicamente no prohíben nada, en la práctica no sólo prohíben un X producto sino que mantienen alejados a un montón de personas de hacer cosas similares por temor a que ante una X calificación pierdan dinero y quiebren.

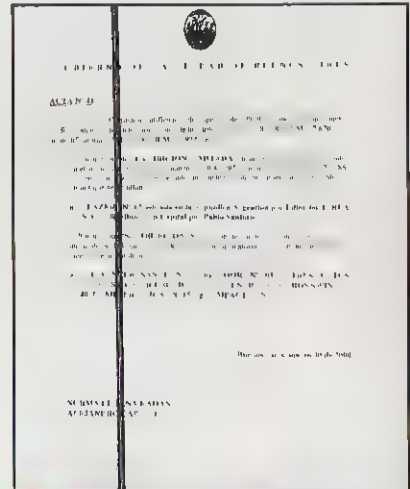
Aclarado esto, es obvio que: La calificación ES censura. Lamentablemente sólo la gente que trabaja en los medios de comunicación tiene real conciencia de esto.

Lo que nos lleva al tema de este artículo, la calificación/prohibición de Lazer#17 en los kioscos de Capital Federal y Gran Buenos Aires, gentileza de una comisión censora del gobierno de la ciudad de Buenos Aires (Qué lindo saber que gastan en cosas tan útiles la plata de los impuestos que uno paga!). Esta comisión está compuesta por gente que está en ella desde la época de la dictadura y se dedica a mirar las revistas que salen por kioscos y "calificarlas". Según la ley tiene dos opciones de calificación: "sin objeciones" o "de exhibición limitada". La primera indica que pueda salir sin problemas y la segunda que la revista sólo puede circular en kioscos con una bolsa negra que tape todo menos el logo de la revista y el precio (en ningún momento se menciona si esto implicaría que no se puede vender una revista así a un chico). Qué vuelve a una revista de "exhibición limitada"? El humor y las creencias de las 2 personas que componen esa comisión. Sí, así de boludo. Nuestros abogados movieron cielo y tierra buscando ordenanzas o leyes nacionales y/o municipales que dijeran



algo al respecto y no encontraron nada. Absolutamente nada dice que exactamente vuelve a una revista "de exhibición limitada".

Lazer#17 fue calificada de "exhibición limitada" por esa señora que ilustra esta nota. Por qué? Porque le llamó la atención el por qué llevaba Lazer un cartelito que decía "revista para adolescentes y adultos" (eso le dijo a nuestros abogados). "Por algo será" se dijo a sí misma y se puso a revisarla minuciosamente página



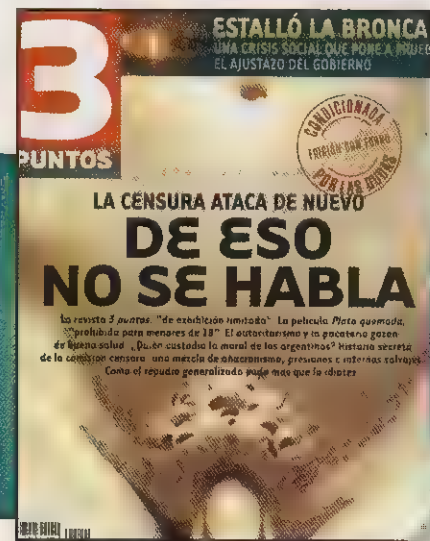
El acta donde califican a Lazer como de "Exhibición Limitada"; debajo, las otras revistas sospechosas que analizaron (entre ellas 3 Puntos y Muy Interesante) y otras como Swinger Erótico las califican con "sin objeciones"!!



Norma Kahan, la persona que decide por ustedes qué pueden y qué no pueden leer. (Foto gentileza revista 3 Puntos)

por página hasta que notó que en una pequeño dibujo de unos 3cm x 3cm se le veían los genitales a una mujer, acto seguido la calificó de "exhibición limitada".

En Estados Unidos existe una asociación sin fines de lucro llamada Comic Book Legal Defense Fund (el fondo para la defensa legal de los comics) que se dedica a combatir jurídicamente todos los ataques que se hacen a la libertad de expresión en los comics. La dirige un aclamado historietista y guionista de cine llamado Frank Miller. Este hombre siempre daba un consejo a los editores que ahora más que nunca me doy cuenta lo cierto que es "nunca, pero nunca le pongas un

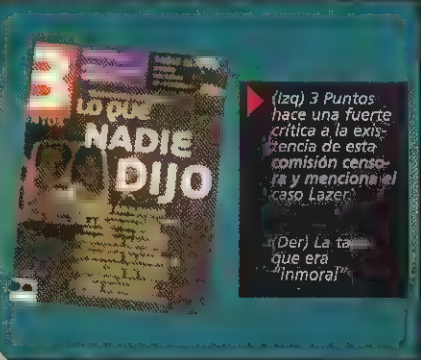


cartelito auto calificador en la tapa a tu publicación, atrae a los censores como un manto rojo a un toro". Luego comparaba la inteligencia de un censor con la de un toro, pero eso ya es otra historia... La cuestión es que agregaba "los libros no llevan tan deshonrosos cartelitos y las revistas tampoco tienen por qué llevarlos". Hoy día puedo darle la razón sin temor a equivocarme.

La cuestión es que es alarmantemente fácil sacar de circulación a una revista de kioscos de Capital y Gran Bs As. Una vez que te la califican de una forma simplemente le envían un comunicado al centro de distribución de revistas (un gran galpón en la zona del Riachuelo desde donde se distribuyen TODAS las revistas que existen a TODOS los kioscos de Capital y GBA) y el centro se ve en la obligación de incluir a la publicación entre los listados de revistas a devolver por los kiosqueros en el día de la fecha (como si su período de venta ya hubiera terminado). Así de fácil. Lazer #17 consiguió estar sólo 11 días en los kioscos, pero afortunadamente vendió casi lo mismo que el número anterior. Off the record se comenta que muchos kiosqueros no devolvieron la revista porque sabían que todavía podían vender unos cuantos ejemplares más. Estando la situación dura como está, los kiosqueros lo último que quieren es que le saquen de la venta uno de los pocos productos que vende bien hoy día.

La calificación es tan imbécil que básicamente lo que dictamina es que como adentro tiene tal cosa, hay que evitar que se pueda ver la tapa, tenga lo que tenga! Famoso fue el caso de la revista 3 Puntos que unos días después que Lazer sufrió el mismo tipo de calificación, ordenándosele por una nota de sexo oral tapar con una bolsa negra una tapa que lo único que tenía era la cara de Anibal Ibarra!

Ahora bien, qué más hay escondido en la calificación de "exhibición limitada"? Mucho. Por ejemplo, que no podés dis-



(Izq) 3 Puntos hace una fuerte crítica a la existencia de esta comisión censora y menciona el caso Lazer.  
(Der) La tapa que era "inmoral".

tribuir una revista calificada de "exhibición limitada" en la provincia de Buenos Aires, punto de venta vital y necesario sin el cual ninguna revista puede continuar existiendo.

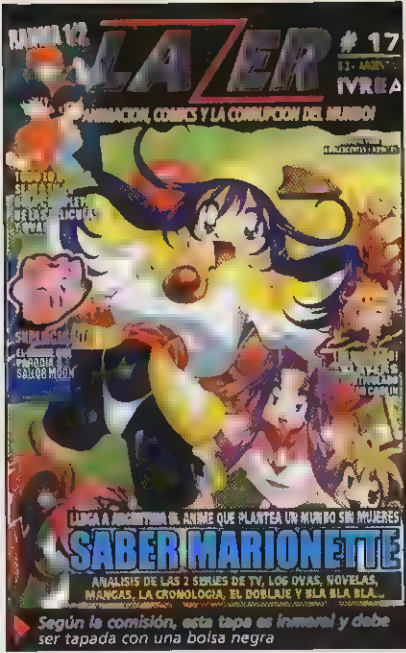
Durante el gobierno de Duhalde se gravó a las revistas de "exhibición limitada" con impuestos especiales y los distribuidores de kioscos en señal de protesta dejaron de distribuirlas. La provincia tiene un convenio con Capital para que la calificación que le den en Capital valga también para la provincia. Llegado este punto se puede entender el poder de esta comisión calificadora. Básicamente, sin tener leyes que lo respalden y quedando al libre albedrío de quienes la componen, esta comisión puede llevar a la quiebra a una revista calificándola de "exhibición limitada", ya que AUN EMBOLSANDOLA ES IMPOSIBLE entrar en un mercado tan vital como el conurbano bonaerense y el resto de la provincia.

Una forma sutil e ingeniosa de liberarse de las ideas que molesten, verdad?

Semejante poder también abre la puerta a la aterradora posibilidad de que el día de mañana uno de sus miembros resulte ser una persona corrupta y comience a calificar revistas como "de exhibición limitada" simplemente porque vino un competidor tuyo y le puso dinero en la mesa...

Después del escándalo con la calificación de la revista política Tres Puntos como "exhibición limitada", a la comisión se le agregaron miembros (aparentemente de ideas más liberales) y no ha dado muchas señales de vida. Pero sigue existiendo y decidiendo por ustedes que pueden y que no pueden leer. Si este número lo compraron en un kiosco quiere decir que ellos decidieron que podía circular y que ustedes eran capaces de leerlo.

De todas formas, este cambio nos llevo a suspender el inicio del juicio por daños y perjuicios que estábamos por iniciar en contra de la comisión. Pero si este número de Lazer o alguno en el futuro llega a tener algún problema, denlo por seguro que daremos batalla y la seguiremos hasta



las últimas consecuencias. Se harán manifestaciones, reclamos y juicios, pero tendrán que matarnos para que nos callemos. Lazer recibe mas de 2.000 cartas de lectores por número que sale a la calle, una convención sobre el tema como Fantabaires reúne a 60.000 personas sin problemas. A lo mejor es hora de empezar a usar ese poder de convocatoria para hacer oír nuestras ideas...

Lo triste e irónico es que de acá a unos cuantos años seguramente los libros de historia hablarán de este tipo de censuras como algo anecdótico propio de una época de barbarie y el religioso o gobernante de turno pedirá disculpas por los pecados de sus antepasados como hacen hoy por el nazismo o la inquisición...

LEANDRO OBERTO  
Presidente Editorial Ivrea S.A.

este número censurado será informado en nuestro web [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)) y en la red de comicuñas argentinas. De esta forma les comunicaremos que med...  
Quiero aprovechar esta nota para agradecer con nosotros para apoyarnos y a las sig... que difundieron la noticia. Jorge Halperin de 3 Puntos, Jorge Lanata y Jorge C... de Revista Venti... Andrés Acorsi de Rock & Pop y Comiqueando, Roberto Barriento de El Foco, Guillermo Belzit de Mutant Generation, Horacio Moreno de Samizdat, Ruy Lethier de La Razón, Javier Doeyo de Editora A 4, Marcos Rocha de Anime Argentina, Gerardo Blum de Camelot, Carlos Schroter de Genesis, Jose Antonio Lopez de Club del Comic.  
(Disculpen si me olvidé de alguien)

# Una vez que subas, no vas a querer bajarte



COMICS • HIRCOS • PD'S • MODELS • MERCHANDISING • JUGUETES RAROS

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152  
venta telefónica 4373-2902  
envíos al interior" Abierto todos los días.



# Digimon

**Pikachu se la come, Agumon se la da...**

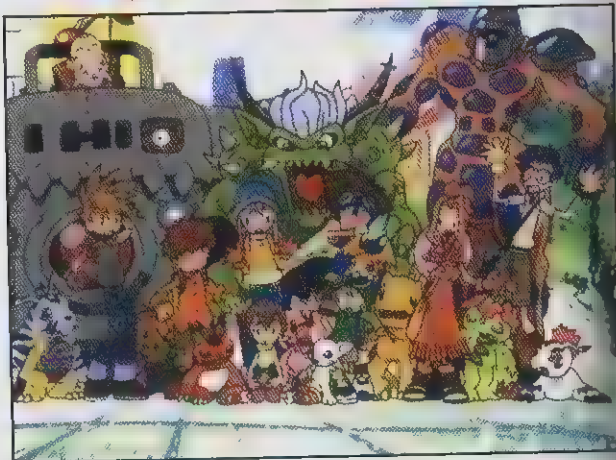
Por Agustín Gómez Sanz



En general, la primera impresión que le surge a uno al encontrarse con el anime de Digimon es que es un curro más de los que se subieron a la onda de bichitos digitales iniciada por Pokémon. Sin embargo mirando más en profundidad, el fenómeno de "Digimon Adventures" es mucho más que eso.

A diferencia de lo que muchos podrían creer, el invento de los Digimon es incluso previo al de los pokémóns. DigiMON (abreviación de Digital Monsters) fue creado a principios de los '90 por el conglomerado Bandai como una mascota virtual del estilo Tamagotchi, pero agregando el atractivo de las luchas y unas evoluciones bastante más llamativas y exageradas. Los aparatos del tamaño de un llavero incluían a un solo monstruo al que uno debía alimentar, cuidar y entrenar; para luego linkearlo con el de otra persona y así poder hacerlos luchar entre sí.

Desgraciadamente otro juego creado por Nintendo cubriría en la sombra a este producto y si bien se mantuvo en un índice pasable de ventas nunca llegó a ver la luz del estrellato hasta el año pasado. Aún cuando el precedente fracasado de la versión animada del juego Monster Farm (Monster Rancher para occidente, emitido aquí los fines de semana en Fox Kids) no mostrara buenos augurios para un nuevo contendiente de la poderosa rata amarilla, Bandai junto a un grupo de animadores excelentes decidió crear un anime de Digimon, arre-



metiendo con un producto digno de finales del milenio. La calidad de animación del anime de Digimon es por mucho superior a la de su contraparte, y cuenta con una historia mucho más sólida e interesante. No en vano está detrás de ella Toei Animation, empresa que casi invariablemente convierte a todas las series de tv que hace en mega-éxitos. Basta citar los casos recientes como Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco y Slam Dunk o antiguos como Mazinger Z, Candy Candy y Capitán Harlock. En Japón el éxito del anime fue arrasador, lo que llevó a una alza en las ventas de Digivices (los llaveritos) y todos los otros varios dispositivos como el Digital Monster, Digimon

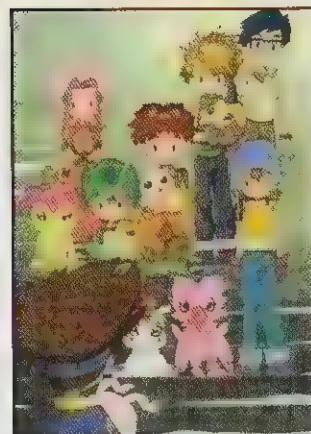
Terminal, Digimon Pendulum y Wonder Swan, de los que se hablará en detalle más adelante. El éxito internacional no se hizo esperar y gracias a las puertas abiertas por Pokémon, en Agosto de 1999, sólo 5 meses después de su estreno en Japón ya estaba siendo emitida en Estados Unidos, donde llegaría incluso a superar en rating a Pokémon. De allí en más se extendió rápidamente por el resto del mundo, primero a Europa y ahora a Latinoamérica. Comenzando con una maratón de 4 capítulos el 25 de Junio a modo de presentación, el la versión latinoamericana de Fox Kids comenzó a emitir el anime doblado al castellano todos los días. Pero a diferencia de Pokémon, donde el doblaje se realizó



¿Alguien vio pasar por acá a Pacman?

a partir de la versión americana (que tiene diálogos cambiados, kanjis de los fondos borrados, capítulo saltados y cortes de escenas), el doblaje al castellano de Digimon se hizo directamente del japonés, presentando muy pocas alteraciones con respecto a lo emitido en Japón. Esto es particularmente positivo ya que la versión yankee de Digimon estuvo a cargo de la temible compañía Saban (que ya se encargó de estupidizar y destruir animes como Teknoman y Super Cerquita). Esto es un factor de mucha trascendencia pues pone una vez más de manifiesto la importancia que le da Toei a cada mercado y a que se respeten sus obras originales. Cloverway, una empresa radicada en California, es la representante de Toei tanto para Norteamérica como para Latinoamérica y pese a encargarse de ambas regiones, las maneja de forma muy distinta. En USA, que es un mercado bastante cerrado, todavía no logró venderle sus producciones directamente a los canales de televisión y sólo lo hace a través de empresas con las que se asocia (lo hizo con Disney-Dic con Sailor Moon y con Saban para Digimon por ejemplo).

Desgraciadamente las alteraciones que le hacen estas empresas a los animes para "adaptarlos al gusto americano" sólo parecen haber conseguido que Estados Unidos sea prácticamente el único país donde sus series no han sido éxitos rotundos y masivos. Latinoamérica y Europa son casos totalmente distintos donde los animes de Toei han sido éxitos casi legendarios. Muchas compañías japonesas se tiran a lo más fácil, le venden la licencia internacional a una compañía americana y que esta se encargue de distribuirlo en todo occidente. Así es como nos llegan animes filtrados y alterados en



Estados Unidos que rara vez tienen éxito masivo. Toei y otro par de compañías con más experiencia en las ventas al exterior son concientes de esto y tratan de evitarlo al máximo. Es así como pese a haber versiones yankees de Sailor Moon, Dragon Ball Z y Digimon, prefiere encargarse personalmente de venderlas en los demás países de occidente. Así es como nos llegan sus animes en general fielmente doblados del japonés. El caso Digimon en Fox Kids sienta también un gran cambio de política, ya que es la primera vez que una serie de Toei es emitida en un canal de alcance panregional. También sienta interrogantes, como si de tener éxito esta asociación, seguirá vendiéndole Toei sus series a canales locales como Magic Kids en Argentina? Analizar los pros y contras de esto requeriría una nota a parte.



De momento con Digimon las ventas son claras: la serie llegó a toda Latinoamérica al toque de su salida en Japón y no hubo países que tuvieran que esperar durante años, Fox Kids tiene SAP pudiéndose escuchar el audio japonés si uno lo desea y, por sobretodo, el poder mediático del canal es mucho mas fuerte: inundaron todo Buenos Aires con afiches gigantes anunciando el estreno de la serie y consiguieron notas en todos los diarios. Como contras podemos señalar que los horarios de emisión son más limitados

(17:30 y 21:30 hrs únicamente), ni en pedo consideraron una emisión de pasada la medianoche y el estilo del canal es medio desagradable, se nota que es un canal que trata de parecer "cool", pero que



Puteada encubierta al espectador de Pokémon?

no tiene ni la más puta idea de qué pasa por la cabeza de un chico argentino o latinoamericano y lo más que conocen de ellos son sus estadísticas de consumo.

## Los videogames y el merchandising

### El nacimiento de Digimon

Como ya se señaló, fue bastante tiempo antes de la creación de Pokémon, y básicamente se debió a una movida de Bandai para sacar al mercado una versión mejorada y modernizada del Tamagotchi (creación también de Bandai). Para esa fecha se lanzarían un total de 5 modelos diferentes de Digital Monster (este es el nombre del primer dispositivo). Cada modelo era en realidad un bichito inicial diferente, pero según cómo se lo cuidara iba evolucionando en muchísimas variantes. Este proceso

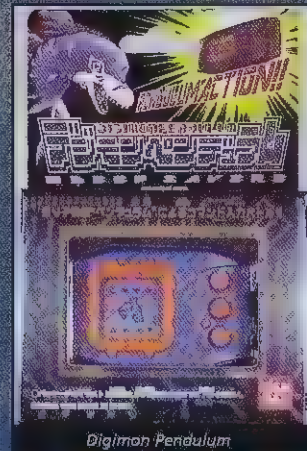
también llegó a comercializarse en Inglaterra y USA entre 1997 y 1998, pero con muy poco éxito. Poco tiempo después Bandai lanzaría la secuela de este medianamente rentable juguete con el DigiMon Pendulum. Este nuevo dispositivo además de mostrar más monstruos y nuevas evoluciones, introducía el factor "Jogres" por el cual uno tenía que agitar de una forma especial el aparato y así poder mejorar las evoluciones y los ataques. Este nuevo dispositivo también tenía cinco variantes,

sólo que ahora las evoluciones eran más temáticas, siendo sus nombres. Nature Spirits, Deep Savers, Nightmare Soldiers, Wind Guardians, y Metal Empires (En ellos está basada la saga de los Dark Masters). Todos eran compatibles para luchar con el modelo anterior. La historia generada alrededor de estos monstruos era la siguiente: Los bichos se originaban de pedazos de información perdida perteneciente al Megalithic Mainframe, y una vez que se entrenaran y evolucionaran podrían volver a su hogar.

Junto al estreno del anime, se lanzó el tercer dispositivo llamado, al igual que en la serie, Digivice. Este modelo conserva las características de movimiento del Pendulum y es igual al que tienen los digielegidos. En vez de tener varias versiones diferentes, lo que hace es que permite elegir al comienzo a cuál de los 7 monstruitos vamos a entrenar. Este juego, además de poder conectarse con los otros dos anteriores, tiene al mismo tiempo una especie de modo historia activado desde el inicio, en la que se lucha con otros Digimon sin estar linkeado a nada. Las evoluciones en este caso no son múltiples, sino que siguen el hilo de la historia y son activables como en el anime. Una vez elegido el personaje hay que trasladarse a través de toda la isla para encontrarse con los otros 6 y lograr que se sumen a la misión. Los Digimon contra los que se lucha son los que aparecen en las dos primeras historias de la serie de tv, es decir los de Devimon y los de Etemon. El Digivice 2, incluye a los mismos personajes pero con la posibilidad de luego encontrarse con el Digimon del octavo niño digielegido: Gatomon. Además los monstruos enemigos que aparecen en esta versión son los que aparecen en las tres historias finales de la primera temporada (la de Myotismon, los Dark Masters y Apocalymon). Además de los dispositivos,

Bandai lanzó un pack que permitía al Wonder Swan, la versión Bandaiesca del Game Boy de Nintendo, la posibilidad de linkearse con los otros digi-loque-sea, agregándole posibilidades de batallas con múltiples bichos y otros juegos por el estilo. El mejor de todos los aparatos extras es el Digimon Analyzer (esa especie de I-Book que lleva el personaje de Izzy), copiado al de la serie en todos los detalles, incluyendo el ananá en vez de la manzanita Apple. Con este aparato se conecta cualquiera de los dispositivos y entre otras cosas muestra los datos la historia y el nivel del monstruo/s que se esté entrenando.

Como no podía ser de otra forma existen además dos juegos para la Play Station situados en el Digimundo y permiten controlar a más de 200 digimones en total. El primero es más tradicional y similar a la historia de los dispositivos iniciales, mientras que en el segundo se incorporan tanto monstruos como personajes de la segunda temporada, además de la aparición de tres Digimon que se fusionan en uno más grande (Devastator muérete de envidia!!!). Por el lado de los juguetes hay una infinidad de muñecos de entre los que se destacan los Digimon con evoluciones transformables y los que se activan con los sonidos de los propios dispositivos, imitando gritos de ataque y movimientos.



Digimon Pendulum



Versión USA y UK



Digivice 2



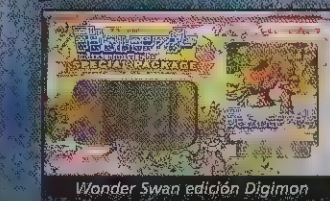
Muñeco de Agumon



Transformable de Wargraymon



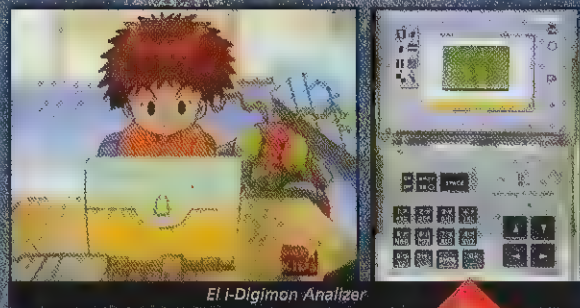
Digimon World



Wonder Swan edición Digimon

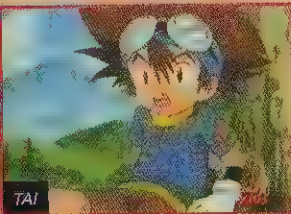


- Nombres**
1. Botamon
  2. Koromon
  3. Agumon
  4. Betamon
  5. Tyrannomon
  6. Unimon
  7. Meramon
  8. Aludramon
  9. Grymmon
  10. Numemon
  11. Seadramon
  12. Skullgreymon
  13. Metalgreymon
  14. Teddymon
  15. Mamemon
  16. Wargreymon



El i-Digimon Analyzer

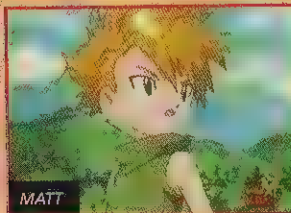
## Los Digielegidos



TAI



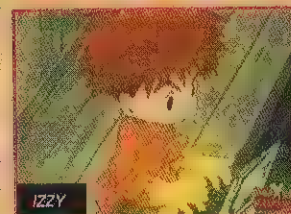
MIMI



MATT



SORA



IZZY

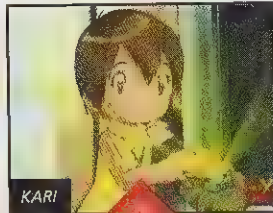


JOE

## El anime en Japón y el doblaje al castellano

La primera temporada que luego sería conocida como *Adventures 01* se estrenó el 7 de marzo de 1999 en Japón; cuenta con cuatro grandes arcos argumentales más el final, cada uno con un Digimon maligno como enemigo (Devimon, Etemon, Myotismon, los Dark Masters, y la lucha final contra Apocalymon). La historia de la serie es diferente a la dada para los dos primeros dispositivos, ya que la plantea a los chicos de 7 años que caen en un mundo desconocido tras un extraño incidente climatológico durante sus vacaciones de verano. Allí encuentran 7 bichos que les cuentan que son los únicos humanos de ese lugar y que por alguna razón además están destinados a protegerlos. La animación planteaba evoluciones por un límite corto de tiempo (cosa que confundió al comienzo a los antiguos seguidores de Pokémon); además de ser en una dirección específica, a diferencia de las múltiples variables que ofrecía el juego (exceptuando un único caso en que Greymon evoluciona a Skullgreymon). Todas las otras evoluciones que quedaban fuera, eran introducidas como Digimon diferentes o incluso enemigos. Para que quede claro: muchos de los enemigos que aparecen en la serie de tv, en los juegos eran meras evoluciones de los Digimon de los chicos humanos. En el anime los hacen aparecer como personajes distintos e independientes; sin duda un cam-

bio bastante radical. A pesar de esto el anime lograba capturar la esencia del juego en el concepto del cuidado del monstruo, ya que se hace especial hincapié en las comidas, el descanso o la salud de cada Digimon. A medida que pasa el tiempo los chicos van enfrentando varios monstruos que se han vuelto malignos por unos instrumentos llamados engranes negros, creados por un ser que pretende conquistar el Digimundo. La historia sigue un patrón bastante fijo de luchas y evoluciones hasta que uno de ellos (Tai) vuelve al mundo real. Allí descubre por un lado que su hermana menor conoce a los Digimon y que puede verlos en este mundo, cosa que ahora el protagonista también puede hacer. Con esto se descubre el conflicto principal de la serie: Un Digimon maligno está creando una unión entre ambos mundos para así poder conquistar la tierra. El misterio continúa develándose cuando los chicos son contactados por un anciano que les encomienda buscar unos medallones que simbolizan una característica positiva (amistad, valor, etc.) y que les permitirán realizar otra evolución más. Aquí también es cuando descubren que los chicos digielegidos no son 7 sino 8, y que todos comparten el hecho de haber vivido en el mismo lugar hace algunos años: Hikarigaoka. Con esta única pista se encaminan al mundo real para buscar al octavo chico, que como se



KARI



TK



PIEDMON

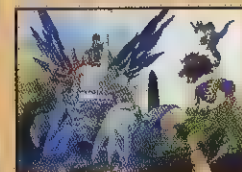
había vislumbrado antes, resulta ser la hermana de Tai: Kari. La serie concluyó con la emisión del episodio 54 el 19 de marzo de 2000, hace apenas unos pocos meses. Apenas un mes después, el 2 de abril, una nueva serie titulada *Digimon Adventures 02* se estrenó en Japón. La historia se sitúa tres años después del final de la primera y se centra en la aparición de un nuevo monstruo de la mano del Digimon Kaiser. Cuando los ahora crecidos digielegidos tratan de detenerlo descubren que el poder de evolucionar ha sido sellado y no tienen más remedio que dejarle el paso a tres nuevos chicos que también habían vivido en Hikarigaoka; y por lo tanto podían trasladarse al Digimundo. A este grupo se le suman los dos digielegidos más chicos de la saga anterior TK y Kari, gracias a que descubrieron una forma de hacer evolucionar sus bichos. El resto de los antiguos digielegidos actúan como consejeros y deciden heredarles sus emblemas a sus sucesores, es así como los tres nuevos poseen dos insignias cada uno. La nueva forma de evolución se da gracias a los Huevos Digimental, que según su escudo brindan diferentes tipos de transformaciones a los Digimon. Ya desde el comienzo se puede ver que pueden evolucionar de dos maneras diferentes para el mismo nivel. Como era de esperarse junto a esta serie salió al mercado la tercer versión del Digivice (D3), que además de traer los

nuevos personajes tiene un diseño totalmente nuevo, aunque por supuesto eso no evita que se pueda conectar con todos los otros dispositivos.

Lo que se está viendo en Argentina es la primera serie de Digimon, doblada fielmente del japonés. Los nombres de los protagonistas, sin embargo, han sido ligeramente alterados por los que les pusieron en los videogames americanos y la versión doblada yankee de Digimon. Pero con la salvedad de que mantienen los apellidos originales japoneses (que en USA sacaron o "tradujeron"). El opening es el original, sólo que con la canción traducida en versión un poco más libre. La única alteración fue que cuando aparece el logo japonés, lo taparon con el que usan en USA, donde se puede leer en letras romanas "Digimon". Los endings son los originales japoneses con la misma canción traducida al castellano. Aún así es muy positivo que respeten los cambios de ending en la versión doblada, ya que en general mientras en Japón se hacen muchos openings y endings en occidente suele llegar uno solo. Desgraciadamente no están disponibles en SAP, así que no se los puede escuchar en japonés como a la serie. Esto se debe a que están editados (por la inclusión de logos y letras) y usan otro master que no tiene el track de audio japonés. La compañía de doblaje fue Intertrack de México, la misma que viene doblando todas las producciones de Toei al castellano desde 1990. Se doblaron todos los episodios de la primera serie y se espera doblar la segunda en los primeros meses del 2001.

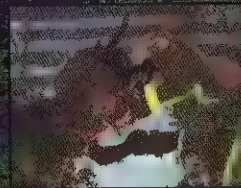


Digivice 3

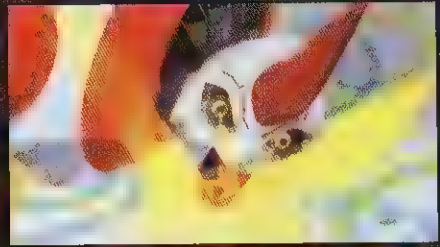
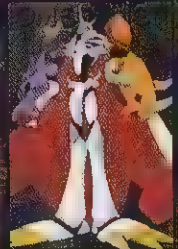


## Las películas

El primer film realizado sobre esta saga es un cortometraje de 40 minutos que cuenta el suceso que se llevó a cabo algunos años antes del comienzo de la serie y que muestra el primer encuentro de Tai y Kari con los Digimon en Hikarigaoka. Esto es lo que luego determinará qué chicos son los digielegidos. Se la conoce simplemente como Digimon Adventures (Película para cines No. 1) y se estrenó en Japón a comienzos del '99.



El segundo film se ubica después de terminada Adventures 01 y cuenta sobre un nuevo Digimon que nace a partir de un conjunto de información perdida de internet (similar al concepto inicial pre-serie de tv). Los personajes son los de la primera temporada pero ya más adultos y se puede ver una fusión entre Wargreymon y Metalgarurumon (Omegamon). Se estrenó en Japón a principios del 2000, y se lanzará en USA para Octubre.



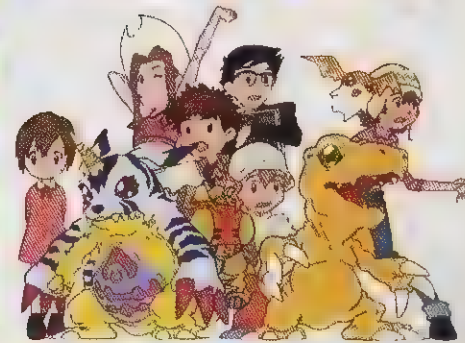
La tercer película tiene dos segmentos: "Digimon Hurricane Touchdown" y "Supreme Evolution: The Golden Digimental". Estrenada el pasado 8 de julio en Japón y ubicada en la segunda temporada. En el primer film se ve la aparición de un nuevo digielegido, llamado Wallace y de sus dos Digimones Gumimon y Chocomon (que en lo único que se diferencian es en el color). La segunda parte cuenta sobre los Huevos Digimental Dorados, que se supone brindarán nuevas formas a dos de lo Digimones que luego se mantendrán en la serie. Además promocionan que también muestran un nuevo estado de transformación de los Digimon de Adventures 01.



## Guía de capítulos

- Guía de capítulos 1 a 54 de Digimon según los nombres de la versión en castellano doblada en México por Intertrack que se emite en Argentina.
- Emitidos originalmente en Japón entre el 7-3-99 y el 19-3-00

- |   |  |
|---|--|
| 1 - La isla de las aventuras...             | 28 - Vamos a Japón                     |
| 2 - Greymon                                 | 29 - Mammothmon ataca a Hikarigaoka    |
| 3 - Garurumon                               | 30 - Los Digimon atacan Tokyo          |
| 4 - Birdramon                               | 31 - El octavo Digivice                |
| 5 - Kabuterimon                             | 32 - La llamada de Gatomon             |
| 6 - Togemon en Toy Town                     | 33 - En la ciudad                      |
| 7 - Ikkakumon                               | 34 - El destino de Gatomon             |
| 8 - El guerrero de la oscuridad - Devimon   | 35 - El hada de Odaibo, Lillymon       |
| 9 - Los Digimon de hielo                    | 36 - Zudomon ataca                     |
| 10 - El guardián Catarumon                  | 37 - Angewomon                         |
| 11 - Bakemon                                | 38 - El rey maligno Venomyotisman      |
| 12 - La aventura de Patamon Y Mia           | 39 - Las Digievoluciones más poderosas |
| 13 - El despertar de Angemon                | 40 - Los Darkmasters                   |
| 14 - Un nuevo continente                    | 41 - Metalseadramon                    |
| 15 - El terrible Etemon                     | 42 - Whamon                            |
| 16 - Skullgreymon                           | 43 - Puppetmon                         |
| 17 - Kikatorimon                            | 44 - Cherrymon                         |
| 18 - Piximon                                | 45 - Wargreymon VS Metalgarurumon      |
| 19 - Datamon                                | 46 - El ataque de Metaletemon          |
| 20 - Metalgreymon                           | 47 - Saberleomon                       |
| 21 - Koromon llega a Tokyo                  | 48 - Las órdenes sw Machedramon        |
| 22 - El maligno Demidevimon                 | 49 - Adiós Numerons                    |
| 23 - Wregarurumon                           | 50 - Ladydevimon                       |
| 24 - Megakabuterimon                        | 51 - El terrible Piedmon               |
| 25 - Shogungekomon                          | 52 - Magna Angemon                     |
| 26 - Las alas resplandecientes de Garudumon | 53 - El último Digimon                 |
| 27 - El castillo de Myotisimon              | 54 - El final del verano               |



# Detective Conan

**Hitchcock no murió y ahora se dedica a los mangas...**

Por Marcelo Vicente

**S**i hiciéramos un recuento de los animes que se han estrenado en Japón en la última década, prácticamente nos sobrarian los dedos de las manos para enumerar los que se hayan extendido más allá de su primer temporada. Detective Conan (Meitantei Conan en japonés) es uno de ese selecto grupo, y desde su estreno en las pantallas japonesas el 8 de Enero de 1996 no ha parado de cosechar éxito y rating consiguiendo así seguir en onda con episodios nuevos hasta el día de hoy, estando en estos momentos a punto de llegar a los 200 capítulos en Japón.

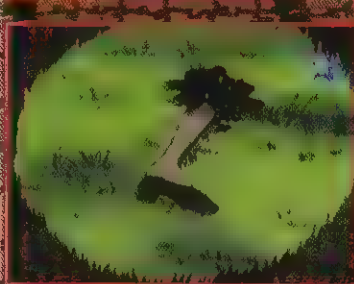
Desde su estreno en Argentina el 4 de Junio pasado dentro del programa El Club del Anime de Magic Kids, la serie viene ganando poco a poco adeptos muy fieles. Pero esto no le está siendo fácil. Desgraciadamente no es una serie que dé para ver en maratones de 4 capítulos por día, dos días seguidos como la estuvo pasando Magic, tanto por el carácter unitario de los episodios como por la reiteración de esquemas que tienen estos. Además con los cortes comerciales puestos en cualquier lugar, capítulos desordenados y pérdida de nitidez, el Club del Anime sigue siendo paradójicamente el peor lugar para mirar anime... Por lo cual no sería de extrañar que Detective Conan se volviera realmente popular en nuestro país recién ahora que lo pasan de Lunes a Domingo en múltiples horarios y de un capítulo por día. Lamentablemente Magic cambió su política de



emisión de animes y además de bajar la cantidad de series a pasar por año también ha decidido que todos los estrenos se vean primero a modo de maratón dentro del programa Club del Anime y recién después (en principio tras dejarlos "descansar" unos meses) se emitan de a un capítulo por día e independientemente como es tradicional. El mejor ejemplo de esto es Robotech que tras su pase por El Club del Anime ahora ha vuelto en

horario de Lunes a Domingo. El otro problema que deberá enfrentar para alcanzar una popularidad equivalente a la de su Japón natal es el doblaje. Aunque éste es fiel y la serie no ha sufrido alteraciones o censura (que es lo verdaderamente importante) todos los nombres han sido cambiados por otros hispanos que realmente parecen elegidos a propósito para sonar lo más vomitativamente posible. Ni la telenovela centroameri-

名探偵  
コナン



Mariela del Club del anime "Chicos, sigan viendo esta divertidísima comedia!!!!!!" (Lo que es no gastarse en ver ni un capítulo...)



que Conan es un adolescente al que lo envenenaron y se le redujo el cuerpo y ahora debe encontrar la cura. El anime cuenta con una animación muy buena que se mantiene intacta a lo largo de la serie, los personajes son carismáticos y sus diseños innovadores, la línea argumental no tiene fisuras y es prácticamente imposible encontrar un bache (se maneja a la perfección la psicología de los criminales y los casos, complicados por cierto, son resueltos magistralmente). Y hasta los episodios creados especialmente para televisión no desentonan demasiado con los que están adaptados del manga. En definitiva, se trata de un producto bien hecho, con el misterio y el suspenso como ingredientes principales. Este anime, como ya se señaló, aún se emite cada Lunes a las 19:30 por Yomiuri TV y consta a la fecha con 7 openings y 8 endings, siendo los primeros -Mune ga dokidoki y Step by step respectivamente- rotundos éxitos en el mercado discográfico japonés. Por cierto; lo que todo el mundo en Argentina se pregunta es: Qué carajo tiene de "Divertidísima Comedia" Detective Conan (serie cínica si las hay) para que la conductora del Club del Anime la haya descripto así una y otra vez???? Realmente añadiría si en Magic le hicieran ver aunque sea un miserable capítulo de la serie a Mariela Carril...

cana más chota tiene personajes con nombres tan de mierda. Por supuesto este detalle es cortesía de las políticas de doblaje para Latinoamérica que tiene la productora japonesa de la serie: TMS Kyocuchi corp. Empresa que ya hizo aberraciones similares con los nombres en las versiones latinoamericanas de Bt'X, Virtua Fighter, Magic Knight Rayearth, etc., etc. Sospechosamente ninguna de estas series fue un éxito en la región... De todas formas, Conan es un anime mucho más exitoso que cualquiera de los antes citados, un auténtico peso pesado de la animación japonesa y debería poder atraer la atención del público con sus complejos casos detectivescos, sus escenas de siniestros y sangrientos asesinatos (desde Caballeros del Zodíaco que no se veían tantos chorros de sangre en un anime que pasa Magic...) y su estilo innovador de dibujo. En Japón el reconocimiento fue unánime y casi inmediato perdurando hasta el día de hoy. Esto tiene una explicación. Su éxito tiene varias aristas, y quizás las más importantes sean que está basado fielmente en el popularísimo manga homónimo de Gosho Aoyama, el cual actualmente todavía sigue serializándose en la revista Shonen Sunday Comics de Shogakukan (la misma donde se publicó Ranma 1/2). El manga de Detective Conan ya suma la nada despreciable cantidad de 28 tankoubons (tomos recopilatorios) más 10 especiales. Las aventuras de Conan Endowa le resultan atractivas a una franja muy amplia de público ya que si bien el protagonista es un chico, cosa que vuelve a la serie atractiva para el público infantil, la realidad es que no suena a volazo el que un pendejo resuelva casos complicados por el ingenioso truco de que el motor de la historia sea



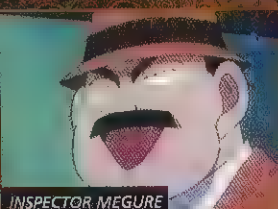
SHINICHI KUDO = CONAN EDOGAWA



RAN MOURI



KOGORŌ MOURI



INSPECTOR MEGURE



DETECTIVE BOYS



PROFESOR AGASA

## La historia: El comienzo y lo que aún no se vio en Argentina

La historia trata sobre un estudiante de la secundaria Teitan de 17 años, su nombre es Shinichi Kudo (Bobby Jackson en la versión local), y a pesar de su corta edad ya es un respetado detective que ayuda a la policía local a resolver los casos que se presentan en la ciudad. Su pasión por resolver asesinatos es debido a la obsesión que tuvo desde chico por las novelas de misterio. Tiene una "amigovía", Ran Mouri (Claudia Guzmán) que vive con su padre -un ex policía devenido en investigador, divorciado el hombre- llamado Kogoro Mouri (Carlos Guzmán), aunque éste es un mediocre en su profesión.

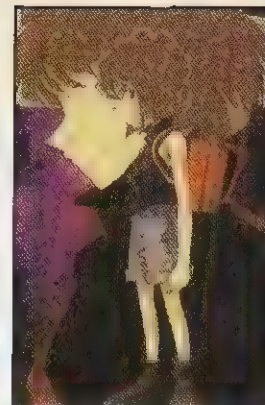
Un día Shinichi y Ran están en un parque de diversiones cuando allí se produce un asesinato en el que estaban involucrados dos misteriosos hombres de negro (Gin y Vodka). Luego de resolver el asunto sin que estos hombres resultaran ser los culpables Shinichi vuelve a ver a uno de los tipos en actitud sospechosa y decide seguirlo. Es así como termina observando una turbia escena escondido detrás de una pared. Desgraciadamente es descubierto y lo cagan a palos. Pero los sicarios deciden no matarlo a tiros, sino que le dan una nueva droga -la cápsula APTX 4869- descubierta por su

organización, que nunca había sido probada en humanos. El resultado: Shinichi no muere pero ahora su cuerpo es el de un pibe de 6 años, aunque su sagacidad e inteligencia sigan intactas. Shockeado, se dirige hacia la casa de su vecino el profesor Hiroshi Agasa, y le pide un antídoto, pero éste le dice que es imposible de hacer sin conseguir antes una muestra del veneno. De aquí en adelante esa será la nueva y más importante misión de Shinichi Kudo, y debe ser secreta ya que si no pondría en riesgo la seguridad de sus seres queridos. Pero su nueva identidad nace recién cuando aparece Ran, y Shinichi (que primero se oculta y se pone anteojos) al verse acorralado dice llamarse Conan Edogawa. El nombre deriva de Sir Conan Doyle, autor de Sherlock Holmes, y el apellido de Ranpo Edogawa, un famoso escritor de novelas de misterio. El profesor entonces la remata alegando que es hijo de un pariente suyo y que los padres del chico están en

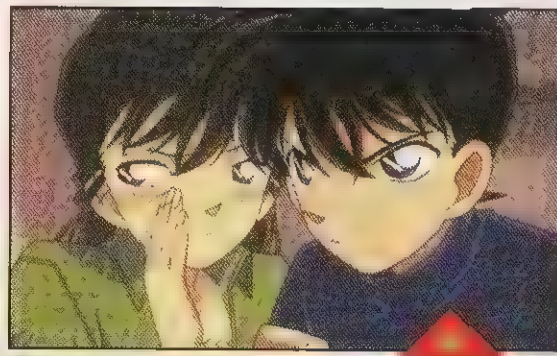


el hospital. Acto seguido le pide a Ran como favor que lo lleve a su casa y lo cuide por un tiempo, a lo que ésta accede. Shinichi de movida no está muy convencido, pero luego ve la posibilidad de que, ya que va a estar conviviendo con su "colega" Kogoro Mouri, lo podría ayudar a resolver los casos (sin que el inepto se dé cuenta obviamente), y esto le haga obtener prestigio a su "suegro" asignándole investigaciones cada vez más importantes, y así conseguir la información que necesita para dar con la organización de esos siniestros "men in black" que ocasionaron su desgracia. Lógicamente con el correr de la trama aparecen otros personajes, como por ejemplo Heiji Hattori, otro joven detective, hijo del jefe de la policía de Osaka, que llega para averiguar sobre la extraña desaparición de su rival Shinichi Kudo. Este se convierte asimismo en contrincante de Conan (aunque en algún capítulo los dos trabajan juntos para resolver un caso), descubriendo más tarde el secreto de su verdadera identidad. También hay que citar a los Detective Boys, un grupo de chicos de escuela primaria (a la que Shinichi forzosamente debe volver a asistir) quienes, aunque lo toman como un juego, lo ayudan con sus investigaciones.

Vale agregar además la esporádica aparición de la madre de Ran, y de los padres de Shinichi quienes



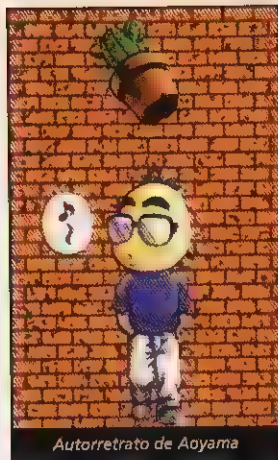
3 años atrás se habían mudado a Los Angeles. Asimismo, luego se suma al equipo de los Detective Boys otra nena, Ai Haibara, pero su personaje esconde un pasado siniestro: ella se llama en realidad Shiho Miyano, alias Sherry, y fue quien creó la droga experimental que encogió a Shinichi. Pero la muerte de su hermana mayor la hace reflexionar y decide salir de la organización. Obviamente en el bajo mundo eso no está permitido y deciden liquidarla: es así como al verse sin salida, trata de suicidarse tomando su propio veneno y termina encogida ella también. Sin embargo con el correr de la historia de todas formas será descubierta y perseguida. De a poco se enamorará de Conan, para agregarle un poco más de condimento a este anime que en ningún momento da tregua.



## El creador

Gosho Aoyama (su nombre es en realidad un seudónimo, ya que el verdadero es Yoshimasa) nació el 21 de Junio de 1963 en la región de Tottori. Una vez que terminó su carrera universitaria inició la de dibujante, y obtuvo el premio Shonen Sunday que entrega la editorial Shogakukan -y que alguna vez ganara Rumiko Takahashi- por la obra Chotto Matte. Esta junto con otros mangas cortos se encuentra recopilada en el tankoubon Aoyama Gosho Tanpenshuu (G. Aoyama presenta). Después ganó popularidad con Magic Kaito, y terminó de afirmarse en 1988 con su muy

exitosa serie Yaiba. De esta última se llegó a hacer un anime para tv, el cual hasta se dobló al castellano en México hace un par de años, habiendo sido emitido en algunos países de la zona, como por ejemplo Chile. Pero sin duda el punto más alto de su carrera como historietista lo alcanzó a partir de 1995 gracias a Meitantei Conan, que aún hoy día se publica en el semanario Shonen Sunday de Shogakukan. Es común además encontrar en todos sus comics, los famosos crossovers que tanto les gustan a sus seguidores.



Autorretrato de Aoyama

## La versión latinoamericana

"Mi nombre es Bobby Jackson, tengo 17 años y soy conocido como el mejor de los detectives..." Así, de manera narrada, comienza la presentación de Meitantei Conan en español. No hay que ser muy perspicaz para darse cuenta que el doblaje efectuado a este anime no es realmente de lo mejor. Bah, lo usual para las producciones de TMS-Kyocuchu Corp: no se respetaron los nombres originales sino que fueron cambiados por unos híbridos hispanoamericanos. Además, las voces son poco expresivas y tienen un raro acento, hay muy pocos actores para demasiados personajes, y quizás el error más grosso sea que a un mismo personaje le pusieron 3 nombres diferentes (¿!) a lo largo de la serie (menos mal que no



Aguante Bob Marley!

fue en un mismo capítulo!). Los de la Black Organization, milagrosamente mantuvieron sus nombres. Más allá del tema nombres el resto es un doblaje fiel y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón, lo cual en el fondo es lo esencial para disfrutar una serie. El opening es el primero de los originales japoneses con la música correcta pero una letra inventada. Hay un solo opening (salvo ínfimos



Mrirrlrblrlr!!

detalles), eso sí, para todo el primer bloque de episodios. En cuanto a los endings hay que decir que son dos, de los cuales el primero se mantiene hasta promediando el episodio 50. Ambos aparecen en la versión doblada, pero en versión instrumental. Detective Conan fue doblado en Los Angeles, Estados Unidos, más precisamente en el estudio Intersound Inc. de Hollywood (el mismo que dobló Guerreras Mágicas y Virtua Fighter, entre otras). Lo

que se está viendo en Magic es el primer bloque de 65 capítulos, los cuales se doblaron en 1998 y fueron distribuidos por la compañía Dicitel Television Distribution. Al estar la serie todavía produciéndose en Japón a razón de 1 capítulo por semana, es de esperarse que se comercialice en Latinoamérica en bloques de 60/65 capítulos con estrenos más o menos una vez al año.

Consultados sobre como iban a emitir la serie, en Magic contestaron con la desinformación habitual "la tenemos completa, los 60 capítulos!" y recién ahí, ante la explicación del cronista se enteraron que todavía seguía en Japón (quizás también de que no era una "divertidísima comedia").

Los actores que pusieron su voz en esta serie fueron: Marcela Bordes (Conan Edogawa), Erika Araujo (Ran Mouri), Carlos Carrillo (Kogoro Mouri), mientras que el resto de los diversos papeles masculinos fueron compuestos por Guillermo Romano y Alejandro Abdalah (Megatron en Transformers). Como dato adicional vale decir que en algunos capítulos la voz de Kogoro es otra, asimismo que la de Ran es distinta, pero en un solo episodio; además los Detective Boys son conocidos como la Liga de detectives juveniles. Como datos extras se puede agregar que Bordes anteriormente compuso a Anais en Las Guerreras Mágicas, también a Lourdes y Leopoldo en BT'x, mientras que Carrillo hizo de Zagato en Guerreras Mágicas así como también varios personajes en V. Fighter.

## EQUIVALENCIA DE NOMBRES

Version Latinoamericana

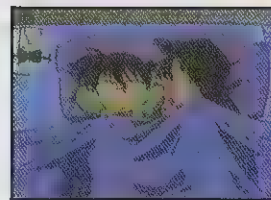
Original Japonesa

Bobby Jackson	Shinichi Kudo
Conan Blazy	Conan Edogawa
Claudia Guzmán	Ran Mouri
Carlos Guzmán	Kogoro Mouri
Profesor Cardillo	Profesor Agasa
Inspector Vera	Inspector Megure
Jessica - det. boys	Ayumi Yoshida
Beto - det. boys	Genta Kojima
Jorgito - det. boys	Mitsuhiko Tsuburaya
Susana	Sonoko Suzuki
Alfredo Adame (cap. 48)	
Alfredo Gutiérrez (cap. 49)	
y Héctor Garza (cap. 58)	Heiji Hattori

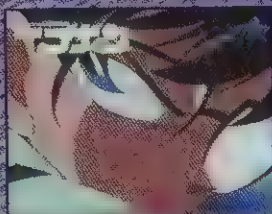
Con respecto a su emisión en Latinoamérica, Detective Conan fue estrenada en México el año pasado, pero sólo pasaron algunos capítulos, y actualmente ya no está al aire; es exactamente el mismo caso de Colombia. En Chile corrió mejor suerte ya que transmitieron el bloque de 65 capítulos (en realidad pasaron 57) al principio por tv abierta a través de La Red -durante 1998-, y ahora por Chilevisión; también se exhibe en cable por ETC TV, quienes anunciaron para el próximo semestre la emisión de nuevos episodios.

Latinoamérica y el Este Asiático son los únicos lugares donde se emitió esta serie de momento, pero Detective Conan tiene en estos momentos una

gran chance de pasar al estrellato internacional: La cadena Fox lo ha adquirido para emitirlo en Estados Unidos.



Uy! Me olvidé del forral



OPENING



ENDING



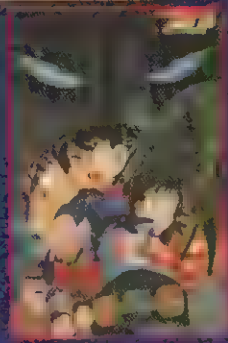
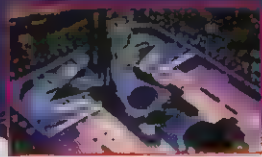
## Las películas

Detective Conan consta -además de la serie animada- de 4 películas presentadas en los cines japoneses a razón de una por año.

### Токей jikake no matenrou (Cuenta regresiva en el rascacielos) Estrenada en cines japoneses en 1997

Daizo Kurokawa, el director de un importante hospital, es asesinado en su oficina, pero antes de morir escribe una misteriosa palabra en la pantalla de su computadora, que le sirve a Conan para descubrir el homicidio. Luego la trama deriva hacia un robo de explosivos, que sumado a una serie de incendios que se creen intencionales, provocan alarma en la ciudad. Como se preveía, varias bombas son colocadas en diferentes sitios (en un parque, en las vías del tren, en diversos

edificios públicos) y Conan se las debe ingeniar para encontrarlas antes que estallen, poniendo en riesgo su vida -el criminal en una especie de juego, dejando pistas para que descubra donde están ocultas-. Poco a poco el rompecabezas va tomando forma y desemboca en Teru Moriya, un maniático y millonario arquitecto cuyo objetivo es destruir las obras que construyó en su juventud por considerarlas imperfectas.



### Juyonbanme No Target (El blanco número 14) Estrenada en cines japoneses en 1998

Alguien está tomando como blanco a personas cercanas a Kogoro. Los primeros en ser atacados son el inspector Megure, el Kisaki (su ex -esposa) y el Dr. Agasa. La clave del asunto está en los nombres más precisamente en los kanjis (ideogramas chinos) que se usan para formarlos, y en lo que significan; por ejemplo: el nombre de Megure es Juzo, y los kanjis que lo componen incluyen los números 10 y 3, lo que da un 13, y en lugar del hecho se encontró un cuchillo. Kisaki en japonés significa "reina", y en la escena fue hallada una rosa; y en el caso de Agasa, su nombre está formado por los kanjis 10 y 1 (11) y en el lugar había un símbolo de infinitud. En este punto Conan se plantea la situación y descubre un

paralelismo con un mazo de naipes, y se da cuenta además de que el orden elegido por el autor de tales actos no es fortuito, sino que es discreto, o sea que aún quedan otras diez víctimas, hasta llegar al número 14. Comienza una carrera contra reloj para impedir estos hechos, con suerte dispar, pero finalmente el criminal es desenmascarado. Es Kohel Sawaki, un ecataador de vinos que intentó camuflarse como una de las víctimas (el número 8) para que no sospechasen de él, y planeó todo por venganza, todo



este porque el número mayor índice perteneciente al número 14.



### Seikimatsu no majutsushi (Hechicero de fin de siglo) Estrenada en cines japoneses en 1999

Kaito Kid, uno de los ladrones más inquietante del mundo, envía un acertijo a la policía que, al no poder descifrar se lo transfiere a Kogoro Mouri. El argumento de esta película nos cuenta que desde 1885 hasta 1916, el zar ruso Nicolás II pintó 50 huevos para regalarle a su esposa (conocidos como Huevos Mosaico ó Huevos Cisne), pero lo que Kaito quiso decir con su mensaje es que en Japón recientemente apareció el número 51 (denominado el Huevo de la Memoria)

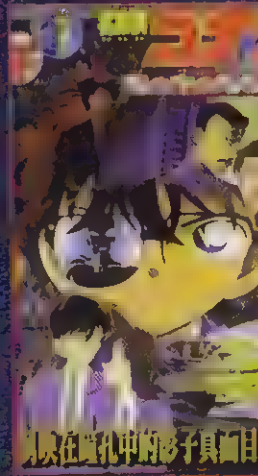
que se convierte en el más valioso de todos, y que se lo va a robar del museo donde está siendo exhibido. A pesar de el huevo es trasladado a un lugar secreto, el ladrón cumple con su cometido sin que Conan (que en este caso actúa junto a Heiji Hattori) se lo pueda impedir. Pero entonces la trama nos lleva a un viejo castillo ruso en la periferia de Tokyo donde todos los misterios se aclaran.



### Hitomi no naka no ansatsusha Foto del asesinato dentro de sus ojos Estrenada en cines japoneses a mediados del 2000

La historia comienza con una serie de asesinatos dentro de la misma fuerza policial, lo cual aparentemente indica que el culpable está ahí mismo. El caso llama la atención del inspector Megure, de Kogoro y de Conan que inmediatamente se ponen a investigar. Pero por un hecho accidental Ran termina también involucrada en el asunto: estando en un casamiento, ella va al baño y allí se encuentra con una mujer llamada Zuoteng Lieshi, que es casualmente el próximo blanco del asesino, y éste justo en ese instante se dispone a cumplir con su cometido. Se producen varios disparos, pero Ran solamente sufre la pérdida parcial de la memoria, así que a pesar de que vio la cara del delincuente no

puede recordarlo. La cuestión se va poniendo cada vez más turbia, complicándose la cosa hasta términos insospechados.



### ▶ La banda de sonido

Al ser un anime tan largo, Meitantei Conan tiene una relación directamente proporcional con los CD's editados hasta hoy, que suman 10 sin contar los singles. El desglose es el siguiente: 3 de Original Soundtracks, 1 il-

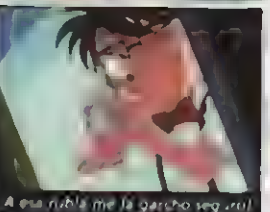
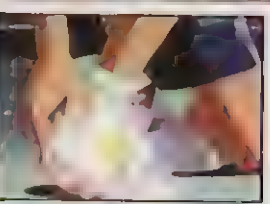
mado Boku Ga Iru, 1 recopilatorio de openings y endings, 4 por cada una de las películas, y el último es un "greatest hits" denominado Original Soundtrack Super Best.



### ▶ Los trucos

Si pudiéramos en una coctelera a James Bond, al inspector Gadget y a Maxwell Smart, el resultado definitivamente sería Conan Edogawa. El profesor Agasa, que por fin la pega con algo que inventa, le diseña una serie de útiles elementos que son usados por el protagonista en los diferentes casos, siendo los más importantes:

esta persona estuviera blando y resolviendo e asunto. Pero para eso ha falta...



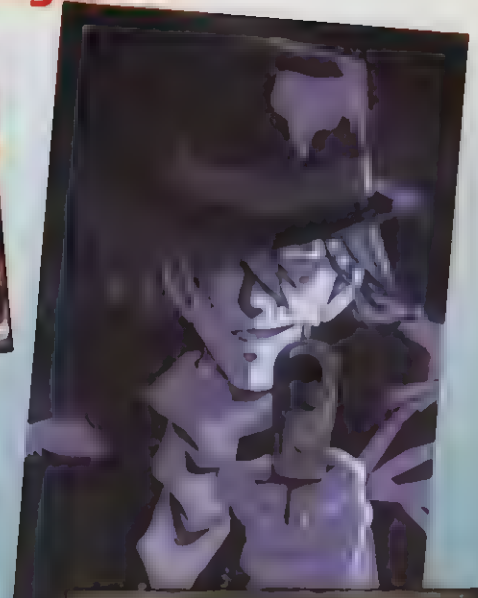
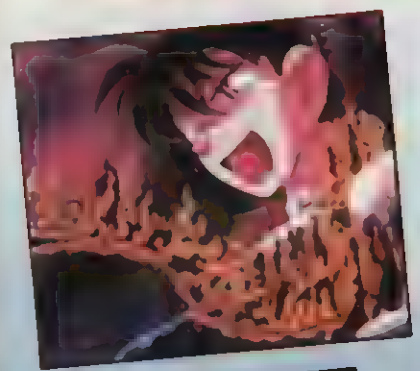
A esa rubia me la gachto seg.rol



Wktrphbtrbshphbtrme!!



### ▶ Galería de imágenes



# ¡NO PODES!

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



## ¡ATENCIÓN! LLEGA EL ATENORIZADOR DEL MOMENTO!!!

Este caradura se dedica a hacer retornos, es decir que te devuelve mágicamente a una pareja que te haya dejado o te esté metiendo los cuernos... Por Dios qué ladrón!! Encima este tipo se promociona como el ganador del premio Intuición '96... Qué mierda es el premio intuición?! Además debe ser una pelotudez ganarlo porque no creo que ninguno de los participantes "intuitizadores" se vaya a anotar si sabe un año antes que el ganador va a ser fulano no? En fin, como no podía faltar el aviso tiene agregado esos pedorros comentarios de supuestos clientes satisfechos, pero es patético leer cosas tipo: "Mi marido me engañaba con la secretaria, la asesorista, el lechero o cualquier otro agujero donde la pudiera poner, tenía bastardos deperdigados por todo el planeta, me quemaba con cigarrillos, me cagaba el centro de mesa, me mató al canario, se comió al gato y me dejó. Pero le pedí ayuda al licenciado (En qué? En intuición?) y después de dos semanas volvió a mis brazos arrepentido." Para qué mierda lo querés devuelta pelotuda?! Mejor pedile que lo maten, si seguro que tuvo que usar asesinos contratados para convencerlo de que vuelva con una boluda como vos!!

### EL PARAPSIKOLOGO DEL MOMENTO

- Con la verdad y eficiencia que lo caracteriza.
- Porque lo avalan los 4.000 retornos hechos en los últimos 4 años.
- Experiencia en parejas.
- Ganador del Premio Intuición '96.



#### TESTIMONIOS

**LAIIRA DE MATADEROS**  
Mi marido se prometió que me amaría a lo largo de la vida... Después que se casó con otra me dejó. Con Jaime hicimos un trabajo de retorno y hoy estamos casados, con lo que me gusta y feliz.

**LAIIRA DE CORDONA**  
Con un amigo me casé y él me dejó... Después de un tiempo me devolvió a mi marido... Hoy me gusta y feliz.

**CLAUDIA DE LANUS**  
Mi marido empezó a tener un comportamiento extraño... Después de un tiempo me devolvió a mi marido... Hoy me gusta y feliz.

SI ES UN IMPOSIBLE LO DIGO  
TRABAJA A DISTANCIA INTERIOR/EXTERIOR  
PEDIR TURNO

## NADA COMO EL DISEÑO ITALIANO DE UNO PARA CERRAR UN PUEBLO

A ver... si ustedes tuvieran que poner un poster en su cuarto pero el espacio no les alcanzara, que harían? calculo que, o no lo pondrían o en el más grasa de los casos lo cortarían para que la imagen central del poster quede coherente. La gente de este cine italiano tomo una decisión más simple y salomónica: poner la mitad de un lado y la otra mitad al lado. Esto quizás pone de manifiesto la famosa libido italiana, porque, como verán al lado del nombre de la película lo primero que uno verá será el culo de Julia Roberts, dejando algo de escasa importancia como su cara para la parte 2 del poster, relegada a la derecha. También nos hace preguntarnos quién mierda diseñó la cartelera de ese cine? pero como el diseño italiano es siempre muy elogiado en todo el mundo, en Lazer llegamos a la conclusión de que debe ser una obra maestra y nosotros simplemente no nos damos cuenta. Así que para estar en línea con esta "magistralidad" procederemos a publicar Lazer cortada en 3 partes de aquí en más, y en el futuro quizás en 6 ó 10, de esta forma el entretenimiento será mayor ya que deberán formar el puzzle primero.

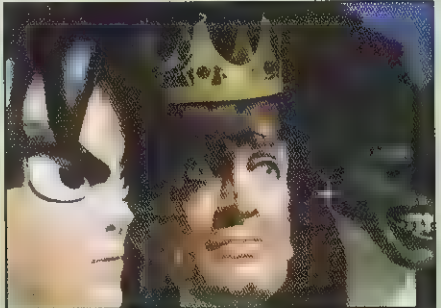


## LA PREGUNTA QUE TODA LA MUJER SE HACE

En qué se inspiró (o también qué aspiró) Magic para ponerle a una bebida "Cola Roja" ?

## MORTADELA MEDITICA MORTADELA MEDITICA

No hay duda que la muerte de Rodrigo dio mucho, mucho, muuuucho de que hablar. No hubo una sola revista o programa de Tv que no llevara a alguien que le llorara a la cámara diciendo algo del cantante. Incluso el, hasta este preciso momento prestigioso, canal El, se subió al carrito del Potro (je) con su primer especial sobre una figura latinoamericana (pero le seguían poniendo "singer" "mother" y otras boludeces en inglés en la gráfica). De las cosas lo que más llamó la atención fue la más que desafortunada publicación de la revista Internet Surf. Esta publicación se vende en los kioscos, pero recién un mes después se distribuye gratuitamente a todos los usuarios de Ciudad Internet, lo triste es que a unos pocos días del accidente, los miles de clientes recibieron una revista que morbosamente decía: "Rodrigo se cuelga de la red". Los directivos del grupo Clarín deben haber festejado que Rodrigo no se haya colgado en serio, porque sino se habrían comido una demanda de aquellas. Pero sin duda el premio al mal gusto se lo ganó una casa de disfraces que no tuvo mejor idea que hacerle un disfraz. Desgraciadamente en la foto no pudimos mostrarlo completo ya que los dueños sospechaban que fuéramos de una casa de disfraces rival (Si es que eso puede llegar a existir) y que le tomáramos fotos para currarnos el modelo. "Somos los únicos que la tenemos" dijeron orgullosos. Además de la máscara con corona que parece una de esas viejas de Menem recicladas, viene con una capa de rey, calzoncillos de boxeo, un cetro, y una desagradable pechera con músculos de látex. Lo que más nos extraño es que si tanto miedo tenían de que le curraran la maravillosa idea, después fueran y la pusieran en plena vidriera junto a ese Goku hecho de una careta de Alien de Roswell. Así es como seguramente Mickey, Papá Pitufo y la Pantera Rosa irán siendo reciclados por personajes más divertidos como Yabrán, Lady Di, Favaloro, o un marinero de submarino ruso.



## DESCONCERTANTE!!!

Gracias al éxito que tuvo con Manuelita, García Ferré decidió arriesgarlo todo y salir al mercado con un producto totalmente revolucionario, y con una narrativa que sin duda trae recuerdos de los últimos episodios de Evangelion. Es increíble el uso de la fina ironía de la que hace gala con el título de su última superproducción animada: Las Alegrias de Pantriste. Lo que más llama la atención es sin duda la intrincada red de símbolos encubiertos que utiliza para caracterizar a los padres de este somali anoréxico. El padre se llama Panduro, haciendo una clara referencia a la figura del falo, o como más comúnmente se la conoce en los circuitos culturales: "la baguete que te ensarta en el horno"; y a su tierna madre como Pandulce, recalando lo que, para él es sin duda el aspecto más importante de la figura femenina, y que retrotrae al famoso cántico popular "Pameeeela! Qué pandullilce!!".



# Gente al pedo IV

**Muchas más Boludeces...  
Made in Japan**

Por Agustín Gomez Sanz

Cuando nos que se hace de estos inventos que no sirven para nada mierda y todavía hay que hacer un texto introductorio explicando que es un Chindogu?!! Esto es un abuso... Van y se compran todas la Lazer anteriores y se fijan ahí... y basta. Como hablamos prometido en la nota anterior, al concurso de Chindogus argentinos ya es una realidad... bases del concurso van a aparecer en la webpage de Lazer en los próximos días. Así que todos los nerds y geeks que pueblan nuestro orgulloso territorio van a tener la oportunidad de medir ingenio y boludez mezclados contra los nerds y geeks Japoneses. Esta es la más nueva selección que hemos hecho de los Chindogus japoneses.

## Sé un Michael Jackson, el nene viene aparte...



Ahora podrá disfrutar de la tranquilidad que sólo unos pocos disfrutan!! Con este maravillosamente práctico aparato vas a poder respirar aire 100% natural, oxígeno puro!! Desgraciadamente, construido así como esta vos y el helado morían en cuestión de minutos. Necesitarías al menos 6.000.000 de plantitas para poder vivir 2 horas como mucho con esta mierda enchufada a la cara.



## Para poder sacar los brazos de Popeye...



Día lluvioso? No importa!! Con este revolucionario invento vas a poder llevar todas las bolsas del super en una sola mano!! El costo es un poco elevado ya que para que resista el peso, el amazon tiene que estar hecho de titanio, pero tamaño comodidad tiene su precio. El unico problema es que sólo vas a poder comprar telégrafos, toallitas femeninas (ultra finas), supositorios o papel higiénico, porque salvo que tengas los brazos de Swartz henneger, vas terminar teniendo que aprender a hacerte la paja con los codos.



**Advertencia:** Lo más probable es que mueras atropellado por algún colectivo al tratar de cruzar en rojo por tener las putas bolsas en la jeta.

## Audiomaster XXXXXL!!

Basta de caros aparatos electronicos, que sólo gastan pilas y vaya uno a saber que carajo le hacen al cerebro. Este espectacular Chindogu, además de ofrecer todas las ventajas de los otros, también te permite realizar cualquier tipo de actividades que antes no podías, como nadar, usar el walkman, rascarte la oreja, etc. El increíble poder de aumento de este aparato te permitirá oír hasta la más lejana putreda por andar con dos caceras en la oreja.



**Advertencia:** Es probable que al resto de la gente organice concursos para girarte porchote en las orejas.

## Mirá mamá!! Soy Cristopher Reeves!!

Si usted fue uno de los boludos que perdió el brazo tratando de llevar las bolsas del super con un paraguas, le Chindogu Society quiere recompensarlo. Este práctico invento le permitirá tomar su bebida favorita sin necesidad de detenerse cuando esté llenando el formulario de discapacidad física. más probable es que también termine llenando uno de discapacidad mental cuando lo vean boqueando para el costado como un idiota para tratar de agarrar la pajita que se le escapó.

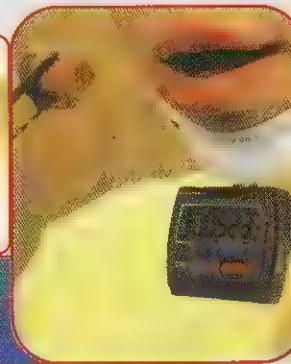


## Adiós al Fast Food...

Porque no sólo se hacen inventos boludos para gente imbecil, sino que también los hay para los maniacos, es que presentamos este super-discreto y moderno aparato que permite contar cantidad de veces que se mastica la comida. Viene con cronómetro general, por bocanada, cuenta regresiva y dos alarmas especiales, según los límites programados. "Pará que si me voy a dormir voy a dormir tranquilo y no voy a despertar con hambre." "Pará que si me voy a dormir voy a dormir tranquilo y no voy a despertar con hambre."



**Urbal para las Chupampas** un aparato que te permite saber cuántas veces has chupado una chupampa y así poder controlar tu consumo de chupampas.



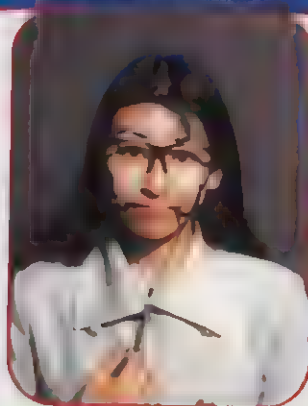
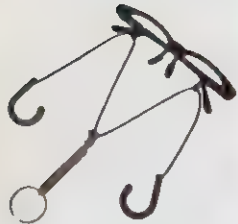
## Llegó la taza de Raquel Mancini!

Póngale amor a su desayuno! Ahora usted podrá vivir la pasión de un beso al tomar el café de la mañana!! Sienta cómo estos dulces labios se apoyan en su boca y vierten litros de saliva negra, amarga y caliente!! Este invento, aunque en un modelo de menor tamaño, fue furor en las clínicas de donación de esperma, y es conocido como "Dame un cortado". También hay otra versión, en tamaño inodoro, que se conoce como "Beso Negro"



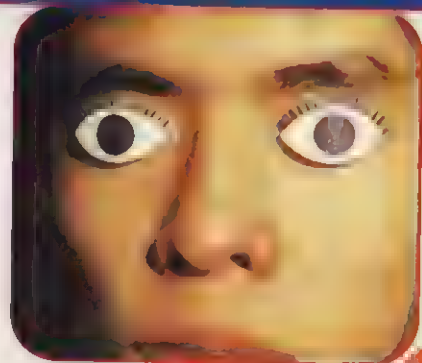
**Advertencia:** No la coloque en el microondas o se convertirá en la taca menstrualadora

## Una sonrisa siempre a mano...



Si, aunque por la cara de embolo de la mina de la foto no se note, este Chindogu es un par de anteojos sonriedores. Este producto recién llegó al éxito cuando decidieron modificarle un poco el ángulo de las cuerdas y lo convirtieron en finjidor de orgasmos. Además el Chindogu viene con un librito para fridas extremas con frases para antes, durante y después de coger, de las que se rescatan: " Te cuelga como un elefante mi amor!", "Metémela hasta el cerebro que me estás matando!" y "Sos una máquina sexual, papito!"

## Esto te lo robaste de Tom y Jerry, ladrón!



Hay que ser caradura para salir a decir que uno es inventor de esto, pero buen... Los stickers de ojos abiertos garantizan por su altísimo nivel de realismo que nadie se va a avivar que estás torrando, salvo porque estás roncando y un hilo de baba te cae de la boca.

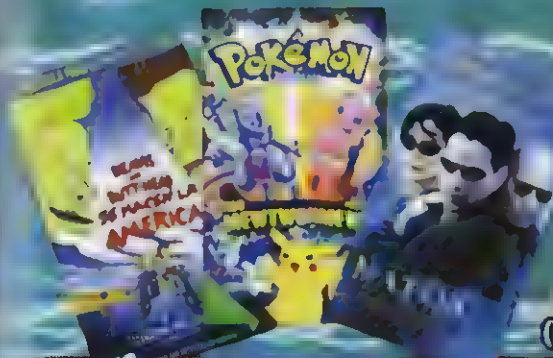
**Advertencia:** lo más probable es que pierdas tus pestañas al sacártelos



# MACROSS



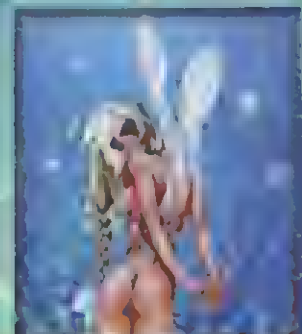
**Muñecos, Maquetas, Figuras de Acción**



**Cartas de Magic Pokémon (Torneos todos los sábados y domingos)**



**(Anime, Manga)**



Ahora en nuestra página puedes encontrar excelentes dibujos de anime y wallpapers que renovamos cada semana. No dejes de verlos (Siempre incluiremos alguno erótico)

[www.mangazone.com.ar](http://www.mangazone.com.ar)

Con tu compra a través de nuestra página te regalamos un llavero de Final Fantasy

Brown 240 - Belgrano 9  
Garibaldi 102  
0291-4552930/4543933  
BAHIA BLANCA



# UNA REFLEXION SOBRE EL PRIMER AÑO EDITANDO MANGA (Y LOS ADELANTOS DE LO QUE PUBLICAREMOS PRONTO)

Ya pasó bastante más de un año desde que empezamos a publicar Ranma 1/2 en Argentina, lo que también quiere decir desde que empezamos a publicar mangas en Editorial Ivrea. Y ha sido un año complicado, editar comics japoneses y lograr que queden bien no es tarea fácil. Durante estos 12 meses debimos ir aprendiendo y experimentando. Desde manejar las ultra lentas y burocráticas negociaciones con los editores japoneses, hasta conseguir el tipo de papel en que queda bien impreso pasando por las exigencias muchas veces incomprensibles de los japoneses (como que borres los símbolos que aparecen en los dibujos de los fondos). Eso sin contar el complicado proceso para scannear los dibujos japoneses, cambiarle las onomatopeyas en símbolos y volverlas letras... Obviamente sin perder la nitidez de las tramas japonesas y la calidad del dibujo por el camino. Y todo esto último resulta particularmente complicado por el hecho de no haber nadie más que lo haga (o necesite hacerlo...) en nuestro país. Lo que significa que no tenés a quién preguntarle y vas a tener que aprender y descubrir solo cada cosa. Lo cual lleva a que por ende ningún diseñador gráfico o fotocomista que contrates va a conocer de antemano el proceso y le vas a tener que enseñar todo de cero.

En Ivrea tenemos una particular obsesión en que los mangas nos salgan bien, porque es el último segmento virgen de la historieta en Argentina. Tan virgen que, de hecho, Ranma 1/2 fue el primer manga editado y distribuido legal-

mente (o sea pagando derechos a los autores japoneses) que se hizo en nuestro país. Malas ediciones, distribuciones interrumpidas y sobresaturación de títulos de golpe aniquilaron el mercado de los comics norteamericanos en Argentina unos años atrás. Estos mismos errores aniquilaron el mercado del manga en España (donde hoy día, Dragon Ball aparte, el manga no alcanza a ser el 10% del mercado de las historietas). En cambio en países como Italia y Francia donde los mangas se han editado más coherentemente (siempre en tomitos de más de 100 páginas, bajo precio y haciendo esfuerzos enormes por jamás interrumpir una serie y seguirla hasta el final) han logrado que el manga represente el 70% del mercado de las historietas.

Tomando estos contundentes datos como base, estamos dando cada paso con mucho cuidado. El balance de un año de publicación de Ranma si bien no es para ponerse eufórico, es bastante bueno. Las ventas de nuestra revista estrella, Lazer, pero han demostrado ser muy sólidas y estables. Lo cual permite intuir que hay un público con interés constante por la lectura de mangas, más allá de las modas del momento. Por la parte editorial podemos sentirnos conformes de haber logrado sacar en fecha a la revista todos los meses durante este primer año de publicación y confiamos en poder seguir haciéndolo sin problemas. También nos sentimos conformes de todo el trabajo silencioso que hemos hecho durante 1999 y lo



que va del 2000 de negociar y tomar contacto con todos los demás grandes editores japoneses (Kodansha, Shueisha, Kadokawa Shoten, la división Japón de Shogakukan, Hakusensha, Media Works, Gakken etc) permitiéndonos así tener un enorme abanico de posibilidades de títulos a publicar. Simultáneamente a esto hemos incorporado nuevas tecnologías para procesar los comics y poder sacarlos con la mejor nitidez posible (comparen cualquier



número de Ranma 1/2 nuestro con alguno de otra edición extranjera y vean cuál es más nítido y cuidado). El desafío está ahora en expandir el mercado, lograr que más gente lea los comics que publicamos y así poder sacar más variedad de títulos. Para que eso pasara consideramos que hacía falta un factor clave: EL PRECIO. Los comics tienen que ser mucho más baratos para ser algo más masivo. Pero bajar los precios no es algo fácil, menos en una Argentina donde el gobierno todo lo que parece saber hacer es subir los impuestos y bajar los sueldos (aparte de prohibirnos revistas como pasó con Lazer #47... y después se extrañan de que no salgamos de la recesión... Carajo!!!).

Sin embargo siempre nos caracterizamos por hacer lo impensable, así que HEMOS BAJADO LOS PRECIOS.

Cómo? Simple:  
 1) Reducimos un poco los costos cambiando el papel a uno ligeramente menos rígido (lo íbamos a hacer igual ya que Ranma nos parecía muy difícil de leer por lo dura que era).  
 2) (Esto fue lo principal) Achicamos drásticamente nuestra ganancia por ejemplo vendido.



Parece sencillo? No lo es para nada porque todo esto se puede mantener a largo plazo sólo si las ventas aumentan, sino lo único que habremos logrado es pasar de ganar algo de dinero con una serie como Ranma a directamente perder y en consiguiente poner en riesgo de cierre a la colección..

Afortunadamente nuestra arriesgada apuesta nos salió bien, cuando Ranma1/2 pasó en Junio con su numero 13 a costar \$3.50 (contra \$5 que salía antes), las ventas aumentaron bastante y las cuentas se equilibraron. El lanzamiento de Evangelion fue nuestra otra gran apuesta, no sólo valdría apenas \$3.50 por tomo sino que además vendría con varias páginas a color por número (y los derechos ya nos habían salido un huevo!!!). Por suerte éste también nos salió bien y las ventas superaron por mucho nuestras expectativas.

Sin embargo no hay que quedarse tranquilo y dormido en los laureles, Argentina es como dije un mercado muy volátil y riesgoso, la única forma de que se puedan publicar mas mangas es tener una base de lectores/as mucho, pero mucho más grande de la que tenemos ahora que apenas alcanza para sus tentar la publicaciones de algunos títulos y solamente de la mano de una editorial como la nuestra que se parte el oído para que los números le cierren con estos costos y márgenes de ganancia ultra estrechos. Bueno, en otras palabras: todavía no basta, necesitamos más lectores/as, muchos más. Y hay una sola forma efectiva y real de conseguirlos: que ustedes, los que están leyendo esto, le recomienden las colecciones a alguien y lo/a conviertan en un lector/a. Presten los mangas, comentenles a los amigos,



parientes, cuando tengan que hacerles un regalo regalénle un manga, etc. Algunos seguro se engancharán. Si tan sólo cada uno/a de ustedes logra enganchar al menos a una persona más, la situación cambiaría totalmente y las puertas se abrirían a: 1) Poder bajar aún más los precios y 2) Poder publicar mayor variedad de títulos.

Dicho esto, les cuento brevemente el panorama de lo que publicaremos en los próximos meses. Ranma 1/2 seguirá saliendo mensualmente con su nuevo precio de \$ 3.50.- y el plan como siempre es publicar hasta traducir todos y cada uno de los 38 volúmenes japoneses que forman esta gran serie, llegando muchísimo más allá de lo visto en tv. Evangelion seguirá saliendo mensualmente, están previstos 10 números abarcando los 5 volúmenes japoneses existentes al día de hoy. Pero como la serie todavía se está publicando en Japón, serializándose dentro de la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten, es probable que para cuando se alcance el #10 argentino ya haya salido un nuevo tomo en Japón. De ser así se proseguiría directamente la publicación. Caso contrario, cada vez que salga un tomo en Japón, aquí se

publicará simultáneamente en dos entregas. Evangelion y Ranma 1/2 saldrán a la venta siempre al mismo tiempo: alrededor del 20 de cada mes.

Y en los próximos meses habrá 3 novedades más: Fushigi Yugi, Slayers y Macross 7 Trash.

- Fushigi Yugi es un manga de aventuras y misterios creado por Yu Watase sobre una chica de secundaria que tras leer un libro se mete dentro de él, yendo a parar a un mundo fantástico-medieval donde la considerarán una especie de elegida. Es un comic de aventuras con bastante romance que seguramente atraparé a las/os seguidores/as de Sailor Moon. Como aliciente extra la historia es compleja, en ningún momento repetitiva y de narración muy sincera, llegando a mostrar a la protagonista teniendo relaciones sexuales. En Japón Fushigi Yugi fue tan exitosa que se llegó a hacer un anime de 52 capítulos y varias miniseries de Ovas. (Obviamente haremos una nota pronto...).

- Slayers ahora que el anime está finalmente en la tv argentina no necesita presentación. Lo único que les puedo comentar es que dentro la colección de Slayers argentina publi-

caremos una tras otra las 3 series de comics que se han hecho en Japón de Slayers: Slayers (a secas), Chobakumadouden Slayers y Slayers Special. Empezaremos por "Slayers" que consta de un único tomo japonés con guión de Hajime Kanzaka y dibujos de Rui Araizumi. (escribo Slayers una vez más y vomito ^-^)

- Macross 7 Trash es un comic de Haruhiko Mikimoto, el creador de los personajes de Macross/Robotech, ambientado en el universo de la popular serie de tv. Este es uno de mis mangas favoritos en estos momentos así que espero que sea bien recibido. Gracias a la retransmisión en Robotech en tv este año éste se ha vuelto uno de los títulos más esperados.

El formato y periodicidad para los 3 títulos serán las de siempre: libros mensuales de 100 páginas a \$ 3.50.-, abarcando medio tomo recopilatorio por edición argentina.

Por supuesto estamos negociando muchas cosas más, títulos muy esperados y conocidos y otros más raros y desconocidos pero extremadamente buenos. La cantidad de ellos que logren ver la luz en Argentina dependerá de lo buenas o malas que sean



las ventas de los títulos actuales. ganas de experimentar hay, además de los grandes éxitos del momento queremos publicar mangas para adultos (por temática, no por ser pornos), más comics realizados por mujeres como haremos con Fushigi Yugi e incluso algunos anime books y film books de series de tv. Pero bueno, como ya dije, todo dependerá de las ventas.

Gracias por apoyarnos (en el buen sentido...), será hasta la próxima

**Leandro Oberto**  
Director editorial



Les dejo un cuestionario que me gustaría que me respondieran vía e-mail a: [manga@editorialivrea.com](mailto:manga@editorialivrea.com)

- 1.- Escribir los 3 títulos que más les gustaría que publicaríamos
- 2.- Mayor virtud de nuestras ediciones
- 3.- Mayor defecto de nuestras ediciones
- 4.- Cuánto dinero en mangas son capaces de gastar por mes?
- 5.- ¿Cómo comen los comiquerías? (si es comiquería, especificar nombre y dirección)

Entre todas las respuestas sortearemos una colección completa de Ranma 1/2, una de Lazer, una de Evangelion y varios pliegos sin contar de nuestras publicaciones.

## NO SEAS GARCA!

### SOLO 5 MANGAS PAGAN A LOS AUTORES JAPONESES LOS DERECHOS PARA DISTRIBUIRSE ACA

A la fecha de cierre de este artículo solamente Ranma 1/2 (Ed. Ivrea), Evangelion (Ed. Ivrea), Pokemon (Ed. Vértice) y la revista Mixx Zine que publica Guerreras Mágicas y Sailor Moon (Grupo Editorial Vid), pagan a los autores japoneses derechos de distribución en nuestro país. Si se consultara a las editoriales japonesas, contestarían que estos son los únicos 5 mangas que se pueden conseguir por estas latitudes...

Argentina no es un mercado fácil para editar. Las crisis económicas extremas de la década del ochenta pulverizaron la industria del comic local. Durante los noventa cuando empézaba a resurgir, la aparición de comiquerías provocó la importación salvaje de productos desde España, el 90% de ellos traducciones de comics extranjeros que NO pagaban derechos a los dueños del copyright para ser distribuidos en nuestro país. Las comiquerías se convirtieron así en el mayor amigo y enemigo del editor argentino. Por un lado ponían publicidad y vendían números atrasados expandiendo y mejorando el mercado, pero por otro ponían a la venta comics españoles piratas que no garpaban un mango para ser distribuidos en nuestro país, aniquilando así a la industria local y la posibilidad de editar montones de títulos acá.

**VOS PODES TENER  
LA CULPA DE QUE  
EN ARGENTINA NO  
SE EDITEN MAS  
MANGAS...**

Con esto no estoy abogando por el proteccionismo o dándomela de nacionalista. Nada más lejos de nuestra filosofía. Es simplemente un tema de jugar limpio: Yo le pago a los dueños japoneses de Ranma una X guita por distribuirla en Argentina. Si la quisiera distribuir también en España tendría que pagarle el doble de lo que pago ahora. Si un editor español hace un contrato con un editor japonés para editarlo sólo en España y después la manda también para acá entonces me está cagando a mí y al editor japonés, que jamás verá un mango de lo vendido en Argentina. **TODO COMIC DONDE NO FIGURE EL PRECIO DE TAPA EN PESOS ARGENTINOS IMPRESO NO LE HA PAGADO DERECHOS AL AUTOR (YA SEA JAPONES, NORTEAMERICANO O EUROPEO) POR DISTRIBUIRSE EN NUESTRO PAIS.** Sé que la industria argentina no se ha destacado por su calidad durante años, pero ahora está dando signos notables de mejoría. Quedará en las manos de ustedes los/as lectores/as el que podamos seguir adelante, crecer y mejorar o seamos hundi-dos por empresas extranjeras que hacen trampa, cagan a los autores de los comics que leen y han podido llegar a ser lo que son porque no tuvieron a otras empresas cagándolos.

De ustedes, lectores/as y lo que compren, depende.

- Leandro Oberto



**ATENCIÓN:  
FECHAS DE SALIDA DE LOS MANGA!**

Para poder bajar el precio a \$ 3.50.- hemos recurrido entre otras medidas a pasar a usar el sistema de distribución llamado cascada. Esto es distribuir todos los ejemplares impresos en el área de Buenos Aires y al cabo de un mes cuando estos son levantados y reemplazados por el siguiente número, se envía la devolución al distribuidor de interior. Por tanto los kioscos del resto del país recibirán la revista 1 mes después de su salida en Buenos Aires. Esto se viene haciendo con Ranma ya desde hace un par de números y nos ha permitido bajar costos. Las comiquerías del interior, en cambio, recibirán los mangas simultáneamente a su salida en Buenos Aires.

**Preguntas habituales sobre este sistema:**

**Para qué mierda hacen esto?**

Debido a problemas insalvables en la distribución, cualquier revista (desde Caras a Billiken) sólo vende aproximadamente el 50% de los ejemplares impresos y distribuidos. Esto encarece las revistas porque el 50% vendido debe dar ganancias suficientes para pagar también el costo de las revistas que se imprimieron y no se vendieron. Usar el sistema Cascada, donde las revistas no vendidas en Buenos Aires son enviadas al interior, permite reducir la cantidad de ejemplares a imprimir. De esta forma la venta total puede llegar a un 70% de los ejemplares impresos, lo cual baja los costos de producción y eso puede reflejarse en el precio de tapa.

**Por qué no los distribuyen primero en el interior?**

Los distribuidores de interior tardan casi 90 días en procesar la devolución de ejemplares no vendidos durante el mes en que fueron puestos a la venta (los de Capital lo hacen en 48 hrs). De hacerlo al revés, los kioscos de Capital lo recibirían 4 meses después que los de interior y no sólo 1 como pasa haciéndolo primero en Capital. Además las revistas suelen llegar en bastante peor estado del circuito de kioscos de interior lo cual obligaría a una complicada selección.

**Por qué las comiquerías del interior las reciben en simultáneo con Buenos Aires?**

Las comiquerías se abastecen de distribuidores exclusivos de comics quienes les venden nuestras publicaciones en firme (o sea que a diferencia de los kioscos no las pueden devolver si no las venden). Estas hacen los pedidos incluso antes de que las revistas sean impresas, entonces una vez que sale una revista una parte de la tirada es enviada a los distribuidores de comiquerías, quienes inmediatamente se lo envían a las comiquerías de todo el país.

**Por qué no hacen eso con Lazer?**

Lazer es una revista de actualidad, no podemos darnos el lujo de mandarla un mes tarde a ningún lado. Por eso hacemos una tirada más grande y sale simultáneamente en kioscos de todo el país. Un comic en cambio no pierde actualidad.

**REGALATE UN POCO DE AMOR**

**KKK  
HENTAI**

**\$3,50**

**LA PRIMERA  
REVISTA DE HENTAI  
MADE IN ACA**

**YA SALIO  
EL #1**

**¡¡¡COMPRALA, SE AGOTA!!!  
(Y TE DESAGOTA)**



# Patoruzú

El indio terrateniente

Por Gabriel Gréif

# PATORUZÚ

**P**atoruzú es un personaje único en la historieta argentina por su longevidad, su masividad, su inmutabilidad y su vigencia. Fue el primero en saltar de la tira cómica de los diarios a la revista, vió nacer y morir la edad de oro del comic argentino participando activamente en ella y es de los pocos, sino el único, que ha logrado sobrevivir la hasta hoy día, sin cambiar ninguno de sus rasgos característicos. Leído por interminables generaciones de lectores, es sin duda el comic argentino más exitoso a nivel nacional y aún actualmente sigue siendo una publicación de las más baratas y más masivas que se pueden encontrar en los kioscos

Patoruzú demuestra el verdadero poder al que pueden llegar los comics. Muchas veces resulta difícil entender cuan masivos son los mangas en Japón, quizás una alternativa fácil sería decir "es como con Patoruzú o Mafalda en Argentina: Tengas la edad, sexo o profesión que tengas lo conocés y lo leiste alguna vez". Y curiosamente Patoruzú, Mafalda, El Eternauta y demás vacas sagradas del comic argentino tienen muchas características similares a



los mangas de hoy en día, desde estar impresos en blanco y negro, pasando por tener muchas páginas y narrativa onda cinematográfica hasta ser baratos y mostrar detalladamente lugares y situaciones muy localistas con las que el lector/a se identifique. Si tan sólo en Argentina hubiéramos podido hacer evolucionar los comics, haciendo nuevas series

adaptadas a los gustos de nuevas generaciones probablemente hoy día el mercado de la historieta y su reconocimiento popular fuera bastante distinto... Apareció por primera vez el 19 de Octubre de 1928 dentro del diario Crítica en la tira "Aventuras de Don Gil Contento", Patoruzú tuvo que sufrir varios cambios de nombre, aspecto,

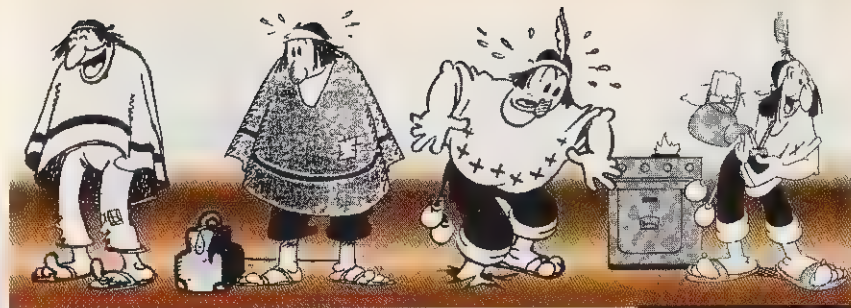
## AVENTURAS DE DON GIL CONTENTO

Canessa y Canessa

Por Dante Quinterno



Primer tira de 1928



La evolución de Patoruzú

entorno y personalidad hasta adquirir sus características definitivas. Dante Quinterno, su creador, lo había bautizado como Curugua-Curiguaguigua, pero por consejo de Muzio Saenz Peña (un periodista del diario) le cambió el nombre a algo más sencillo como Patoruzú. Nombre que proviene de una golosina para chicos de la época, la pasta de orozú. Ya en su primera aparición Don Gil Contento le dice "¡Por fin llegaste, 'Patoruzú'! Te bautizo con ese nombre porque el tuyo me descoyunta las mandíbulas". Apenas unos días después la tira desaparece del diario, Quinterno se va y con apenas 22 años sienta un precedente: se queda con los derechos de su creación (más tarde formaría el primer sindicato de historietistas). No pudo hacerlo con Don Gil Contento, pero sí con el que sería el personaje que lo llevaría al éxito. En Diciembre del



La evolución de Isidoro

mismo año Patoruzú reaparece en la tira "Don Julián de Montepío", también creación de Quinterno, en el diario La Razón, pero en esta encarnación es inmensamente rico, ya no tiene un aspecto tan rotoso y Julián de Montepío se parece mucho más al que luego sería Isidoro Cañones. La figura de este último va siendo eclipsada por la del indio hasta que el 5 de Agosto de 1931 la tira pasa a llamarse Patoruzú. En Octubre de 1934 Quinterno deja de hacer tiras para el diario, el cual comienza a reeditar las primeras de Julián de Montepío (presumiblemente por no tener los derechos de Patoruzú) hasta que un año después desaparece. A los dos meses, concretamente el 9 de Diciembre de 1935, Patoruzú hace su tercera y definitiva aparición, ahora en el diario El Mundo, donde dejaría de publicarse cuando su éxito fue tal que ganó su propia revista. En Noviembre de 1936 Quinterno forma su propia editorial y se lanza a los kioscos con el primer número de Patoruzú. El

éxito es tal, que al poco tiempo la revista pasa a ser quincenal y luego semanal. Utilizando un formato apaisado (similar al de sus publicaciones actuales) Quinterno genera una especie de revista de antología con una historia central del indio (las primeras eran recopilaciones de las tiras del diario El Mundo y luego comienza a producir material nuevo), historietas de otros autores y varias otras secciones de humor gráfico y escrito, así como notas y artículos, casi siempre con un tono irónico y crítico hacia el gobierno de turno. Ahí es cuando Isidoro empieza a vivir sus aventuras en solitario, y el



Dante Quinterno



autor lo dota de una galería de personajes propia como el Coronel Cañones, el mayordomo Manuel y Cachorra.

Ante el éxito que tenía, Quintero no se conforma con una revista semanal y en Octubre de 1945 sale a la calle el primer número de Patoruzú, que ya arranca siendo semanal, y con un formato similar: una aventura central (esta vez a color) con las aventuras del indio en su infancia e historietas de otros autores, artículos, notas y demás. En el comic de Patoruzito aparecen casi todos los mismos personajes que en su adultez (algunos pequeños como Isidorito o Pamperito y otros igual de adultos como La Chacha, Nancul o el ahora Capitán Cañones). Cabe destacar que tanto las historias de Patoruzito así como el resto del contenido de la revista estaban dirigidos a un público infantil de menor edad que los lectores de Patoruzú. Los éxitos seguían para la editorial de Quintero, pero también hubo algunos fracasos: el primero en 1942 con el corto animado "Upa en apuros" y el segundo con la publicación de "Adventures of Patoruzú" en USA, que fue publicada por la editorial Green Publishing Co. durante 1946 acompañada de una impresionante campaña de marketing y un merchandising abundante que poco sirvieron.

En Argentina en tanto, ambas revistas de Patoruzú sirvieron de semillero para muchos autores argentinos que hoy son reconocidos como grandes maestros: Divito, Salinas, Ferro, Blotta, Battaglia, Breccia y un largo etc. La editorial también publicó tiras americanas de grandes maestros como Frank Godwin y Alex Raymond (inclusive Flash Gordon) y material de DC Comics. Ya en Enero de 1956 aparece "Las Grandes Andanzas del Indio Patoruzú" donde

sólo se publicaban historias completas del indio y que comenzó con reediciones para luego mostrar material nuevo y posteriormente volver a las infinitas reediciones que son las mismas que se publican hoy día. El mismo camino siguieron "Correrías de Patoruzito" que arrancó en 1957 y "Locuras de Isidoro" aparecida por primera vez en 1968. Estas son las tres publicaciones que se pueden encontrar mensualmente en los kioscos hoy en día.

En este proceso, las revistas Patoruzú y Patoruzito que contenían historias nuevas desaparecen de los kioscos a principios de los 70's. Pero ahí no acaba la cosa: también se publicaba todos los Diciembre "El Libro de Oro Patoruzú" donde se reeditaban viejas historias y se hacía un repaso del año que concluía. Estos libros se siguieron publicando aún después del cierre de las revistas de antología, hasta mediados de los 80's. Se comentaba que a fines de 1999 iba a aparecer un "Libro de Oro Patoruzú 2000" como para subirse a la movida del festejo de fin de siglo y tantear un poco el mercado a ver si volvían a producir material nuevo, pero finalmente quedó en la nada.

Es notable como las publicaciones de Patoruzú y familia sobreviven en los kioscos a costa de infinitas reediciones. Evidentemente les es rentable. Si les va bien así y todo...¿qué pasaría si se produce material nuevo? Consultado para esta nota por Lazer sobre planes futuros, Walter Quintero (hijo del creador y actual director de la editorial) nos comentó que todo depende de lo que ocurra con la película de Patoruzito que están realizando. Quintero no quiso revelar las cifras de venta actuales de las publicaciones de Patoruzú. Sin embargo tras una investigación realizada por Lazer



consultando a varios distribuidores de kioscos, estos comentaron "off the record" que tiran a nivel nacional alrededor de 20.000 ejes (unos 10.000 en Capital y Gran Buenos Aires y unos 10.000 en interior) y estarían vendiendo alrededor de 8.000 copias por número, tanto de Patoruzú como de Andanzas de Patoruzito. Una cifra en absoluto despreciable en el mercado actual.



## ► La historia: Un indio atípico

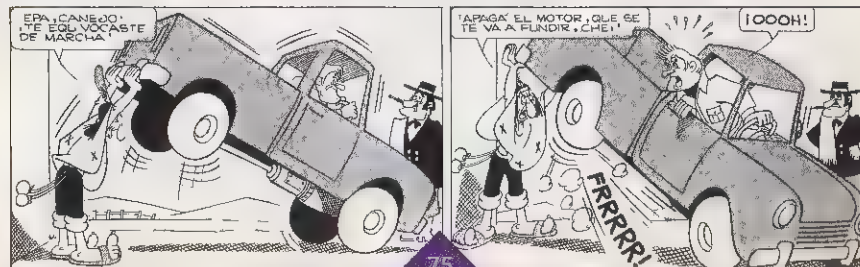
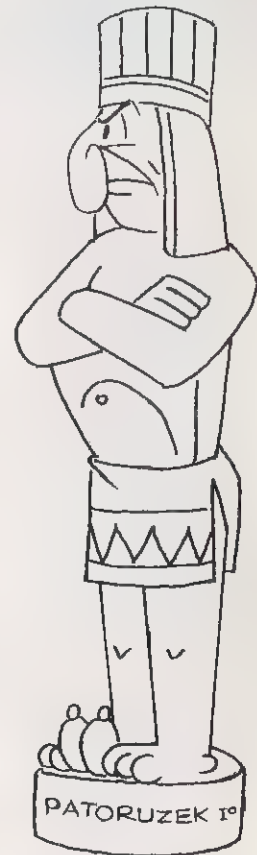
Patoruzú es un indio tehuelche, aunque sus antepasados son... egipcios. Según se narra en su origen, Patoruzek I, descendiente de un faraón, sale un día a navegar y se ve sumergido en una tormenta que tras muchas peripecias lleva a Patoruzek a desembarcar en una costa desconocida a la que los nativos llamaban Patagonia. El egipcio no tarda en asimilar las costumbres locales y tras realizar varias proezas es finalmente nombrado cacique tehuelche tanto él como toda su descendencia. De herencia le vienen a Patoruzú muchas de sus características como la fuerza colosal, la uña siempre encarnada del pie y el grito de "¡Huija!" que expresa felicidad. El resto de su lenguaje ("po" "chei" "caneja") se deben a su condición de indio, aunque en las primeras historias Quintero exageraba mucho más su estilo campechano. Patoruzú es también el prototipo de ser humano perfecto donde se conjugan todas las virtudes inalcanzables para el resto de los mortales: es generoso, desinteresado, noble, sobrio, estoico, modesto, sensible, hidalgo, caballero, no tiene vicios y es poseedor de una fuerza sin límites y una fortuna inagotable. Siempre ayuda a los necesitados, ya sea realizando él mismo alguna buena acción o donando cifras millonarias, autoconstituyéndose así en defensor de pobres y nece-

sitados. Sin embargo es crédulo, impulsivo, primitivo y tímido con las mujeres. Su condición de imbatible es un símbolo del bien que siempre debe triunfar sobre el mal. En sus historias no hay términos medios, no hay "grises", todo es blanco o negro, bueno o malo. Este mensaje moralista de Quintero se hace bastante más evidente en las historias de Patoruzito y se contradice en gran medida en las de Isidoro que es una especie de parásito que vive a costa de los demás y sin trabajar.

Pero Patoruzú es un personaje contradictorio. Es a la vez un gran terrateniente y un cacique indio del sur, una combinación imposible. Los terratenientes son descendientes de españoles que se apropiaron de las tierras y en cambio los indios fueron los sometidos, los masacrados, los asesinados. Y mucho más si eran caciques. Esta dualidad se hace mucho más llamativa teniendo en cuenta que el personaje fue creado en una época bastante cercana en el tiempo a las matanzas de indios perpetradas por los terratenientes del sur.

Otra característica del personaje es su condición de autóctono: su lenguaje, su "campechanismo". El uso de las boleadoras sugiere que son sus virtudes gauchas las que le dan esa fuerza irrimparable ante la injusticia. Pero esas son virtudes gauchas, no indias. Patoruzú es entonces, una

expresión de deseos de Quintero: un indio terrateniente, un nativo de la Patagonia que se adaptó a la colonización y no sólo es exitoso, sino que es perfecto y además es mejor que cualquier otra clase de habitante del país.



## ► Galería de personajes

Ya desde el principio Patoruzú es apadrinado por Isidoro Cañones (o sus predecesores Don Gil Contento y Julián de Montepío), un porteño egoísta, fanfarrón, vicioso y vividor. El prototipo de porteño. Quintero genera un juego de punto y contrapunto muy interesante: Isidoro es la antítesis de Patoruzú, mientras el primero es el que tiene todas las virtudes, el segundo tiene todos los defectos (con la salvedad de que pareciera según la óptica del autor que tener éxito con las mujeres es un defecto). Sin embargo Quintero se queda a mitad de camino. en los momentos jodidos Isidoro se pone del lado de Patoruzú. Aquí encontramos otra moraleja (y van...), nadie es totalmente malo y la amistad es un valor tan importante que puede llevar a los tipos más cobardes a jugársela. La búsqueda de dinero por parte de Isidoro es uno de los recursos más usuales utilizados por el autor para urdir la trama de la aventura, y finalmente cuando todo se aclara, Isidoro siempre recibe un escarmiento por parte de Patoruzú. El crimen y el mal no pueden quedar impunes.

Más tarde nos encontramos con Upa, hermano menor del indio, que fue encerrado en una cueva por ser considerado deforme y sietemesino y porque no gritó "¡Huija!" al salir del vientre materno. El aspecto, tanto gráfico como característico del personaje, fue cambiando con el tiempo. Al principio era mucho más deforme, pero luego Quintero lo va asimilando más al aspecto de su hermano mayor, ya tiene la uña del pie encarnada, ya usa poncho y ojotas y ya no es tan deforme, es apenas un indio alto y panzón. También va evolucionando



La evolución de Upa

su personalidad, al principio no hablaba, sólo emitía onomatopeyas y ruidos, de a poco aprende a hablar y va mejorando su fonética aunque nunca deja de ser disléxico. También se va volviendo menos inocente y en más de una ocasión saca a relucir su astucia. La relación Upa-Isidoro enriquece la historia. El carácter de Upa se desdobra y pasa a ser alternativamente compinche y juez del padrino.

El último integrante de la familia en aparecer es Patora, la hermana de protagonista. En el aspecto gráfico es exactamente una versión femenina de su hermano. Coincidiendo con el mensaje machista y moralista del comic, Patora es un personaje con una sola y única idea fija: casarse. Ante su fealdad, los candidatos que conseguirá serán aprovechados que a Patoruzú le costará bastante sacárselos de encima. Patoruzú ejerce acordes al prototipo de las mujeres de esa época. Pampero, el caballo de Patoruzú, es la versión equina del indio, un caballo indomable que sólo pude ser domado y montado por él mismo, y que reúne características similares: es el más rápido, el más fuerte, el más resistente. El caballo perfecto. La incorporación del



Patora

personaje está brillantemente relacionada con la pasión de Isidoro por el turf y el único motivo que lleva a Patoruzú a hacer correr su caballo y apostar por él es el orgullo de que ningún caballo sea mejor que el suyo. La Chacha es la nodriza que amantó y crió a Patoruzú tras la muerte de sus padres. No podía faltar en un comic de ideas tan rectas o "derechas" una fuerte figura materna. La Chacha es una madraza que daría todo por proteger al indio, pero además



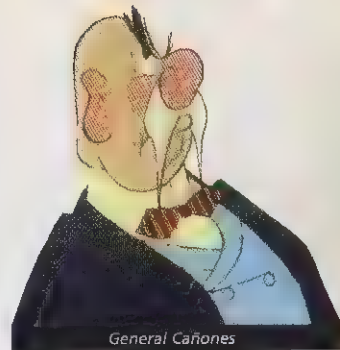
Pampero

hace extensivo su maternazgo al resto de los personajes y además, como no podía ser de otra manera, es una excelente cocinera de empanadas y loco



La Chacha

(comidas gauchas) y alimenta a todos los peones de la estancia. El resto de la galería de personajes se compone de Nancul, el capataz de la estancia, Chiquizuel y Chupamiel, los enemigos de Patoruzú y los personajes de las aventuras en solitario de Isidoro como el Coronel Cañones, tío del playboy y que hace las veces de Patoruzú, el mayordomo Manuel, Cahorra y su invisible abuelo el general Bazuka. Siempre sin mencionar a los malos, claro.



General Cañones

## ► Los malvados extranjeros

El villano más importante al que se enfrenta varias veces el indio es Mandinga o Lucifer o Satanás, que no es otro que el mismo diablo en persona. Al ser Patoruzú un personaje de una pureza y bondad totales, Quintero polariza el bien y el mal usando al mismo diablo como villano que encarna a la maldad misma, llevando hasta el extremo todo lo bueno que representa el tehuelche. El cielo y el infierno libran sus batallas a través de ambos personajes. La dualidad de Isidoro juega un papel muy importante en la formación del nudo de las historias que siempre se resuelven en un enfrentamiento directo entre Patoruzú y Mandinga. El final siempre es el mismo, pero Quintero mete muchos elementos en el medio, desde mensajes religiosos

a mitos criollos sobre el diablo y hasta payadas como forma de resolver las disputas. El resto de los malvados son anecdóticos, aunque todos tienen un denominador común: casi siempre son de otra nacionalidad. Casi nunca aparece un personaje bueno de otra nacionalidad y cuando lo hace, es de un país ficticio. De esa manera nos encontramos con gitanos traicioneros, chinos traidores, turcos estafadores y judíos avaros y prestamistas. Patoruzú es un personaje nacionalista a muerte, todo lo argentino es lo mejor, todas sus virtudes provienen de su origen, ser argentino es su principal virtud y gracias a ello es que posee las demás. Hay una gran carga de racismo nacionalista implícito: el bien es argentino, el mal extran-

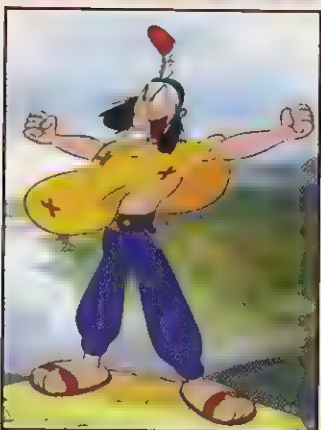
jero. Cabe señalar como anécdota que el indio fue adoptado como mascota por el tristemente célebre gobierno militar que dió el golpe de estado en 1976. Patoruzú es una obra con una gran cantidad de oposiciones fundamentales según la visión del autor: tradición rural vs. desorden ciudadano, criollismo o indigenismo vs. extranjerismo, generosidad vs. avaricia, valor vs. cobardía, lealtad vs. traición. Aunque todas representan la eterna lucha del bien contra el mal, la representación de cada uno de ellos marcan claramente las ideas políticas del autor.



## ► Animándose al futuro

En 1942 se produce la única incursión de Patoruzú fuera de las historietas. Entusiasmado por el éxito de su personaje, Quinterno se larga a producir un corto animado de 12 minutos, llamado "Upa en apuros", que fue el primero que se realizó a color en Argentina. Luego de parar la producción en los años 70' y dedicarse sólo a las reediciones, no se hizo más nada con el personaje (Quinterno ya tiene más de 90 años), al menos oficialmente. Rep recuperó a Isidoro para la tira "el recepcionista de arriba" que publicaba en la revista Humor. En las revistas Fierro y Cóctel algunos autores se apropiaron del universo de Patoruzú para contar sus historias. Y finalmente en la revista Cazador, el protagonista mata reiteradas veces al indio mientras Isidoro hace de Upa un yonqui drogadicto. En 1996, la editorial Universo (propiedad de Quinterno) se decide finalmente a comenzar a realizar una serie animada para Tv. Empezaron produciendo unos pilotos que mostraron en su stand de la Feria del

Libro de 1997, donde Lalo Mir le dio su voz a Isidoro y Jorge Sassi a Patoruzú. Después cambiaron de idea y parecía que se habían asociado con una productora española para producir un largometraje animado, pero tampoco prosperó. Hace muy poco anunciaron que se asociaron con una productora mexicana y están preparando una película animada de Patoruzú que se estrenaría en Julio del 2001. Esperemos que esta vez lo logren.



Aparición en la revista Cazador #8

## LAS CHICAS MAS CALIENTES DEL ANIME Y EL MANGA

# ANI/MATES



**SAILOR  
SABER  
MARIONETTE  
UJIN  
MASAMUNE  
SHIROW  
SLAYERS  
RANMA  
VIRGIN  
DOLLS  
SATOSHI  
URUSHIHARA  
A-18**

**COMO SIEMPRE LAS QUISISTE VER**

**Busca el N° 3 en Agosto en el kiosco...**

# Pokémon

## Amaestrame la mascota

Por Agustín Gómez Sanz  
Con Leandro Oberto

Aunque el pico de popularidad de Pokémon ya parece haberse alcanzado y ahora estar en caída, esta mega franquicia sigue siendo de lo más poderoso que existe. Si bien en nuestro país no llegó jamás a tener la popularidad que tuvo en USA, el hecho de que la prensa no especializada se la pase copiando artículos provenientes de ese país (en vez de investigar qué pasa realmente acá), terminó haciendo parecer como si aquí se estuviera repitiendo el ultra-éxito de Pikachu y cía. De cualquier forma no hay que despreciar el fenómeno de Pokémon, que sin duda es uno de los animes más populares del momento; aunque lógicamente, haya captado en su mayoría público infantil y sólo a unos pocos adolescentes o adultos fanáticos de la animación japonesa. El motor en nuestro país de Pokémon ha sido sin duda la proyección del anime, el cual tras una caótica emisión por parte de Magic Kids pasó a emitirse más prolíjamente en Cartoon Network. También lo emite Azul tv dentro de su programa Azul Toons, pero de a 10 mins por día y de forma tan masacrada que es imposible disfrutarlo. De hecho se rumorea que está ahí sólo a fin de poder vender merchandising y a modo de "propaganda extendida". Tras una larga espera Cartoon Network estrenó en Abril la segunda tanda de episodios de Pokémon, habiendo completado su emisión actualmente; y habiendo vuelto a repetir desde el cap. 1 (no hubiera sido más lógico repetir el bloque de

nuevos episodios aunque sea una vez primero? La primer temporada ya la pasaron como mil veces...). La segunda tanda de episodios de Pokémon cuenta con 46 capítulos y en ella se ve como Ash (Satoshi en el original) finalmente califica para la liga naranja, y otra vez sale en busca de medallas para avanzar a la liga siguiente. Entre otras cosas vemos como Brock se separa del grupo (aunque luego regresará en la tercer temporada), y asistimos a la introducción de otro personaje llamado Tracey (una especie de reemplazo

de Brock). La historia de esta segunda temporada se centra en lo que es la Orange League, varios de los pokémons de Ash evolucionan por tercera vez, incluyendo a Charizard, que gracias a esta evolución (y por reglas del juego de Game Boy) no lo obedece más hasta que éste adquiera más experiencia.

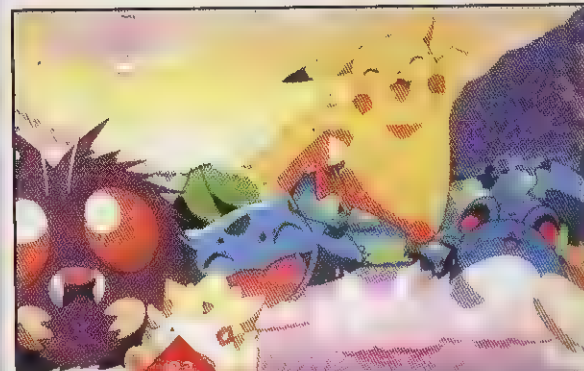


# ポケモン



Otro factor atractivo de esta tanda de episodios es la aparición de Jigglypuff, otro de los monstruitos preferidos por el público. El capítulo final de la temporada (el 105 japonés) muestra que finalmente el pokémon de fuego vuelve a darle bola a su entrenador, por lo que ahora ya puede competir en la final de la liga. La gran ganadora es que esta temporada originalmente termina 11 capítulos más adelante, que incluyen la victoria de Ash en el torneo (con su nombre grabado en el Hall of Fame de los entrenadores), el regreso a su ciudad natal, y el enfrentamiento final con Gary. Gary, para quienes no lo conozcan, es el hijo de el profesor Oak (el que inicia a Ash en el entrenamiento pokémon) y eterno rival del protagonista. Esta lucha terminaría en una sorpresiva derrota de Ash, por lo que este decide continuar entrenando y así tener una buena excusa para otra temporada más. Desgraciadamente (como ya se señaló detalladamente en el #14 de Lazer) en occidente no estamos viendo una traducción fiel de la versión japonesa sino una versión filtrada en USA donde le cambiaron la música, presentación y ending, y le estupidizaron un poco los diálogos. Además, se saltaron algunos capítulos y se mandan gagadas como esta de comercializar bloques de episodios que no contienen la historia entera correspondiente a la temporada japonesa. Afortunadamente, aunque

sea la adaptación realizada en Estados Unidos de la segunda temporada es ligeramente mejor a lo hecho en la primer temporada. Si bien siguen insertando moralejitas inexistentes en los diálogos reemplazando chistes japoneses, han hecho menos de este tipo de gagadas. Además, cambiaron las secuencias de opening y ending; y quitaron la ralentización de cuadros en las imágenes de acción y luz, que tan al pedo hicieron en la primer temporada por temor a que la gente pensase que eso era lo que había causado el famoso incidente de los ataques de epilepsia en Japón. En resumen, es un anime "filtrado" por la moralina y comercialismo barato típico de muchas empresas yankees; pero mucho menos retocado que otros y lo suficientemente poco como para que todavía se pueda disfrutar. La tercer temporada correspondiente a la liga Jolt ya pasó en Japón los 50 episodios, sumando ya más de 160 episodios en total de Pokémon, por lo que se supone que una tercer temporada americana debería aparecer pronto y subsecuentemente su doblaje para Latinoamérica. De todas formas al estar Pokémon todavía produciéndose y emitiéndose en Japón a razón de 1 capítulo por semana es de esperar que sólo veamos un bloque de episodios nuevos por año y ahora tengamos que esperar hasta principios del 2001 para ver la siguiente tanda de estrenos.



## ▶ Nuevo merchandising y bizzarreadas

### ■ Pokémon Gold y Silver

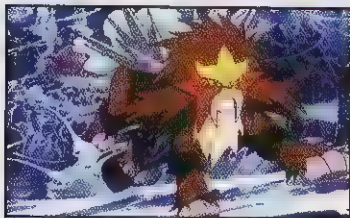
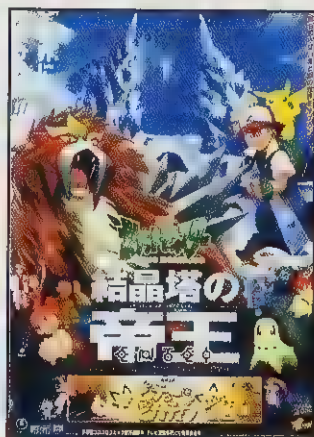
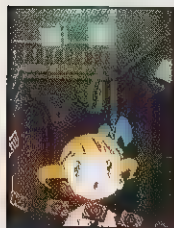
Finalmente se comercializaron en Japón las dos últimas entregas del juego clásico de Pokémon. Esta vez sumando a los 150 de las versiones anteriores (Blue y Red) 250 monstruos más. La cantidad exagerada de bichos nuevos corresponde entre otras cosas a que ahora cada bicho puede ser macho o hembra. Aprovechando esto el juego viene con una nueva posibilidad para hacer subir de nivel a los Pokémon: que garchen y tengan un hijo. El juego viene además con un reloj incorporado lo que determina también que algunos monstruitos puedan ser atrapados sólo en momentos especiales del día. Además de incluir nuevos diseños (más todos los pokémon que se vieron en los diversos films y que no aparecieron en los juegos origi-

nales) se presentan las pre-evoluciones de los bichos más famosos. Así por ejemplo tenemos las pre-evoluciones de Pikachu: Pichu macho y Pichu hembra. El juego permite incluir en la partida a los monstruos anteriores aunque esta cualidad no va a la inversa (De Gold/Silver a Blue/Red).



### ■ Más películas

El pasado 8 de Julio se estrenó en Japón "Pikachu: The Movie 2000", obviamente en joda al título con el que rebautizaron los americanos a la segunda película de Pokémon. En esta película como siempre hay dos films juntos: "Lord of the Unknown Tower" (título original que pusieron en inglés) y "Pichu to Pikachu" (Pichu y Pikachu) donde vemos a todos los nuevos Pokémon de los juegos Gold y Silver.



### ■ Pokémon Live

Como si realmente no fuera suficiente con la vitaminas Pokémon (que lograron destronar a las de los Picapiedras en ventas en USA) y el cereal de Pokémon (que se convirtió en el producto más vendido en la historia de Kellogg's), los americanos no tuvieron mejor idea que armar un

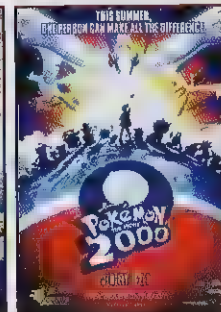
espectáculo musical estilo Broadway. El show va a debutar en el Radio City Music Hall y después va a seguir con un tour por 40 ciudades de USA y Japón. El casting de los 20 integrantes de la obra se realizó hace cosa de dos meses y se prevee su estreno para fines de Septiembre.

## ▶ Se viene la segunda película para cine de Pokémon a Argentina

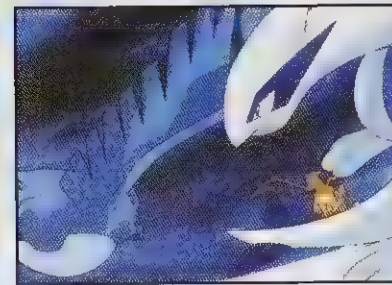
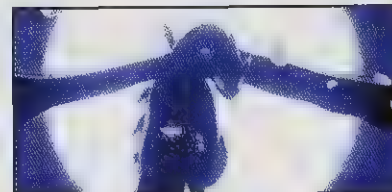
Warner Bros sigue distribuyendo a nivel mundial (salvo Asia) todas las películas que van saliendo de Pokémon, en versión filtrada por la gente de la productora 4 Kids de Estados Unidos. La próxima en llegaros será Pokémon: The Movie 2000 - The Power of One; que se estrenaría en cines de nuestro país para las vacaciones de verano y de la que ya se pueden ver los afiches en los cines.

Con fecha de estreno en USA el 21 de Julio la nueva película comprende, como la anterior dos films japoneses juntos. En este caso las películas que forman la nueva entrega son "Pokémon: Maboroshi no Pokémon Lugia Bakutan!" (El Explosivo Nacimiento del Legendario Pokémon Lugia!) y el cortometraje "Pikachu Tankentai" (El Grupo Expedicionario de Pikachu).

El primero trata sobre tres Pokémon sagrados, El Dios del Fuego, el del Trueno, y el del Hielo. Aparentemente existe una leyenda que dice que si se los captura, podría generar la destrucción del mundo; aunque antes de este evento aparecería el Pokémon más poderoso de todos, el Dios del Mar, para salvar al mundo con la ayuda de un entrenador. Como era de esperarse algún boludo va a poner en riesgo al planeta completo solamente para poder decir que tiene el bicho más poderoso, así que acá es donde entra un tal Giraldan. De alguna forma este tipo logra capturar a los tres Dioses, iniciando así la destrucción del planeta. El Dios del Mar despierta y



resulta ser Lugia, tomando por supuesto como entrenador ayudante a Ash. El segundo film es un corto bastante simple: Togepi se cae en un pozo, por lo que Pikachu y los otros deben ir en su búsqueda. El pozo resulta ser un pasaje a un valle perdido de Pokémon, donde encuentran varias nuevas clases de bichos (Que también formarán parte luego de los juegos Gold y Silver).





**Cartas a: Editorial Ivrea. Alsina 98, Casilla de correo N° 42 (1642) San Isidro, Bs As**  
**E-mail: (nuevo) lazer@editorialivrea.com**

Realmente pasó mucho tiempo desde la última Lazer, tanto que no sé por donde empezar a contar todo lo que pasó. El punto negro de todo este tiempo ha sido sin duda la prohibición de Lazer #17 en Buenos Aires, algo que nos hizo perder mucho tiempo con abogados, nos dio mucho pero muchos broncas y nos quitó lo último de inocencia que nos debía quedar... Sin embargo, todo aquello que no temata te hace más fuerte, y ese fue el caso aquí. Hoy día a nos sentimos mucho más sólidos como editorial y creemos que terminamos de cerrar el círculo de lo que necesitábamos aprender y superar para dirigir una empresa como Editorial Ivrea. Ya hablé extensamente sobre la prohibición en la editorial y en la nota de este número sobre eso, así que no me quiero repetir, tampoco quiero que esta gente se saque con la baba y logre que, por ejemplo, este correo caezca de su frescura y humor habitual, así que trataré de omitir e tema lo más posible y dedicarme como siempre a reflexionar con ustedes sobre la vida, el anime y los comics. Lo único que puedo agregar es que hay una sola forma de evitar que cosas así pasen. Exponerlas. Así que con la mail, cuanta más gente sepa de las atrocidades que se hacen y más expuestas queden sus autores, menos su poder. Esta gente solo puede hacer las cosas que hace si nadie se enterá, si se hace qu omba en los medios y la sociedad reacciona perdíeron. Es por ello que a todos aquel os que quieran ayudarnos les do gó simplemente Divulguenlo. Envien e mails, cartas o la men por teléfono a cuanto medio de comunicación conozcan, si traba an en uno pnsigan que hagan una nota nvesti gando a esta comunidad, si no, si tienen un negocio, fotocopien a nota cuélguela. Lo que sea pero divulguen lo. Cuanta más gente sepa de esto más difícil les será seguir cometiendo semejantes ataques a la libertad de expresi ón.

Y ahora si, se acabo el tema y comenzamos con e correo Bueno, les cuento que despues de hacer un número de 100 páginas estoy tan quemado mentalmente que me cuesta bastante coordinar y tengo cierta temor por como va a terminar quedando el correo (en como de costumbre es la ultima sección que hago). Estuve releuyendo un poco v ejos Lazer antes de comenzar con este y me di cuenta que eran mas graciosos en un tiempo, pero tambien me di cuenta que los mas graciosos y frescos eran aquellos que eran los mas cortos (llego a tener estas 3 paginas!!!). Esto me levó a la tipica reflexi ón de hasta donde era posible mantener la calidad haciendo cada vez mas pag nas. Realmente no lo sé, solo se que en estos momentos estoy haciendo demasiados aburos a la vez entre d rigir Ivrea y todas las cosas que me encargo en las varias revistas que hacemos. Se que estoy a limite de mis posibilidades y que necesito aflojar porque voy a terminar no divirtiendome con lo que hago y en consecuencia perdiendo la pasi ón y haciendo productos mas chatos. En fin... eso es algo que voy a a lazar cuando se terminen este proximo número de 100 pag. Por cierto "Por que 100 pag?" (ya a prec de siempre) se preguntaron Bueno, es nuestra forma de decirles gracias a todos ustedes por bancarnos y apoyarnos en las buenas y en las malas. También o vemos

como una especie de borrón y cuenta nueva. Este número lo consideramos una especie de reencamzamiento de Lazer. No en vano presenta, por ejemplo, la incorporación de dos nuevos miembros al staff permanente de Lazer: Javier Heredia en diseño gráfico y Marcelo Vicente en redacción de notas. Si hacen las cosas que de bien que en este número, Lazer está ante una nueva era. Además, nuestra velocidad y calidad de producción aumentó una bocha.

Finalmente el mercado está rechazando la mierda y todos los cones que salieron de nuestra revista están viendo caer sus ventas dramáticamente, muchos ya cerraron y otros están a punto de hacerlo. Sin embargo nuestras ventas pese a prohibiciones gubernamentales y demás mierda, siguen igual de bien. O sea la polvareda finalmente se está disipando y nosotros seguimos acá. Ahora el desafío está en tratar de reconstruir el mercado, montones de potenciales lectores en los últimos meses seguramente probaron con revistas "clon" que no les gustaron y perdimos así la posibilidad de engrosar las filas de fanáticos tan vitales para que sea realmente posible publicar mas cosas en Argentina. Gu za, y apostamos a eso, con un número que gigante a un precio muy barato logremos que algunos de los que tienen una oportunidad a Lazer, que sabemos es muy adict val... A A

Bueno, pues eso, es nuestro "gracias" a los de siempre y nuestra forma de sa ir a aprovechar la desaparición de competidores para captar nuevos lectores y lectores.

Si bien con Lazer estuvimos medio desapreciados, con Editorial Ivrea hicimos mil cosas en estos meses, avanzamos la poster gada pagina web, www.editorialivrea.com, ogramos bajar a \$3.50, el precio del manga de Ranma 1/2 y comenzamos publicar Evangelion (o grango que todo eso saliera siempre en fechal). Nada mal. Además, viajamos hasta la convención de libros de Bologna, Italia y nos vimos con montones de editores japoneses con los que estamos negociando la publicación de mangas y videos de anime. Realmente estoy entusiasmado con todos los proyectos que tenemos para lo que queda de 2000 y el 2001.

Okay, suficiente de todo este autobombo y demás huevadas, pasemos a mis típicas respuestas a preguntas o temas muy repetidas en las cartas e e-mails.

"Estoy enamorado de la chica que estaba disfrazada de Rei Ayanami en la convención de comics Fantabanes". No puedo creer que todavía sigan rompiendo los huevos con ella, pero la realidad es que parece que esta cha te pega muy muy fuerte en muchísimos lectores y todas las semanas llegan fácil una decena de cartas hablando del tema y pidiendo que le demos su dirección. De momento no o podemos hacer por un hecho muy simple: no estamos seguros de que la persona que escribio a Lazer #17 diciendo ser e la representante lo sea. Aparentemente fue todo una gran oda de unos lectores en lo que caímos (si fue así, vayan mis felicitaciones a los que nos la hicieron, porque estuvo muy bien pensada y e abordada).

Bueno, la cuestión es que como hay tanto interés vamos a recurrir a hacer nuestro típico trabajo de rastreo periodístico y de alguna forma les prometemos que le haga una nota (en persona) o algo así para el #19.

"De qué va a tratar Lazer Plus#2?" El proyecto de hacer Lazers dedicadas a un solo tema tuvo mas éxitos del esperado, así que tratamos de hacerlo mas seguido de o que hablamos planeado (que era una vez al año). Así que ya les puedo decir que si todo marcha bien el #2 será dedicado a Evangelion y saldrá antes de fin de año. A diferencia del primero, este estará compuesto en más de un 50% por notas totalmente nuevas y hechas expresamente para Lazer Plus. El otro 50% serán seguramente una versión remasterizada de lo publicado en notas de Lazer y las páginas de notas que hacemos para nuestra edición de comic de Evangelion.

Y por último algo que s bien no se preguntó mucho me siento en la obligaci ón de explicar, que es: Esta nota / explicación que voy a reproducir a continuación iba a ser publicada a página entera en Ranma 1/2 y Evangelion #1 pero la imprenta la consideró muy agresiva hacia ellos y acordamos quitarla de común acuerdo. Nuestra intención con la nota era señalar lo frustrante que es el proceso de producción de algo en la industria gráfica y no ensañarnos con ellos (como había terminado quedando), así que por una vez acepté su sugerencia. Quebecor, la imprenta con la que trabajamos, es sin duda mucho mejor que el promedio y no se merecía tanto palo. Lo que no quita que como todo se manden sus caçadas de vez en cuando y despues de las cosas piensen que la culpa la tenemos nosotros. Bueno, este es mas o menos el texto que iba a aparecer "Papeles de nuestras revistas, impresión y encuadernación (como nos partimos el orto controlándonos y aun así a veces son una caçada). Editorial Ivrea en el ambiente del comic argentino tiene fama de "prolija", de sacar siempre muy bien editadas las cosas. Nos pueden criticar muchas cosas, pero la calidad final de nuestros productos es muy respetada. Esto tiene mucho que ver con una cosa: somos terriblemente rompe pe.otas y superámos personalmente todo el proceso de impresión de cada revista. La calidad de tu producto depende más de esa supervisi ón personal que hagas que de gastar dos centavos más menos en una impresión. Obviamente tenes que imprimir tus revistas en una imprenta que tenga buenas maquinarias, nuevas y en buen estado, operadas por gente capaz. Pero fuera de eso todo depende de vos y cuanto le estés encima a todo, ya que desgraciadamente si no lo haces la ley de Murphy entra en acción. Pero desgraciadamente hay veces que por mas esfuerzo que ponés no se puede evitar que pasen caçadas. Podría contar, es mi anecdota, pero no quiero hacer esto de argo, solo quiero transmitirles una cosa: le damos bola a todas las fa las que hay y estamos constantemente a a busqueda de soluciones. Cuando ustedes detectan una falla y nos mandan una carta o e mail comentando a, siempre

lo notaron ya la vimos. Invariablemente cuando una revista nuestra va impresa llega a nuestras manos nos pasamos media hora preguntando por todos los defectos que le vamos encontrando (ya sea en nuestros en las notas o problemas técnicos ajenos a nosotros). Y lo peor es que muchas veces que tratando de solucionar todas las terminamos empeorando. Uno de os problemas que mas tiempo le dedico en estos momentos es el papel con el que están impresos los mangas. Todavía no logramos encontrar uno que nos parezca apropiado. Para como íbamos los chicos se enojaron en el momento de traer un papel desde algún lado (USA o Europa) tarda como 90 días, encumbramos bastante en lo que va del año a nivel internacional y hay gran escasez. Ranma (tras muchos cambios al comienzo) lo veníamos imprimiendo desde hace 6 meses en un papel llamado champion de 90 gramos, pero nos parecía muy duro, lo cual dificultaba la lectura y en el #19 decidimos cambiarlo a uno de 70 gr... pero "oh sorpresa!" las bovinas de ese tipo venían en esas cantidades que nos permitían obligados a achicar 0.5 cms la altura de los libros. De cualquier forma queríamos conformes porque logramos el efecto de libros menos rígidos que queríamos. Sin embargo cuando vimos que el vellón #1 impreso en ese papel nos queríamos matar! La textura de ese papel había hecho que absorbera la tinta de una forma que creaba líneas de puntos gruesas en todas as tramas grises, causando un efecto similar al que se ve en el comic shot #3 (si tienen comparen las imágenes del #1 #1 que salieron en Lazer Plus con las mismas impresas en nuestro vellón #1 en si). Ningún lector hizo mención al tema, pero a nosotros nos pareció una catástrofe, discutimos con la imprenta y terminamos haciendo que trajeran otro marca que tenía fama de ser a que lograba a mayor nitidez. El costo de este nuevo papel era exactamente el mismo que e que habíamos usado para el vellón #1 de Evanson. Fin scanear las impresiones y dar el visto bueno (esto significa irse al Parque Industrial Pilar a la 1 de la mañana y volver a las 10) y los mangos muy conformes de ver que el problema de absorción de tinta se había solucionado. Pero cuando vimos el producto terminado "oh sorpresa!" era terriblemente mas finito, el papel se transparentaba alevemente y se ondulaba en el encuadernado! Una vez mas nos sentimos frustrados y embarcados. Para saber aquí si llegaron varias cartas de lectores que pensaron que lo que hablamos hecho era meter un papel mas barato para ahorrarl. Basicamente el remedio para lo peor que la enfermedad. Lo que nos lleva a esta nota que estoy escribiendo. Con mucha búsqueda y precauciones conseguimos un papel (cero como la mierda), que reproduce nitidamente y no transparente. Pero a esta altura yo no romgo mas las manos en el fuego por este texto lo estoy escribiendo antes de ver como quedarán Ranma #15 y el #16, 3, salieron como digo estaré respirando aliviado, sino estaré cortándome los dedos con una gilette nuevamente. En fin... podría seguir con detalles con detalles todas as caçadas que van pasando para que se le eque a extremos como que no se puedan saber como va a quedar algo hasta que está impreso definitivamente pero creo que no vale la pena y lo dejo para otra ocasión. Solo espero que 1) Les demos mucha bola a esto 2) He llegado a detener impresiones cuando detecte errores graves y, 3) propongo que antes de que termine el año vamos a haber succionado definitivamente el tema del papel de os mangas. Si ven algo que falló en algún número de nuestras publicaciones, quédense tranquilos, ya nos estamos haciendo ma asagere nosotros y seguramente estará solucionado para el número siguiente. (me reservo para otra vez nadlar sobre as caçadas

que se manda la empresa que hace la bajada de archivos a películas que causa cosas como que aparezcan imágenes repetidas en notas de Lazer. )

Bueno, y ahora sí a las cartas. Aunque antes qu ero comentarles a los recién llegados que escriban que recibimos más de 2000 cartas por edición, les leeremos todas (e incluso cuando preguntan cosas sobre la revista en si via mail solemos contestar) pero por motivos de espacio obviamente solo podemos publicar unas veinte. Estas se seleccionan en base a lo interesantes, representativas e innovativas que sean y tambien por azar (en general encuentro mas unas 100 cartas que valdría a la pena ser publicadas por numero). Recuerden poner siempre el nombre completo (nada de seudónimos buludos típicos de los que no quieren dar la cara) y ciudad de donde escriben (en los e-mails todo el mundo tiende a o vidarse) S falta alguno de esos datos se anulan la posibilidad de salir publicados. Todas as cartas están sujetas a posibles recortes por espacio o porque simplemente nos parece que embolante una parte de el as A A y bla bla bla... bueno, ahora sí (de verdad) a las cartas:

- L-18-01  
 Oberto Del Orto (juaz una oda!!!)  
 Lo ke le go a hacer por una Lazer. Un viernes no tan típico de un mes bautizado Abril, estaba hablando en un bo tiche ke tengo un cartel enorme ke decía La Disco cuando de repente se me ocurrió la espectacular idea de mirarle los pies a la mina ke estaba locamente bailando Celia Cruz (beaurgh!!!... Vamos los Smashing Pumpkins, Carajo!!!) y veo un reloj de plata tirado en el piso de marca...ehhh...loading...), bueno la cosa es ke era buena porke un amigo se kedo sorprendido al verlo, bueno por lo menos no era un reloj garcha de Sprite ke se le sacó los botones ion!!!. Fin scanearlo de haberlo encontrado y de ganas de poder gozar mirando a agujita pasar de segundo en segundo cada vez ke me aburra. Salí del bol'che cuando ve ke a las 7 el kiosco de revistas seguía abierto, ni bola, pero vi en un solitario y oscuro rincón una revista ke decía algo como L-14-a-zee-zee... segu, caminando (ya ke no capté lo leído tan rápido) y a dos metros del kiosco plenso de nuevo: Lazer...Lazer? Lazer!!!!!!! Instantáneamente manteneé mi bil' estera ke estaba en uno de mis bolsillos traseros, la abro con la esperanza de encontrarme con algo ke no sea una te araña y no encontré una telaraña, te lo aseguro... sino ke a cambio encontré una foto de Misato Katsuragi ke había dejado ahí por años (1 año en realidad aprox!!! Noooooooo!!!! Todo maaa , tenía ke apoderarme de la Lazer lo antes posible... iba a ser mia, pensé en afanámela, pero no me daba la cara para decirle al policía ke robé una revista de otros años!!! Miré a mi costado y encontré a Lin!!! gran amiga mirando hacia otro lado, sin darse cuenta de nada, traté de hacer un escándalo al respecto, te hice propaganda Oberto!!! (money, money, \$, \$) y mi amiga sacó 10 mangos de su bolsillo ( \$ \$ chinchin, y) y me dijo, despues me los devolví!! Y bueno, ya está, ke le iba a hacer! Se los tenía ke devover de a guna forma!! Y lo primero ke se me ocurrió (la gacha snif...snif) fue decirle vóselo con el "Rox" (¿?)!!! Se hizo la gacha!!! Lo vendí y me compraba 1000 revistas de Lazer si kería!!!!!!! Pero bueno, al fin y a cabo ella se lo merecía ya ke me hizo bocha de favores y es tan buena conmigo ya ke siempre le rompo las bolas con mis delir' os pelotudos!!! Je, je, je Bueno, basta de bulodices porke ya me aburrí de este mail choto. My Name Is...Stefano Pellegrini, soy de Comodoro Rivadavia y tengo 16 años. Che esto es para ke se den cuenta lo tanto ke os admiro y por todo

lo ke hacen para ke tengan una revista de primera clase como Lazer, Única en el mundo (no me digas... lo saben todos...). Espero ke siempre así ke tenga ke seguir regalando Rolex...jejejeje. Bueno, me las tomo que, Leandro seguí siendo el maza de siempre como siempre. Un saludo atentamente para Pablo Ruiz y Agustín Gomez Sanz y Eduardo Di Costa, ke no son los ke ponen la cara en el mail pero ke siempre están ahí para ke la Lazer sea una Lazer al igual ke Leandro Oberto! (Juaz! Eso fue por lo ke entendí de la Lazer #16, lo de mostrar la cara, jajá me mentira es algo pasado pero buah...)

Un saludo para Tanya Garcia y Gisela Rondina ke son seguidoras del anime de las de clase altas (nada ke ver con lo económico) ke tienen su revista acá en Comodoro Rivadavia y se rompen los ovarios haciéndolo! Hola again!!!, son las 3 de la mañana y estamos todos el pedo, habíamos organizado jugar al juego (Playstation, no vayan a pensar mal) de hecho es que los planes nos salieron como el orto.

Estamos leyendo Lazer #17 porque no hay revista que coluda (Felicitaciones) Tenia planeado contarles algunos guiones realizados por nosotros pay attention: 1-habi una vez un chico q se llamaba Pajin (era rere-pajero) pero Dios lo castigó e hizo q la mano se le pegara al miembro. El pobre pibe trató de ocultar su problema diciendo q estaba manco. Luego conoció a una chabona con mucha belleza interior (o sea, por la descripción era muy fea) de q se enamoró. Dios se apiadó y solucionó el problema de la mano. Luego estuvo metido y ponga con Isolina (la chabona) lo q despertó la ira de Dios y los dejó pegados. Invito a los lectores a q sigan contando esta apasionante historia. Producción: Bruno Busil, Lucas Guerdio, Gabriel Morales. Es verdad q animan la 4ta etapa de los Caballeros del Zodíaco? chau a todos (Lazer la rompió!!!!!!) Stefano Pellegrini Comodoro Rivadavia (Chubut)

Y pajerin pajereado este cuento se há "acabado" (Mejor o dejamos ahí )

Tu anecdota de la salida de bailar me hace recordar a cuando estaba en la secundaria y a la salida de algún bolche siempre me gustaba comprar algún comic antes de volver a casa. Que tiempos aquellos!!!

Hoy día paso por los mismos kioscos y veo muchas revistas (Evangelion, Ranma 1/2, Lazer, Ultra ) en las mismas estanteras donde antes estaban os comics que compraba y me siento muy raro... Lo de que se va a hacer una nueva saga en anime de los Caballeros del Zodíaco es mentira. Es uno de los típicos rumores inventados que circulan en internet desde hace casi 10 años, a ese hay que sumarle otros igual de falsos y huevones como Sai or Moon D y Evangelion R. Realmente siempre hay alguna revista de anime con gente saliendo pero tan boluda que se los terminan creyendo y los publica y así generara confusión. En fin, e día que realmente haya una continuación de uno de esos animés, tené por seguro que aparecerá un buen recuerdo en el News de nuestra revista.

- L-18-02  
 Hola Leandrito, mi amor!!!

Maldita adu adora.....

¿Cómo estas? ¿que quién soy? Bueno, soy la cazadora de demonios Yohko de Fantabanes '99 y el motivo de esta carta es agradecerle tu "olejé más chicas hubieran adoptado este tipo de distracciones". La verdad es que no me lo esperaba y honestamente, esperaba cualquiera de tus típicos guesadas abajo de mi foto y resultó ser la única elogiada.

En realidad fue una casualidad, hubo muchos disfraces que nos parecieron geniales. Recuerdo particularmente los de Lilith y Pen Pen. Pero entre las fiestas de fin de año y blablabla la nota se hizo a la carrera y los comentarios que más abundaron fueron los críticos.

**Pero tengo que decirte que no es fácil poner la cara, porque hay que tener MUCHO coraje (huevo, ovario, lo que sea) para ponerse un traje y pretender que los demás tienen la misma imaginación que vos. El secreto acá es querer pasarla bien y olvidarse de lo ridículo que uno se ve o como los editores de "ciertas" revistas (palot) nos ven. La verdad es que ese día la pasé bárbaro porque me hicieron notas y entrevistas por todos lados, hasta me pidieron autógrafos!! No entiendo porque muchos de los disfrazados se enojaron con tus comentarios, y no lo digo porque a mí no me hayas dado con un caño, es que creo que si se dejaron sacar una foto por Lazer y saben que tipo de revista es, tienen que atenerse a las consecuencias y sino, tendrían que haber pensado dos veces antes de dejarse sacar la foto. Ahora, las que no tenían ni la mas remota idea de que existía un loco de mierda como vos (sorry) lo lamento mucho por ellos! Conclusión de todo esto: Creo que todos los que nos disfrazamos nos merecemos un fuerte aplauso por nuestros esfuerzos. Ah!! y te cuento que el vestido lo hice yo, toda la noche sin dormir por cierto, quedó bien, no??**

Hablando de reconocimiento, si todo va bien en el Fantabaires de este año si llegamos a un acuerdo con los organizadores (cosa muy probable) haremos un concurso de disfraces y uno de chindogus, así que vayan preparando! Por cierto, Fantabaires este año se hace en el mismo lugar que el año pasado solo que en Diciembre (del 8 al 17 concretamente).

**Bueno, cambio de tema porque si sigo hablando de Fantabaires me va a agarrar un ataque y voy a empezar patalear al medio mundo. ¿Podés crear que ningún stand fue capaz de tener cosas en japonés?? nadal, por qué?? Porque no se vende, y Fantabaires fue un comercio total. 1.2.3.4. 5.6.7. Ya me calmé.**

El problema no es que sea un comercio sino que no se deje conforme a los que asisten. Es indudable que se necesitan eventos interesantes y locales mas variado que tengar cosas mas raras, sino la concición se reduce a ser una comi-queria gigantesca que no tiene nada de especial.

**Otro tema, mi verdadera identidad: Mi nombre es Rocio me dicen Roko y tengo 18 años. Me gusta todo el anime en gral, especialmente las cosas nuevas ahora que son tan fáciles de conseguir en cualquier comiqueria (me acuerdo esas épocas en que éramos taaa pobres y no llegaba nada a estas tierras), como serial experiments lain, ( muy buena!! excelente!!) y por supuesto los eternos clásicos. Es difícil decirte desde cuando miro anime, porque tengo millones de videos grabados de cuando era chica, y ahí casualidad: sin casi todos de anime (algunos chotos, muy chotos, pero anime al fin) sin tener la menor idea de que eran japoneses. De todas formas no puedo quejarme de nada, en mi casa están todos medio fanáticos. Mi vieja estudia japonés, que grande la vieja que me traduce todos los mangas y revistas! (cuando quiere). Y mi viejo que está aprendiendo a hacer sushi, y lo mas patético es que no tiene nada que ver conmigo, son locos por naturaleza y yo, repito! no tengo nada que ver, ¡ajá! Bueno, Leandroito, me alegra mucho que te esté yendo tan bien con la revista, así**

que a laburar porque no me gusta nada eso de esperar 3 meses para leerla. Últimamente venis mejorando, así me gusta! Beso grande!! mi e-mail es rokochan@hotmail.com y mi icq: 38112720

Rocio Paula Ruiz

Núñez (Cap Fed)

Si, empezábamos a salir mas seguido hasta que nos cagó la periodicidad y algo de las ganas de trabajar la censura de Lazer#17, pero espero que ahora que está superado todo se vaya examinando.

-Lz-18-03

Hola Leandro!!

Me shamo Andrés (lo escribí mal a propósito, Diabajajajaj!!!... así me río yo mientras hago el saludo del Dr. Evil) y si me agarrás, me cogés!!!(No malinterpretar, daba para la rima) y ya es el tercer puto-mail que te conchó- envío. Para empezar, quería nombrar a un tal Juan Pablo Fariás. Este muchachito pide que los lectores de la Leizer (leer con voz de Venezolano de la tele que habla de filmes EEUUenses...) hablen de boludeces. Se ganó un aplauso de pie!! Ya era hora de que lo digan!! La vida no sería nada sin boludeces...!Ej: Ahí va una historia: "Había una vez un pendejo con peinado punk que vivía en el culo de mundo, justo en el agujerito. Un día conoció a Bulma y después creció, se enteró que era extraterrestre, se volvió fuerte, cogió 3 palos a muchos villanos, se casó, tuvo hijos, se murió dos veces, se fue con un dragón y fue feliz." acabo de resumir yoquesucoscientos capítulos de Dragon Ball. La historia es igual de interesante? NUUUUUUU!!! Que le falta? Los detalles. Las boludeces. Nuevos aplausos para el shabon!(amego!! de que lado ehntas?, que tipo pelotudo...) Hablando de consoladores belgas, sabías que hay gente que lee la revista y no le importa un carajo el anime?... sin ir mas lejos, mi amigo Juan es fanático de los engranajes de ascensor... creo que va a hacer un site sobre eso para que lo visite la gente heavy como él. En cambio, a mi me copan los catálogos de inhaladores para el asma, solo los catálogos, eh?... también me re-cabe la sola y los volantes de farmacia (no tienen secretos para mí).

Si, somos más que concientes que hay mucha de gente que le gusta Lazer y no es demasiado fanática del anime o los comics. Es por eso que estamos trabajando en crear nuevas secciones de humor y huevadas para la revista (esperemos poder implementarlas a partir del #19). Indudablemente, el No Podés y el Correo sin las dos partes mas populares de la revista, y es por eso: porque nos ponemos a hablar de boludeces y cosas de la vida, como cuando uno sale con amigos. La intención con Lazer fue siempre tratar de lograr hacer una revista divertida como una masiva pero que tuviera información tan exacta, actual y precisa como las ultra-especializadas en anime o comics (las cuales suelen pecar de embolantes y elitistas).

Hay algo que quiero destacar: Tengo todos las Lazer y no recuerdo haber leído nada contra los Teletubies... Que pasa Lazermillones?!!!! derrocar a Comieol y su infinito reinado de terror, y no van a hacer nada contra esos seres coloridos como calzón de hippie que nos aturden con frases como: "hoaaaa"(hola), "aeoos"(adiós) o "tubipapiaaaa"(yo que carajo sé)...Pobres los infantes de este planeta... la otra vez vi que lo pasaban con series ya no para pibes de cinco. Es un insulto para ellos y para nosotros.

AAAHHHHH!!! Encima el bebé puto eso que aparece en el sol y que hace "iiiaj!!!" (gemido de bebe puto que aparece en el sol). La otra vez lo vi por la calle en un moisés. Le enchaje un cross derecha en el estomago y le dije "Ya sé que no es culpa tuya, pero ésta va por el culpable, buacho!!" En realidad no sé si era el mismo, pero se le parecía, eh!!!...

Che, lo tuyo es grave... cómo es que sabes tanto de Teletubies??? De todas formas creo que tenés razón todavía no le dimos con un caño a Teletubies, así que aquí va (mas vale tarde que nunca): es lo mas siniestro que vi en mi vida, la decadencia absoluta de la civilización humana, es como un torrente de diarrea de elefante que te salpica desde el televisor, un aborto de araña pollito gigante o acabada de caballo estancada en las aguas del riachuelo... (sigo o es suficiente?)

Cambiando de tópico: Para aquellos que se copen con cosas como Évangélon o Star Wars solo por el argumento, les recomiendo que se gasten algún día en leer alguna novela, por ejemplo, de Stephen King (ya se que parezco algún colmón bibliotecario en un camioneta con libros de capitulo de South Park) Les recomiendo IT. Es quinientas veces mejor que la película, entre otras cosas porque cada muerte esta detallada magistralmente, y por que se explican cosas que no se pueden en una película, por ejemplo, por que al final se enfrentan a una viuda negra gigante, o como es la verdadera batalla final (con ese ente). Léanse también "La Torre Oscura", del mismo autor. En fin, eso es todo. Sé que esta carta no tiene mucho sentido, o un poquitito, pero supongo que no hace falta que te pida que la publiques... pero se quein, eh? Eh?... o voy a tener que mandar otra. Creó que te voy a tener que formular nuevamente las preguntas del mail anterior. Necesito respuestas: 1) Si un mono corre a 1300 km/h, sigue siendo un mono?

Si, una vez superado su estado de monopatín (que alcanza a los 50 kms/h) y de mono-rail (a los 140 km/h) vuelve a su estado original. Aunque a veces se convierte en Dolby Surround.

2) Si al planeta tierra le tirás agua, se convierte en el planeta barro?

Hum... alguien con tu misma inquietud parece que ya lo hizo hace unos millones de años y nosotros lo seguimos llamando Tierra igual...

3)El agua del inodoro es inodora?

Cuentan las leyendas que hasta que tus bujotas los pantalones y la mezclás con tus sustancias corporales debería serlo...

La duda es un método de aprendizaje, espero que hayas aprendido. Dejo mi dirección para cualquier ser que me quiera escribir (son bienvenidos todos los monos y todos los pelados, a quienes yo quiero mucho). Háganle caso al KA y sigan el camino de haz. mi e-mail es: porcb@inovia.com.ar Andrés Borghi Ciudadela (Bs. As)

-Lz-18-04

EN LA PANTALLA GIGANTE DEL RECITAL DE LOS REDONDOS PASABAN ESCENAS DE GHOST INTO THE SHELL!!!!!! Eso es todo, tenia ganas de contarlo... Mariano Reguero Buenos Aires (Cap Fed)

Ah, bueno. Listo.

Lz-18-05

Leandro: Dicen que la tercera es la vencida, así que espero que lo tomes en cuenta. Me llamo Daniel, tengo 17 años y este es el tercer mail que te mando. Esta vez quiero hacer un comentario totalmente distinto a lo que escribí en mis dos mails anteriores. Voy a hablar de las fantasías eróticas. Acabo de terminar de leer el #17 y me quedé pensando en varias cosas del correo, sobre todo en la carta Lz-17-19 de Julieta. Yo soy otro de los pocos hombres que voy mencionando que comprenden mejor a las mujeres les gusta tanto ver a dos tipos teniendo sexo como a nosotros nos gusta ver dos minas. Y me parece copado. Es decir, me parece bárbaro que las mujeres admitan sus fantasías. Es muy difícil que una mina admita que se masturba. En cambio, un hombre lo dice con más naturalidad. Además, por lo menos en mi caso, me excita muchísimo que una mina diga que se masturba, y más si dice puede chocar un poco que diga que tiene fantasías como vos y un amigo tuyo los dos JUNTOS!!). En el caso de las fantasías con un dibujo animado, cito un comentario tuyo de no me acuerdo que Lazer que decía que estaba bien mientras se prefería a una persona de carne y hueso en la cama (aunque cuántas veces nos gustaría que el de carne y hueso fuera un personaje de anime -Ay, Yukino de Kareshi Kanojo No Jijou, qué hermosas sos!). En el anime te presentan a las colegialas entredadas que ponen carita de miedo y te dicen que les hagas lo que quieras, como para no fantasearse con eso! En cuanto a mis fantasías, me vuelven loco las chicas con un uniforme de colegio (soy todo un otaku).

Uuuno, espero que publiques mi mail ya que trata un tema bastante tocado en la revista: chicos que piden fanfictions, chicas que piden yaoi y otros que cuentan supuestos sucesos eróticos o fantasías sexuales que tienen. Espero que me escriban chicas que quieran opinar sobre el tema o compartir sus fantasías conmigo. P.D.1: si me publicas la carta, por favor publicame el mail y la dirección. Email: Shinji\_kkari@fullzero.com.ar Daniel Zulliani Olivos (Bs. As)

Ah... como digo en la editorial de este número, que si bueno sería si todos aceptaríamos que somos seres sexuales y nos podríamos compartir más libremente nuestras fantasías. En fin... otro tema largo que espero poder tratar mas adelante. Solo quería agregar que el fetiché de las chicas en uniforme de colegio, obviamente, es mas viejo que el mundo y obviamente no es creación del manga o el anime. La razón de que aparezca tanto en los mangas y animés es que una gran cantidad de las series (hasta las pornográficas) están apuntadas a chicos y chicas de secundaria (no en vano esa es la edad que suelen tener los/as protagonistas). Se supone que estos fantasean mas con chicas de su edad que con personas mas grandes y por eso esa fijación que suele haber en tantas series con las colegialas y el sexo. Si me baso en mis experiencias personales estoy de acuerdo con esta teoría, cuando estaba en la secundaria me calentaban y me masturbaba mucho más pensando en las chicas de mi edad que en las minas mas grandes que aparecieran en una revista porno.

Lz-18-06

Hola! ¿Cuantos mails y cartas habrán en el mundo que empiecen con la misma palabra? A quien le importa? A mí!!! Srás y Sr!!!, ¡¡¡por que... ¡¡¡por que... qdgdff rrrrrrr... recuperemos la cordura. Después del correo anterior me di cuenta de que si huacada que es querer estar en el correo, tienen razón los que lo comentaron (no

tengo ganas de ponerme a fijar) (seguramente que con el paréntesis anterior me gane un espacio)(conociendo lo contra que es Leandro con el paréntesis anterior salí de ese espacio), es cierto que después viene perfecto para encarar una chica en Fantabaires diciendo cosas como: "¡Hola yo soy el chico que manejaba el EVA 01 cuando su padre se convirtió en una Sailor y decidió pelearse en su EVA!" Pero es un instante y yo igual me siento parte de Lazer al igual que me siento parte de S5, y no por eso necesito que aparezca una carta mía, o ser un amigo muy querido de Masami Kurumada, o tener una caja de bronce en mi cuarto.¿Después de todo? qué es la unión más que una simbiosis con algo o alguien. Creo que todos aprendimos cosas con los mangas y los animés (si no aclarase acá que se puede perfectamente hacerlo mismo con cualquier otro arte, le diría Leandro al final de la carta) (seguramente ahora que ya lo puse, pondrá que no lo iba a hacer) (seguramente después de lo anterior no pondrá nada para hacerse el impredecible)

Si, lo iba a poner... lo admito, feii?

y aunque no lo apliquemos en seguida, y con el tiempo esos sueños e ideales van creciendo y cobrando fuerza para ser cumplidos. Algo que quería decir es que nos estamos olvidando (o que por su horror no queremos ver) es que Saban, el Magic y todas esas compañías que truchean los animés y mangas, no son más que la mitad de un contrato, los reales responsables de ese producto del cual se toman varios años para negociar, y del cual crean tantos problemas para publicar o emitir son las editoriales y productoras japonesas. Que salvación va a tener este arte si sus mismos creadores nos los que se desprecupan de como sea comunicado! No es así? (realmente quisiera saber qué cosas necesitan discutir tanto tiempo, si para encima después dan la libertad de cambiar el mensaje de la serie).

Muy bien, interrumpo tu carta acá para comenzar a hablar del tema. Por un lado tenés toda la razón del mundo al decir que las propias productoras japonesas son básicamente las culpables de que suceda la mayoría de los cambios, masacres y censuras que tanto odiamos ya que son las que firman los contratos autorizándolo. Sin embargo no es justo meter a todas en la misma bolsa. Todas ellas tienen políticas diferentes y no siempre son concientes de los cambios. Si firman con, por ejemplo, Saban y autorizan a la compañía a hacerle modificaciones de música, dialogo, nombres, corte de escenas etc, entonces la culpa es de ellos pero muy difícil que éste acepte que se le hagan cambios, llegando incluso a negarse a que se edite con las páginas espejadas para ser leído como estamos acostumbrados. Aquí vale aclarar algo, el copyright de las versiones anime de series de mangas (y por consiguiente la aprobación de modificaciones a animés) está siempre en manos de las grandes empresas productoras y no del autor de del manga. Los autores de los mangas tienen una general poca posibilidad de decidir sobre qué hace la compañía de animación una vez que le venden su obra para adaptarla. El que pone la plata para algo tan costoso como es hacer animación es el que manda... Bueno, creo que toda esta explicación da un pantallazo general de como funciona la cosa, pero me comprometo a hacer una nota mas detallada en el futuro.

De todas formas toda compañía tiene Interés en la opinión del público (descontando a Magic en este tema) así que yo creo que cuanto más se sepan de estos ultrajes tanto más la gente se sentirá estorcionada y (si son inteligentes) reclamarán su derecho de contemplar su obra preferida tal cual la habían hecho.

Esto último, es en cierta forma verdad. A medida que el anime se populariza en occidente, las compañías productoras van a lograr tener mas control sobre como llegan sus productos. De hecho, cada año se van haciendo versiones mas fieles en promedio.

ingresar tienen que modificar sus productos compañías occidentales, otras piensan que sus productos son perfectamente asimilables por el público occidental y que van a tener más éxito si llegan intactos. Te doy dos ejemplos muy puntuales de compañías de las cuales vemos mucha de animés acá en Argentina: Toei (Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco) y TM5-Kyocuchi Corp (Detective Conan, Bx, Guerreras Mágicas). Ambas realizan por su cuenta los doblajes de sus series y luego salen a venderlas a los canales de Latinoamérica, sin embargo estos son muy diferentes. Toei hace que se respeten invariablemente todos los nombres japoneses mientras que TM5 da la orden de cambiar absolutamente todos los nombres por otros en castellano (así quedan los Gaspar, Sandro, Jorge...).

Como veras depende mucho de que piense cada empresa. Sin embargo todas tienen un defecto común: los encargados de ventas son gente que les importa tres carajos la parte creativa, solo piensan en el dinero, en general tienen poca idea de como funcionan las cosas en occidente y son EXTREMADAMENTE vulterosos y burocráticos (mas que nada porque el dinero que venían obteniendo de occidente es poco en comparación a lo que hacen en Japón y oriente y por tanto no están muy desesperados por vender). Esto último está cambiando velozmente en estos últimos años, con la explosión del mercado de anime en video durante finales de la década del noventa en todo occidente y el comienzo de las emisiones masivas de anime en la tv de USA (el mercado mas grosso que hay) durante 1999 y este año, los japoneses empezaron a mirar de otra forma a la importancia de hacer un anime y pensar de que forma van a hacer dinero. En resumen, por al suficiente dinero para hacer el anime lo que sea que haya que combinar con tal de vender sus cosas en occidente, pero si tienen opción de elegir algunas preferen mantener las cosas fieles a la original y otras cambiarlas de todas formas. Solo hay un par de idealistas (Studio Ghibli y Gainax, por ejemplo) que no importa lo que le ofrezcan solo aceptan vender al exterior si están seguras de que su obra será respetada 100%. Con los mangas es bastante distinto, al ser el propio autor el que autoriza las culpables de que suceda pero muy difícil que éste acepte que se le hagan cambios, llegando incluso a negarse a que se edite con las páginas espejadas para ser leído como estamos acostumbrados. Aquí vale aclarar algo, el copyright de las versiones anime de series de mangas (y por consiguiente la aprobación de modificaciones a animés) está siempre en manos de las grandes empresas productoras y no del autor de del manga. Los autores de los mangas tienen una general poca posibilidad de decidir sobre qué hace la compañía de animación una vez que le venden su obra para adaptarla. El que pone la plata para algo tan costoso como es hacer animación es el que manda... Bueno, creo que toda esta explicación da un pantallazo general de como funciona la cosa, pero me comprometo a hacer una nota mas detallada en el futuro.

Muy bien, interrumpo tu carta acá para comenzar a hablar del tema. Por un lado tenés toda la razón del mundo al decir que las propias productoras japonesas son básicamente las culpables de que suceda la mayoría de los cambios, masacres y censuras que tanto odiamos ya que son las que firman los contratos autorizándolo. Sin embargo no es justo meter a todas en la misma bolsa. Todas ellas tienen políticas diferentes y no siempre son concientes de los cambios. Si firman con, por ejemplo, Saban y autorizan a la compañía a hacerle modificaciones de música, dialogo, nombres, corte de escenas etc, entonces la culpa es de ellos pero muy difícil que éste acepte que se le hagan cambios, llegando incluso a negarse a que se edite con las páginas espejadas para ser leído como estamos acostumbrados. Aquí vale aclarar algo, el copyright de las versiones anime de series de mangas (y por consiguiente la aprobación de modificaciones a animés) está siempre en manos de las grandes empresas productoras y no del autor de del manga. Los autores de los mangas tienen una general poca posibilidad de decidir sobre qué hace la compañía de animación una vez que le venden su obra para adaptarla. El que pone la plata para algo tan costoso como es hacer animación es el que manda... Bueno, creo que toda esta explicación da un pantallazo general de como funciona la cosa, pero me comprometo a hacer una nota mas detallada en el futuro.

De todas formas toda compañía tiene Interés en la opinión del público (descontando a Magic en este tema) así que yo creo que cuanto más se sepan de estos ultrajes tanto más la gente se sentirá estorcionada y (si son inteligentes) reclamarán su derecho de contemplar su obra preferida tal cual la habían hecho.

Esto último, es en cierta forma verdad. A medida que el anime se populariza en occidente, las compañías productoras van a lograr tener mas control sobre como llegan sus productos. De hecho, cada año se van haciendo versiones mas fieles en promedio.

Realmente quería agradecerle por inclinaros a olvidar esa rabia que no conduce nada (y hacernos respetar en su lugar) (¡¡¡pues que creyeron que el anterior paréntesis era una predicción sobre las actitudes de Leandro! no es así!) y buscar las cosas positivas (ahora es cuando dice que no le las gracias por el que el hacerlo está en nosotros) (y...), es acá donde acepta las gracias por la última frase entre paréntesis, ...

no, acá el erraste, no iba a poner nada, ya me cansé de tipear con todo el discurso de arriba.

bueno, ya son las 22:50 y tengo que tomar mi medicina para la obsesión. Hasta luego. (Quería guardar mi nombre en secreto para poder ser algún día un legislador corrupto, pero después de esto no creo que sea posible). (¡Notaron que me gustan los paréntesis?) Pablo Izaurralde Buenos Aires (Cap Fed)

-Lz-18-07

Leandro: ¡Por favor! Tomate el laburo de leer todo porque no termina como empieza. Bueno, ahí va.

1ª PARTE: rescatoamiento del valor: (3 pesos esa revista minúscula? Fue mi primera reacción, hace algunos milenios (tiempo cerebral, aclaro). Están en pedo. Sellé del negocio, solamente quedándose con el precio de tapa. Siglos después, en la facultad, encuentro una Lazer para ojear. Y ahí mi opinión cambió... pero de ahí a pagar 3 pesos... Siglos después un amigo y socio (el que escribió el Lz-18-03) me presta un libro de LULU, no sé si me informa sino que te cagás de risa en el proceso. Bueno, 3 pesos no es tanto... pero yo no soy otaku... me gustaba Heidi, me enamore de Robotech, luego conocí Dragon Ball, luego Ranma 1/2 (mi segundo amor) y otro, hasta encontrar Locomotion, donde conocí a mi madre y esposa: Evangelion. Y acá estoy, luego de leer muchas prestadas, comprando la #16 y la 17. Los 6 pesos me constaron tanto (comp, señora, compra).

2ª PARTE: el evangelizador: Desde que vi Evangelion, mi vida cambió radicalmente (tampoco la pavadá), salvándome de convertirme en un otaku sin retorno. Desde entonces me dedico (entre otras cosas, tampoco estoy obsesionado) a la evangelización de los que no poseen Locomotion ni tienen dinero pa' comprar los videos. Una galería de arte en VHS claro que no conocía las voces originales (pero que vi la película... los gritos de Shinji resuenan en todas nuestras cabezas).

3ª PARTE: "Objetivo logrado". Sí, sí, todos nos cagamos de risa con el "viste mucho Evangelion cuando..." pero pensmos bien. El que muchos de nosotros coincidamos con la mayoría de los puntos es algo alarmante, ya que puede significar que no entendimos el mensaje. Ahora bien: ¿Acaso éste animé quería salvarnos? Creo que no. En uno de los capítulos finales hay un diálogo parecido a esto (no, no los memorizé, carajo): "¿Por qué no me salvaron?" dice Shinji. "Porque solo tú puedes salvarte".

Evangelion solo nos dice esto, tratando de darnos un pequeño empujoncito para salir allí afuera, pero el paso lo tenemos que dar nosotros. ¿más que nada, el valor de la serie radica en lo siguiente: ¿Por qué mierda no avanza esta puta sociedad? Porque, amigos míos, no tenemos ese otro donde reflejarnos para vernos a nosotros mismos (no es lo que piensan, ya habia leído a Hegel antes). Si lo que el otro nos muestra es solo una máscara (¡¡¡¡¡), ¿Cómo coño sabemos que a los demás les pasa lo mismo que a nosotros y qué sufren como nosotros? No lo sabemos, y nos sentimos solos, y nos aislamos aún más por creer-

nos los únicos mártires. Y ahí está la importancia de EVA: nos presenta personajes enmascarados, y golpe tras golpe los va desnudando, mostrando tanto el dolor que estaba en el fondo como el sufrimiento de estar desnudo: de pronto la caja boba sirve de espejo para reconocernos a nosotros mismos, con las cosas buenas y malas, y al mismo tiempo nos reconecta a los otros como semejantes (Hegel again). Bueno... ese es uno de muchos finales posibles. Está en cada uno quererse como es y querer a los demás como son (demasiado cursi ¿no?)

Bueno, estoy de acuerdo con tus apreciaciones. Y quería dejar una reflexión: ¿qué diferencia hay entre un otaku purista y ultra obsesivo que denigra todo lo que no sea anime y gente como la que nos censuró Lazer porque no cuadraba dentro de lo que en su ideología era aceptable? Respuesta: Ambos son prácticamente la misma cosa, nazis en potencia. Me divertí viendo como otakus puristas hablan de lo malo que es la censura o los que discriminan y después son los primeros en discriminar a los que les gustan otras cosas (o lo que es peor a los que gustan de series de anime distintas a las que les gustan a ellos!).

4ª PARTE: "Las minas no saben lo que quieren. ¡No lo puedo creer! ¡Ya van como 20 minas que me dicen que se enamoran de alguien como Shinji! Pero si son a los primeros que les pegan una patada en el culo! Creo que las mujeres dicen que quieren una cosa (si se me permite decirle "cosa" a nosotros los hombres) pero en la realidad son otras que se las charlan. Bueno... creo que eso fue un poco duro, no hay que generalizar. Pero si todavía alguna chica de 18 para arriba quiere conocer a un tipo sensible como Shinji (pero superado), culto como Guendo, caliente como Happosai (pero más disimulado) y divertido como Roberto Peñatatto (que a esta altura es como un dibujo animado), que no dude en mandarme un mail (o así aparece al final del mail). Una vez dijiste (te hablo a vos, Leandro) que no es importante que la mina que uno tenga al lado sea una semi-otaku como uno. El hecho no es ese justamente, pero tengo a pensar que si alguien aprecia el arte (el contenido y la forma), es posible que tengamos más cosas en común que solo el animé. Hay veces que miro Ranma 1/2 y pienso 'Existirán muchos como Ranma y Akane que pierden el tiempo sin declarar lo que sienten? La muerte está más cerca de lo que creemos. Hay que aprovechar el tiempo.

Creo que la mayoría (y me incluyo) en algún momento de su vida fue un estúpido Ranma o Akane que no supo expresar sus sentimientos y se perdió de disfrutar de la vida, que como decís, es sin duda muy efímera. Si alguno está cometiendo un error en este momento: Despierten!! Larguen la revista y vayan a decirle a la persona que aman que la aman!

5ª PARTE: "visiones de realizador" En la Lazer #16 dije que un montón de pelotudos perdieron el tiempo analizando hasta el hartazgo a EVA. Mi respuesta a esto es: todo depende para que mierda hablo así. Hay veces que si uno queda solo con "piedra y yeso". Pero hay ciertos tipos de análisis exhaustivos que sirven sobretodo para aprender y crecer (hablando como realizador que soy yo y pretendo ser). Ahora; muchos ya nos preguntamos ¿Cómo carajo superamos todas estas obras de arte? (EVA, Kane, La Naranjá, etc., etc.) Hegel resuelve el problema en una sola palabra: "aufheben", que significa, a la vez, suprimir, conservar y elevar. Esto no sig-

nifica copiar, sino asimilar y enriquecer aquello que admiramos (¿Acaso Anno no se influenció con "El Fin de la Infancia"?). Animó. Todavía hay futuro para creadores como nosotros. Sólo hay que romperse lo necesario. Bueno, todo esto es más que suficiente. Espero que haya soporteada toda esta boludez y te haya gustado como para publicar todo en parte y superarme en tu contestación. Saludos y hasta que se me ocurra escribir de nuevo. Nicolás Lago Millán: 21 años de conciencia de sí. E-mail: jasonico@hotmail.com PD 1: Aguante el Hentai, también. PD 2: Si las otras revistas vienen con videos y cd's y venden tanto (¡¡¡) ¿Por qué Lazer no viene con un vibrador de regalo? Nicolás Lago Millán Buenos Aires (Cap Fed)

Realmente no tengo mucho que agregar a tu carta, salvo que podríamos salir con el vibrador y el video de regalo (para que las lectoras se graben usándolo y nos lo manden de vuelta... ^.^)

-Lz-18-08

Che, loco, no aguantó más... Qué mierda tiene de malo fumarse un porro, EHT SI, para el viejo de la plaza, que me discrimina por eso; y para todos los demás que se piensan que fumarse un porro está mal. Ahí total te tomás un litro de vino y no pasa nada. Ah, total, te fumás un atado de cigarrillos y no te hace nada. Que mierda es la misma bosta pero legal, loco qué pasa? Pónganse las pilas. En Jamaica vienen peleando hace años para lograr que de una vez se legalice. Por que acá no hacemos nada, eh? Si el alcohol tanto como el cigarrillo son adictivos y perjudiciales para la salud, eh? Disculpá mi cólera Leandro es que no aguantó más, siempre los que fumamos marihuana somos los malos, y qué mierda me dicen de Alderete ¡a, soberano hijo de puta y ni hablar del resto... Que me dicen de Holanda (lugar donde empecé a fumar) la familia que me alojaba, después de almorzar el jefe de familia se fumaba un porro y todo bien xq' allí es legal. Primero mis dibujos (léase anime) y ahora ésto, que mierda! Tengo 20 años y hago de mi vida lo que se me da la gana, empecé a fumar a los 15 y no me morí, y soy universitario con todas las materias al día. Ah no, pero ya me imagino que si publicás este mail van a decir los idiotas de mente cerrada "Lazer hace apología a la droga". Porque acá es todo así... Si no que me decís de la parodia Dragon Fall (en Quilmes)? La gente se mete a prohibir sin un mínimo de información. Pero amigos (ya está, me descargué) y amigos recuerden: el ying-yang (símbolo muy sabio), a veces uno se defiende, pero todo cambia y después uno vos a poder atacar. Xq' así es el equilibrio de la vida todo lo que va viene. Nicolás García Caleta Olivia (Sta Cruz)

Tema complejo el que planteás, ya que nunca hemos tocado el tema drogas en Lazer y realmente podríamos estar páginas y páginas analizando y discutiendo sobre esto. Partamos del hecho de que las drogas ilegales mueven enormes, pero ENORMES cantidades de dinero en el mundo y que si desaparecieran probablemente la economía mundial colapsaría (esto es algo de lo que es conciente cualquier gobernante). Se habla mucho de que "la juventud consume drogas" porque es de lo más fácil de decir para causar pánico y porque es lo más visible, pero la realidad es que una buena parte de empresarios, artistas y gobernantes también consume drogas de forma regular. Estas son dos realidades, están ahí y

es idiota no aceptarlo. Yo personalmente no fumo marihuana ni me drogo (algunos dicen que si lo hidera no se notaría la diferencia ^.^), pero hay colaboradores de algunas publicaciones de Editorial Ivrea que si (y aun así hacen un trabajo excelente y no son en absoluto personas peligrosas para la sociedad). De todas formas... Que opinó yo de las drogas? Que todas son perjudiciales, pero indudablemente el alcohol o la marihuana están años luz de, por ejemplo, la cocaína. Igual que vos pienso que hay montones de cosas legales que hacen mucho más mal que la marihuana y otras drogas suaves. Pasa que estamos en un mundo extremadamente hipócrita, donde una mitad son unos hijos de puta que mienten y la otra unos tarados que se lo creen. Así es como mientras a vos por fumarle un porro de mierda te discriminan, a un mafioso como era Alfredo Yabran lo recibían a brazos abiertos en la Casa Rosada. Así es como al mismo periodista corrupto que te critica Lazer diciendo que es inmoral después te lo encontrás en un puesto... Pero bueno, en resumen, nuestra sociedad se rige por la tradición, el dinero y la boludez, como lo más común fue siempre drogarse con alcohol entonces es legal y está bien... Por otra parte me pregunto si los que tratan de evitar que ciertas drogas se legalicen no son los propios traficantes, quienes probablemente tendrían mas competencia y menores márgenes de ganancia en un mercado legal. En fin... si alguien tiene otras opiniones los invito a debatirlas acá.

-Lz-18-09

Señor Leandro Oberto: Te escribo esta carta para anunciarle que, estando en compañía de mis amigas Vicky, Maite y Rocío (y de mi excelente madre), vimos algo que nos traumatizó y cambió el curso de nuestras vidas desde ese instante... fue el último capítulo de Dragon Ball GT... Como explicar...? Fue maravilloso! Ahí me presento: soy Ana Laura Narí, el 6 de abril cumpla 21 años, mi signo es aries, mi tipo de sangre es A+ y mi piedra es el diamante. Soy una chica normal que trabaja y estudia, pero que en sus ratos libres se transforma en una heroína que lucha por el amor y la justicia... bueno, eso es el grano... seguramente sabrás que yo soy una pequeña y adorable criaturita que en Fantabaires '99 fue disfrazada de Pan y dejó varias creaciones hechas por ella (ahí y un vaso grande de coca, que cuando volvimos al stand de Ivrea a buscarlo, había desaparecido misteriosamente). Te voy a comentar acerca de Dragon Ball, a mí me gusta. Lo digo desde que comencé hasta ahora y he visto GT y me disculpen, pero merece ser denominado Dragon Ball, a excepción del último capítulo que es hermoso). Una persona me dijo una vez "vos miras Dragon Ball Z porque todo el mundo lo mira y porque se venden muchas porquerías de eso", no es así, como ocurre con muchas series, yo lo miro porque a MÍ me gusta, y me da igual si lo ve solo o 1.000.000 de personas mas. Adoro a Goku, es inocente, querido, fuerte, ama a su familia y desde pequeño, ha luchado por superarse a si mismo, también Vegeta, porque es orgulloso y, aunque no lo demuestre, ama a su familia (si vieron GT notaran que es "dominado" por su hija Bra). Ahora empecemos con los "quién no?" (esto ponelo si querés, es lo que yo pienso): Quién no se emocionó cuando Goku le convirtió por primera vez en Super Saiyajin?, quién no esperó con ansias y suspiro al ver la llegada de Trunks del futuro?, quién no lamentó cuando Goku te despidió de Gohan y debe sacrificarse durante el Cell game?, quién no lloró cuando Goku ayudó a Gohan a derrotar

a Cell con el último Kame Hame Ha?, quién no se sorprendió al verlo a Gohan adolescente y viéndolo transformado en Gran Saiyaman?, quién no se emocionó hasta las lágrimas con el ending "Bokutachi wa Tenshi Dattra"?, y lo peor, quién no se recontra traumatizó con el abrazo que Vegeta le dio a Trunks diciéndole que cuide a su madre para luego sacrificarse en vano por salvar a sus seres queridos? (sinceramente tuve un shock con este episodio). Para cuando llega GT, chel Estoy hasta las pelotas de Babidi y Majin Boo! Ahora otra cosa: me gustaría que hicieran un informe de los 52 episodios, OVAs, etc., pero diganme, lo que la haya visto, no está buenísimo?, loco, porqué todos los chabones están re-fuerztes? Yo quiero un Hotohori para mí!

Bueno, ahora que vamos a publicar el manga obviamente haremos un largo informe pronto. Yo vi hasta ahora la mitad de la serie de tv y espero tener el tiempo de ver el resto pronto. Realmente me encanta el diseño de personajes y sé de la fama de tener "chicos lindos" que tiene... y para que no me olvide de esto Maria, mi novia, me rompe los huevos también con frases como la tuya cada vez que vemos algo de Fushigi Yugi... ^.^

También hacé un informe sobre Ai Tenshi Densetsu Weeding Peach (la versión Frankenstein de Sailor Moon para los que no la conocen), debo decirte que tuve el cinismo de comprarme 2 CDs de música de este anime y, por dios!, parece que lo cantan las Sailors Scouts... aunque rescato el ending. Sabías que existe un gaiden de Dragon Ball Z? Si existe uno, y se sitúa después de la película "Los Guerreros de Plata", el título en japonés es Saiyaman Zetsu Metsu Keikaku, traducido como: "Operación: exterminar a todos los Saiyans", es de agosto de 1993, y son dos volúmenes de 30 minutos cada uno. (y me lo consiguen!) [Argumento: el Dr. Raichi, superviviente de la raza Tsufur que co-habitaba con los Saiyans en el planeta Vegeta, logra escapar al exterminio al que es sometida su raza por parte de los Saiyans con la única obsesión de acabar con todos ellos. Años después, tras la matanza de Freezer, el Dr. Raichi localiza a los últimos Saiyans vivos en la Tierra: Goku, Vegeta, Gohan y Trunks, y decide poner en marcha a su guerrero exterminador de Saiyans llamado Hatchchayack] y existe un CD de música llamado DBZ Gaiden Zetsumetsu Keikaku que es un BGM del videojuego. (es inédito)

Bueno, creo que ya no es necesario hacer una nota al respecto después de tu carta. Conocía los gaiden, de hecho llevamos 1 en japonés a la convención de comics MDQuito de Mar del Plata el año pasado y lo pasamos en pantalla gigante.

Te pregunto a vos, son ciertos los rumores acerca de que Takeuchi continúa el manga de Sailor Moon en "Sailor Moon Divine"? Si es así, donde transcurrirán los hechos?, en el pasado Milenio de Plata o en el futuro Tokyo de Cristal? Pero no me digas que Chibiusa va a ser la protagonista porque me hago el harakiri, el ikibana y el kamikaze... es que... odio a Chibiusa! (perdon por Mariana y Erika que la adoran, pero, enamorate de tu padre, hermana, que complejo de Edipo tenés!).

Como ya dije varias veces es verso.

Te acordás que NOS prometiste una nota de Candy-Candy? Para cuándo?, te cuento que varias amigas y yo, vamos a romper las bolas al Magic para que lo emitan de nuevo (si lograron pasar

Robotech, ahí muérete de envidia! Como el último capítulo de Candy-Candy! ADVERTENCIA: escuchar muy seguido el ending puede ocasionar severos daños auditivos... Acordate también de la información sobre Angel y la flor de los siete colores (al fin conseguí la película...), y tené en cuenta que YO fui la muchacha que te envió la info sobre esta serie, merezco algún merito (y que me publiques la carta) ya sé que es medio pedorra, pasa que se me hizo mierda la computadora con el auto CAD 14 dentro, y todavía la estoy pagando! Por ende no puedo utilizar la impresora... Bueno, la voy cortando acá, no sin antes saludar a todos mis amigos otakus (que la mayoría conocí gracias a lazer): Erika Van de Staaij (lo escribí bien), Vicky Riccardini (Nabiki-Hibiki), Luna, Caro (Agatha), Maite (amo a Vegeta), Rocío, Matías, Santiago, Darío, Dolores (sí, sí, la Rei Ayanami), Sebastián (Kaji), Mariana (la Sailor Mars mmmmm?), María, Claudio Bochayay, Ayelen (Bianca Blanca) y a todos los demás que no me acuerdo (son muchos). Gracias Lea, y recordá el viejo dicho sarcónico "solo sé que no sé nada" PD. Pone alguna entrevista a los dobladores Luis Mendoza (Bananon), Gerardo Reyero (Brien), y René García (Bebe). Ana Laura Narí Monseñor Solarí 3248 cp 1708 Moron (Bs As)

-Lz-18-10

Estimado Leandro y gente de Lazer, Carta de un lector feliz. El año 2000, luego milenio, lo único que estrenamos son lo que tener nuevos cantantes en el gobierno listo para robar, y luego para que yo sea educado, pero eso ahora muchy no me importa, lo único que sé es que estuve (perdon, todos estuvimos esperando), como aproximadamente 13 años de nuestras vidas este momento. No recuerdo ni el día y aunque lo sepa no importa saber qué mes fue, lo único que se es que ese fin de semana a las 2 AM de la mañana volví mi (eeh, disculpad de nuevo) nuestro gran amor. Sssiii, la concha de la hora, por fin, por fin volví Ro, Ro, Ro, Ro, Ro, Ro, Rodrigo no che que creían? Por fin volví Robotech!!! Y ahora que lo estoy grabando gracias a un amigo que tiene video, nunca jamás nos separaran, nunca jamás lo voy a extrañar por tantos años.

Este... no fueron 13 años, la última vez que lo dieron fue en 1992!

Y yo me pregunto cuándo vio la presentación o los primeros capítulos no sintió nostalgia, a quién no le dio un cosquilleo en el cuerpo de la emoción, a quién quizás no le pintó el lagrimeo en el rostro, quién no lo podía creer, quien no rompió (o estuvo a punto) de romper el techo por el salto de la felicidad, a quién no se le cruzó delante de sus ojos aquellos días cuando éramos chicos, ésos hermosos minutos cierto televisor que teníamos allí lejos en el tiempo cuando él nos brindó este manjar japonés que nos regalaba y que nos sigue regalando de todo (emoción, luchas, suspenso, romances, etc, etc, y mas etcéteras) tras pasar los capítulos, en fin infinitudines de cosas mas. Lo único que me resta decir es gracias Robotech (o sea, gracias Macross, Southern Cross y Mospeada) por existir. Gracias Magic Kids por hacer realidad un sueño tan anhelado y anidado, a vos Leandro y cia, y a tus fieles lectores (me incluyo) gracias por influir tanto en la sociedad para que esta pasión anime-manga o comic de todo tipo, siga creciendo día a día. No gracias Leandro por hacermee babear con los Valkyries, Super Valkyries, etc. que lamentablemente



él por eso. Andrés Acorsi de Comiqueando nos da palos a cada rato y está todo bien. Hace unos meses incluso Doeyo (de A4-Dragon Fall), Marcelo Ciccone (de Mayday), Guillermo (de Mutant Generation) y nosotros salimos a comer todos juntos y hablar del mercado. Incluso Marcelo hizo chistes con lo del Tamoso "comic del año" (Caballeros vs Sailor-Moon) que publicó y me tiró palos por los comentarios y nos reímos todos. O sea, son competidores, no enemigos. No hay que confundir las cosas. Actualmente Mayday pone un par de publicidades en Lazer pagándolas y otras por canje (si comprás Club Playstation va a ver publicidades del manga de Evangelion, por ejemplo). Mientras el producto no sea pirata yo no tengo porque negarle a nadie de poner una publicidad. Voy a seguir hablando del tema de los editores argentinos en el próximo número.

-Lz-18-19

Hola! Cómo andás, Leandro? Te cuento que acabo de comprar la Lazer #11 (la única que me faltaba) y luego de leer la nota sobre robots gigantes, especialmente la de Voltron leones, me vino a la memoria un hecho de mi infancia. Recuerdo que cuando tenía uno 5 años miraba esta serie y realmente me gustaba mucho. Acá los muñecos no se conseguían por ningún lado. Un día mi viejo me vino con la noticia de que tenía que hacer un viaje a México por negocios, entonces le pedí que me trajera los cinco leones. No te imaginás cual fue mi sorpresa al descubrir que solo me trajo el negro (que formaba el torso) y el azul (que formaba la pierna). Era hermoso ver a esta especie de Frankenstein del anime completamente manco y sin una pierna. Para colmo, al tercer día mi viejo le rompió la cabeza al muñeco que manejaba al león negro. Ahora, 13 años más tarde, busque los leones por todos lados pero no los encontré. Seguramente se perdieron en las múltiples mudanzas entre Bahía Blanca, Córdoba capital y Buenos Aires. Bueno, luego de contarte esta traumatizante y espeluznante historia de mi niñez, me presento. Me llamo Mariano Vazquez y tengo 18 años. Vivo en Devoto pero nací en Bahía Blanca. Seguramente debes acordarte de esta ciudad porque hubo una época en que una comiquería de ahí llamada "Macross" pasaba su publicidad en el Magic y daba 3 direcciones sin aclarar que se trataban de locales ubicados en Bahía Blanca. Imaginate la cantidad de personas que deben haber dicho "Huy! Una comiquería nueva. Vayamos a ver que onda!" y luego se encontraban con que en su lugar había un todo x \$2 o un cabrete. Por suerte que ahora aclaran que las direcciones no son de acá. Cambiando de tema, te comento que me encantó la nota acerca de Evangelion de Lazer #16 y de Saber Marionette de Lazer #17. Las fotos y la información son espectaculares. Para cuándo una nota acerca de Mononoke Ilme? No sabés cuándo la van a estrenar acá? Yo sí compro un video ultra-re-hiper pirata en versión original y con subtítulos hechos por unos gallegos. La verdad que es una película de puta madre. Bueno, sin nada más que decir, me despido sin antes felicitarte por hacer la mejor revista de la Argentina. Espero que cuando lleguen a las 100 publicaciones hagan una fiesta para todos los fans, invitando a los productores de Cocomiel y a los del grupo Los Sultanes.

Mariano L. Vázquez  
Devoto (Cap Fed)

Tu anécdota de Voltron me recordó una mia con los Predacons de Trans Formers, al día de hoy todavía no pude conseguir los que me faltan para armar a Predaking! Conseguir el Voltron completo,afortunadamente, es un gusto que

pude darme el año pasado cuando lo volvíeron a fabricar en USA por el lanzamiento de la serie en 3-D.

-Lz-18-19

Estimado Leandro:  
Blen se que quizás no debo decir esto ni escribir una carta que de seguro nunca será publicada, pero bien, me gustaría hablar del cansancio. Algunos meses atrás nunca hubiera escrito esta carta, estuviera puteando a los del Magic o haciendo fantasías eróticas totalmente inventadas y quizás me hubieran publicado esta carta y me cansé de eso, así que decidí hablar de otras cosas de las que me cansé. Me cansé de comparar la vida real con todo anime que vela, me cansé de mandarle carta tras carta al Magic y con algo de suerte recibir una respuesta, me cansé de putear al Club Del Anime de Bahía Chivo, error, corte de Opening o Ending (durante toda la semana los puteé con todo lo que pude por no emitir el Ending del episodio 200 de Sailor Stars), me cansé de que mis compañeros del colegio me consideren infantil y/o pelotudo por no gustarme la cumbia o que me gusten los dibujitos, me cansé de esperar una respuesta de los que traté de hacer una campaña para que pongan Locomotion en Cablevision, me cansé de escribir a revistas españolas sobre la censura del Anime en Argentina, me cansé de comprar revistas en la que veo que me puede interesar algo y termino recortando las imágenes porque las notas son pura mierda. Decidí por una vez en la vida, reflexionar sobre a donde voy y que gano con todo esto y decidí cambiario, ya mi vida no es comer y tomar anime o manga, empecé a experimentar con otro tipo de programas de TV o lecturas, ya no le mando cartas al Magic, porque decidí que hay muchas personas que hacían lo mismo que yo, ya no miro el Club Del Anime a las 20:00 hs, ahora lo grabo a las 2:00 y cuando empieza con algún chivo o nota de algo que no tengo ni la mas puta idea de lo que es lo adelanto y sigo viendo Robotech, ya no llevo revistas ni hablo de series para que mis compañeras piensen que soy un chiquilín, me di cuenta que soy mucho mas adulto que todas ellas y que mi mente esta muchísimo mas abierta que todas las chicas de mi curso, no me dedico a hacer una campaña de Locomotion, ahora una vez por semana le mando un e-mail a Cablevision, no espero respuesta pero espero que algo suceda, ya no escribo mas a todas las publicaciones españolas que existen, es mas debo reconocer que de todas las revistas que escribí, en una sola me publicaron la carta y me enteré porque una sola persona me escribió opinando que yo tenía razón en todo lo que decía, ya no compro miles y miles de revistas al mes, ahora compro como mucho dos al mes (fear not my friend, las dos son de tu editorial), y entonces, creo que tengo que cambiar mas cosas antes de tratar de cambiar al mundo, pero aun tengo esperanzas. Vaya introducción para una carta de un ser insignificante como yo, paso a presentarme como Martín Vecchio de 13 años, estudiante berreta, pensador sin rumbo y próximo gobernante del mundo. Ya no recuerdo cuántas cartas te he escrito, Leandro, pero no pido que publiques la mia si no lo querés hacer. Yo estaré viviendo mi vida como todos los días hasta que finalmente vea la #18 con alguna foto de Lina Inverse y cia. en la tapa y tener el privilegio de cuando llegue el Lazer Mail encuentre mi carta, entonces me daré cuenta de que una etapa de mi vida habrá terminado y comenzará otra aun mas interesante que esta última. Debo felicitarlos por la nota de Ranma, Lucky Luke, Super Pig (sí, lo miro, y que?) y la hermosa hermosa foto de Chloe Jones. Pero en fin, debo hacerles una pregunta: De dónde mierda sacaron la foto de la mina y Ronald

McDonald? El mundo está loco, loco, loco. Bueno, esta no sería una carta si no les hago unas simples preguntas:

- 1) Podrían hacer unas notas sobre Silent Möbius, anime y/o manga?
  - 2) Entre las notas que no se tratan de anime, podrían hacer alguna de la interminable saga de películas de James Bond, o la serie inglesa The Avengers?
  - 3) Para cuándo la nota de la serie de animación de X-Men?
  - 4) Se pueden conseguir en video episodios de Macross y/o robotech, y dónde se consigue el video de "Macross, do you remember love"??
  - 5) Se puede conseguir algo de animación de Bakuresu Hunters?
- Ahora si concluyo mi carta. Si les gustó y la publican, no sabrán de mí durante un largo tiempo, si no lo hacen, prepárense para leer otra carta mia hasta que la publiquen de una vez por todas. Buena suerte y hasta luego.  
PD. Casi me olvido, saludos a Nahuel Cardozo, Facundo Olano, Guido Rendine, Santiago Garavaglia, Lea Lazzarini y a las chicas del Fans Club "The World of Sailor Moon".  
PD2. Dejo mi dirección para que los que quieran me escriban:  
Chubut 1174 (1704) Ramos Mejia BS. As. Argentina  
Pueden escribirme chicos o chicas (estas últimas preferentemente ente 13 y 16 años que se encuentran en un radio de líneas-Ciudadela-Ramos Mejia-Haedo-Morón, pero sí no lo son no me importa)  
PD3. No estoy drogado y/o borracho y menos loco (bueno, quizás un poquito)  
Martín S. Vecchio  
Ramos Mejia (Bs As)

Bueno, hora de comenzar tu "nueva etapa" respecto a las preguntas:  
1) En cuanto Locomotion lo estrene.  
2) Soy un gran fan de James Bond, así que muy probablemente hagamos una nota un día de estos. De Avengers no creo.  
3) Hubo una genérica en el #2 y un par de news, de momento no habrá mas a menos que X-Men: Evolution pegue muy fuerte.  
4) En comiquerías, obvio.  
5) De occidente solo lo editaron en USA en video (como Sorcerous Hunters), en algunas comiquerías lo venden.

-Lz-18-20

Leandro, sos un guacho. Hay muchos pibes que se matan mandandote mails super creativos para que pongas en la revista y no lo haces y ponés esta carta donde no tengo nada que decir. Ya tendrías mas noticias del ave fenix. Patrio Contreras Matus (el fenix argentino) el\_ave\_fenix@uol.com.ar  
Patrio Contreras  
Buenos Aires (Cap Fed)

Cuando alguien tiene razón, tiene razón...

Bueno, y así ponemos punto final a otro extensísimo Lazer Mail. Espero que esta Lazer no la censuren y en vez de perder el tiempo y las energías en idioteces podamos dedicarnos a laburar tranquilos en hacer la revista mejor y mas divertida. Creo que no pido mucho.

Un saludo grande, disfruten de la vida, cuídense de todos los hijos de puta verseros que andan dando vuelta y nos reencontramos en Lazer#19 de aquí a... a... a... bueno, va a salir en algún momento de los próximos meses, hierba mala nunca muere ^ ^ (ya veo que esta vez que no digo la fecha terminamos saliendo a tiempo...)

C-You

LEANDRO OBERTO

# GENESIS

## LA CADENA DE COMIQUERIAS CON MAS SUCURSALES DEL PAIS

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

**ENCONTRANOS EN NUESTROS LOCALES:**

**EN CAPITAL FEDERAL:**

• VILLAGE REGOLETA, PATIO DE COMIDAS

• MEDRANO 793

• DEL PARQUE SHOPPING, TERCER PISO

**EN ZONA NORTE:**

• SHOWCENTER NORTE, SEGUNDO NIVEL - MARTINEZ

• 9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO

• AV. LIBERTADOR 1444-1 - MARTINEZ

• ALVEAR 182, LOCAL 8 - MARTINEZ

**EN ZONA OESTE:**

• SHOWCENTER HAEDO, PRIMER NIVEL

**NUOVO!** • MARIANO MORENO 991 - LUJAN

**TAMBIEN DISTRIBUIMOS A NEGOCIOS**

**LLAME AL (011) 4717-3647**

**TENEMOS EL MEJOR SERVICIO Y ATENCION**