

**FUSHIGI  
YUGI**

# LAZER

# 19

\$ 3.- ARGENTINA

IVR A

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

LLEGA A ARGENTINA  
LA MEJOR COMBINACION  
DE ACCION Y ROMANCE



LOS ANIMES DE  
TRANSFORMERS

PASADO Y PRESENTE DEL CLASICO DE CIENCIA FICCION

## BUBBLEGUM CRISIS

INFORME DE 13 PAGS SOBRE LOS OVAS DE LOS AÑOS 80,  
LOS CREADORES Y TOKYO 2040: LA ESPECTACULAR REMAKE

00019

9 770329 502004



**Leandro Oberto**  
Editor

### El vacío de uno mismo

En Editorial Ivrea estamos pasando en estos momentos por una etapa de paz, de tranquilidad, donde vemos los primeros síntomas de cierta estabilidad en una vida donde por años y años lo único constante fueron los cambios. Con la paz llega la reflexión, y con ella la necesidad de asimilar todo lo que viviste, todo lo que hiciste producto de reaccionar más que pensar y, sobretodo, el enorme precio que se pagó para llegar a este punto.

En busca de volver a escuchar un poco mi alma, mi yo interior, tras sacar Lazer #18 viajé solo hasta la Patagonia, el lugar donde siento que el ruido de la civilización se apaga y podés escucharte a vos mismo de forma tan fuerte que te aterra. Mi búsqueda personal me llevó hasta Villa la Angostura...

Entre muchas otras cosas en esos días comprendí que los sueños en el fondo son algo peligroso y pueden matarte, ya que el precio de alcanzarlos suele ser irónicamente la pérdida de la capacidad de disfrutar aquello que anhelabas. Pero también recordé que para ser feliz hay que ser muy inteligente y cabeza dura (ser infeliz es siempre lo más fácil), y que era hora de volver a usar esas dos cualidades mías si era que las tenía realmente.

Pero para alcanzar la paz interior hay que mirar dentro de uno, y aceptar el gran vacío de la propia existencia... Renunciar a todos los automatismos y prejuicios que nos metió la sociedad en que nacimos, a todas las cosas de lo que nos hizo dependiente... Renunciar a todo ese ruido y contemplar el gran vacío de la propia existencia. En ese momento quizá por primera vez se pueda empezar a llenar.

Mentiría si digo que lo logré.  
Pero volví con la fuerza de intentarlo.



## FANTABAIRES 2000 CONTARA CON UN ALIADO INESPERADO: EL GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

Del Viernes 8 al Domingo 17 de Diciembre se celebrará en Buenos Aires una nueva edición de Fantabaires, la convención de comics más grande de Sudamérica. Manteniendo este año la maratónica duración de 10 días y realizándose en el mismo predio de 1999: El Centro Municipal de Exposiciones, situado en la intersección de las Avs Figueroa Alcorta y Pueyrredon. Los cambios vendrán esta vez de la mano de los patrocinadores y encargados de eventos. La radio Rock & Pop se ha separado del proyecto, dejando paso a un inusual sponsor: El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, quien junto a la cadena de comiquerías Club del Comic, los creadores de la convención, se encargarán de organizarla este año. Esto no deja de llamar la atención, ya que demuestra una vez más lo poco homogéneas que son las políticas del Gobierno de esta ciudad, que por un lado mantiene organismos que censuran revistas de comics (como la comisión calificadora que sacó Lazer #17 de circulación) y por otro subenciona eventos como la reciente Primavera Animada, y ahora Fantabaires, donde se proyectan y venden exactamente las mismas cosas que prohíbe. Incoherencias aparte, ante las masivas críticas sobre las aburridas charlas y eventos realizados el año pasado, los organizadores de Fantabaires han cambiado a la gente que se encargará de coordinarlas e idearlas, quedando este año mayoritariamente en manos de Horacio Moreno (de la exitosa revista Samizdat), con algo de ayuda de diversos expositores. Dentro de estos últimos se destaca la participación de Editorial Ivrea que realizará dos concursos de disfraces y uno de chindogus argentinos, así como también charlas sobre sus diversas publicaciones (ver cronograma adjunto). Además de todos los historietistas argentinos, Fantabaires contará con la presencia de historietistas americanos y europeos de diversas tallas entre los que se destacan Adam Hughes, Phil Gimenez, John Romita Jr, Chris Sprouse, Humberto Ramos y Kevin O'neill. De yapa viene el que parece ser el amuleto de la suerte de los organizadores: Alan Grant (que con ésta sumara 4 venidas a esta convención!!!). Como siempre, habrá proyecciones de anime y cine de culto, así como también torneos de Juegos de Rol y cartas coleccionables. El horario de Fantabaires será el siguiente: Lunes a Jueves de 14 a 22, Viernes y Sábados de 12 a 24 y Domingos de 12 a 22. El precio de la entrada no ha sido definido, pero rondaría los 5 pesos.



### Eventos de Editorial Ivrea

- Concurso de disfraces 1: Sábado 9
- Concurso de disfraces 2: Sábado 16
- Concurso de chindogus 1: Viernes 15
- Charla sobre Lazer: Domingo 10
- Charla sobre Ultra: Viernes 15
- Charla sobre la línea manga: Jueves 14

(Nota) Las reglas de los concursos se encuentran en el Lazer Mail

## LOCOMOTION EMITIRA EVANGELION EN VERSION SUBTITULADA DEL JAPONES

Muy pronto, en cuanto Locomotion termine de testear los nuevos equipos que han adquirido para poder transmitir subtulado, Evangelion podrá finalmente disfrutarse en su versión de audio original japonés. Rodrigo Piza, gerente general del canal, explica las razones: "Esto es algo que siempre quisimos como fans de Evangelion por el respeto a la obra original, y es también una forma de mantener vivo el interés de los espectadores en nuestra emisión de la serie. En Noviembre concluye nuestra exclusividad de este anime, y muchos canales de tv abierta de Latinoamérica ya lo tienen contratado para pasarlo. Esta será nuestra forma de hacerle frente a esa competencia."



# EDITORIAL IVREA

### LAZER # 19

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Puerto Madero s/n. C. 13-309  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0329-5028 - Registro de prop intelectual N° 988830  
All the brands/product names and artwork are  
trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista  
son copyright de sus respectivos autores o compañías  
y aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas (c) 2000 Editorial Ivrea S.A.

Tirada de esta edición: 50.000 ejes  
Auditada por el I.V.C.



Distribuido en kioscos argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1648, 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 - Antartica Bs As  
7 de Noviembre 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  
Pepe Artigas

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

Colaboraron en este número  
Maria Yepes, Romina Galotta, Pier Brito,  
y la araña Magneto

## LLEGAN MAS ANIMES EN ESTRENO A LOCOMOTION (ENTRE ELLOS PSYBUSTER, SUPER MILK Y BLUE SEED!)

Además del estreno en Noviembre de la aclamada serie de tv Blue Seed (de la cual habrá una extensa nota en Lazer #20), Locomotion tiene en parrilla toda una gran batería de nuevos títulos de anime para comenzar a emitir en los próximos meses. Entre ellos se encuentran Psybuster, una impactante serie de ciencia ficción, y Super Milk, una comedia en la onda gráfica de las Chicas Superpoderosas (Powerpuff Girls). Además, confirmaron, que ya están próximos a emitir Adventures of Mini Goddess, una parodia en superdeformed de la popular serie Ah! My Goddess. Pero eso no es todo, en estos días están terminando de cerrar dos contratos importantes por varias series más que quieren emitir en el 2001. Año durante el cual, aseguran, comenzarán a pasar la gran mayoría de las cosas en versión subtítulo y anularán del todo las molestas barritas negras que tapan tetos y demás que todavía les quedan. En la próxima Lazer se difundirá el listado de series nuevas para el 2001 y los detalles sobre el cambio de políticas de emisión en Locomotion.



Psybuster



Super Milk



Blue Seed

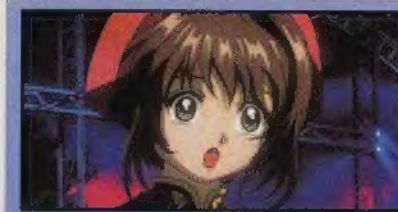
## LANZAN UNA NUEVA PELICULA DE LUPIN III EN JAPON

Como ya es costumbre en Japón, para mediados de año se estrenó una nueva película para tv de Lupin III. El nombre del largometraje en esta ocasión fue "Rupan Sansei - 1\$ Money Wars" (Lupin III - Guerras Monetarias de un peso), y lo emitió Nippon tv, concretamente el 28 de Julio pasado. La producción corrió como siempre por cuenta de TMS-Kyocuchi Corp y tuvo una duración de 90 mins. La trama gira en torno a un broche que al parecer fue utilizado por los más grandes conquistadores de la historia y podría otorgar a su usuario poder suficiente para controlar el mundo. El film comienza con Lupin perdiendo la subasta de un anillo por una diferencia de un peso, en él se encuentra la clave para encontrar el broche. Durante un intento de robar el anillo a Cynthia, la ganadora de la subasta y presidenta de una compañía bancaria, Lupin recibe un disparo en el pecho y aparentemente muere. Jigen cae en un pozo depresivo y Zenigata renuncia a la policía, sin tener ya ningún incentivo en la vida. Ahora Jigen y Goemon irán en búsqueda del asesino de su mejor amigo. Muchas de estas películas para tv de Lupin III fueron emitidas en nuestro país dentro del ciclo Japanimation del canal The Film Zone a principios de este año, por lo que no sería ilógico suponer que tarde o temprano se pueda ver esta nueva producción también en Argentina.



## CARD CAPTOR SAKURA LLEGA AL CARTOON NETWORK LATINOAMERICANO FIELMENTE DOBLADA DEL JAPONES

Finalmente la versión latinoamericana de Cartoon Network se ha decidido a apostar por el anime. Tras la llegada de Pokémon a comienzos de año, el canal ahora estrena en exclusiva Card Captor Sakura (lunes a viernes a las 16:30 hs.), el anime de mayor éxito en Japón en los últimos dos años. Sakura nació como comic de la mano del legendario grupo de dibujantes Clamp (Guerreras Mágicas, X, Rg Veda) en Junio de 1996. Serializado en la revista mensual Nakayoshi de Kodansha (la misma donde se publicó Sailor Moon), es uno de los mangas más extensos de este equipo, habiéndose publicado ininterrumpidamente hasta concluir en Agosto de este año. La serie animada comenzó a emitirse en el canal NHK de Japón en Abril de 1998, convirtiéndose en un éxito instantáneo. Este anime tiene un total de 70 episodios y hasta la fecha se han realizado 2 películas para cine que han sido un gran éxito de taquilla en Japón. La historia nos narra las aventuras de Sakura Kinomoto, una chica que accidentalmente encuentra en la biblioteca de su padre un libro mágico llamado The Clow. Este libro en realidad es el contenedor de un grupo de cartas y como no podía ser de otra manera, la pendeja termina mandándose una cagada y desperdigándolas por todos lados. De este libro también saldrá el guardián de las Clow Cards: Kerberos, también conocido como Kero. Este león alado nombrará a Sakura la responsable de recolectarlas, osea la "Card Captor". Entre los personajes secundarios se destaca su mejor amiga, Tomoyo, cuya única diversión en la vida parece ser confeccionarle los diferentes trajes que usará la heroína en cada episodio y luego filmarla en video. La versión en castellano está doblada directamente de la original japonesa y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. El doblaje fue realizado en México por el estudio Intertrack y Cristina Hernández se encargó de ponerle la voz a Sakura, Yamil Ayala hizo lo propio con Kero y Mónica Villaseñor encarnó a Tomoyo. Consultado por Lazer sobre la forma en que emitirían la serie y por qué no la repiten en horario nocturno, Sebastián Feldman, del departamento de prensa de Cartoon Network, respondió "Tenemos contratados los 70 episodios, la serie entera. Si la respuesta es buena seguramente se pasará también a la noche." Inquerido acerca de la posibilidad de estrenar otros animes pronto, como por ejemplo Gundam Wing o Tenchi Muyo los cuales están haciendo furor en la versión norteamericana de Cartoon Network, Feldman contestó "Hasta Febrero no habrá novedades en el Cartoon, de allí en más todo es posible". Pese al silencio del canal, en el ambiente televisivo se comenta constantemente, dándolo como un hecho, que Cartoon Network está negociando Gundam para emitirlo en todas y cada una de sus versiones internacionales.





**SIGUE LA CATARATA DE EXCELENTES LARGOMETRAJES EN LOS CICLOS DE PELICULAS DE LOCOMOTION**

Ante la gran aceptación que tuvo nuestra publicación en el número pasado del listado de películas que emite Locomotion, se ha decidido incluirlo en todos los números de Lazer. Los largometrajes siguen siendo uno de los platos fuertes de Locomotion, ya sean occidentales o japoneses, lamentablemente están muy mal promocionados 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 Noviembre y Diciembre.

Si en vez de cable tenés Locomotion en Directv, la emisión es en esta época del año tres 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:  
**12 Nov:** Making of Flatworld - Flatworld - Robert Creep; **26 Nov:** Juego de Niños - Robert Creep; **3 Dic:** Wallace & Gromit; **10 Dic:** Oh My Goddess! parte 1; **17 Dic:** Oh My Goddess! parte 2; **31 Dic:** Opera Imaginaire - Fallen Angels

- **Japanimotion** de los Sábados a las 21 hrs:  
**11 Nov:** Sukeban Deka; **18 y 19 Nov:** Maratón de películas emitidas en Japanimotion - todo el fin de semana; **25 Nov:** Shutendoji parte 1; **2 Dic:** Shutendoji parte 2; **9 Dic:** Tenamonya Voyagers; **16 Dic:** Burn Up Warrior; **23 Dic:** Ellicia parte 1; **30 Dic:** Ellicia parte 2

- **Animafilms** de los Miércoles a las 22 hrs  
**8 Nov:** Macross; **15 Nov:** Opera Imaginaire - Fallen Angels; **22 Nov:** Akira; **29 Nov:** Nadesico Prince of Darkness; **6 Dic:** Virgin Fleet; **13 Dic:** Tale of Shim Chung; **20 Dic:** Nadesico Prince of Darkness; **27 Dic:** Glassy Ocean - Making of Flatworld - Flatworld

Se agradece la colaboración de Tatiana Volpini de Locomotion en el armado de esta nota.



Burn Up W



Super Dimensional Fortress Macross



Nadesico The Movie: Prince Of Darkness



Tenamonya Voyagers (9 de Diciembre en Japanimotion) será la primer película de anime que se emita subtitulada!

**ESTRENARON DRAGON BALL GT EN ARGENTINA CON MODERADA REPERCUSION**

Luego de 4 años de éxitos ininterrumpidos las aventuras de Goku y compañía se aprestan a llegar a su fin en las pantallas argentinas con el estreno por Magic Kids de Dragon Ball GT, la última saga de la serie. El escaso entusiasmo por el estreno, que se produjo el 28 de Septiembre, de todas formas hace entender que este anime ya no está ni remotamente en su pico de popularidad en nuestro país. Aunque, hay que destacar que le jugó en contra el pésimo audio de los primeros episodios. Los 64 capítulos de GT fueron doblados como todas las series de Toei, por el estudio mexicano Intertrack a finales del año pasado y a líneas generales no presentan alteraciones con respecto a lo visto en Japón, más allá de la traducción de las canciones del primer opening y el ending (los cuales mantuvieron por toda la serie en vez de cambiarlos en los caps 27 y 42 como en Japón, donde hubo 2 presentaciones y 3 endings distintos). La conclusión de Dragon Ball representará un hueco difícil de cubrir para Magic Kids. De todas formas se preveen cambios en el canal ya que ha trascendido que la empresa española Arbol ha adquirido a Promofilms, la sociedad dueña de Magic Kids.



**FICHAS COLECCIONABLES**



- 34 Fichas Básicas
- 34 Fichas Básicas Plateadas
- 8 Fichas Mega Campeón Plateadas
- 1 Check List

**CARTAS**



**JUEGO DE CARTAS**



- 170 Cartas
- 2 Manuales de Instrucciones
- 1 Escenario de juego
- 2 Marcadores

La Revisteria

Ulrico Schmidel 5620 ( 1440 ) - Capital Federal  
 Tel.Fax: ( 54-11 ) 4642-5130/4643-0010/4644-1468

www.larevisteria.com.ar



# Bubblegum Crisis

## Bombachita de aluminio

Por Leandro Oberto

Finalmente la tendencia parece comenzar a revertirse! Tras muchos años de la más desesperante sequía, los animes de ciencia-ficción están volviendo a nuestras pantallas. Con el éxito masivo de Evangelion y el revuelo por el regreso de Robotech, este últimamente olvidado género parece estar gozando de una suerte de retorno con gloria y honores a nuestra televisión. El estreno en Septiembre de Bubblegum Crisis Tokyo 2040 por Locomotion no hace otra cosa que confirmar esta afirmación, al mismo tiempo que termina de poner en evidencia la marcada predilección que tiene este canal por la ciencia-ficción. La serie de Tv de Bubblegum Crisis, que consta de 26 episodios, cosechó bastante éxito en su emisión inicial y los directivos del canal estiman que seguirá sumando adeptos con el correr de los meses y sus correspondientes repeticiones. Pero tanta exposición repentina al mundo de Bubblegum Crisis hace suponer que seguramente una parte muy grande de los nuevos fanáticos desconocen toda la etapa anterior de esta aclamada saga y cómo fue que se llegó a realizar esta versión para Tv que lleva por subtítulo Tokyo 2040. Es por eso que consideramos más que oportuno realizar un exhaustivo repaso a toda la larga trayectoria de esta aclamada obra, la cual es sin duda uno de los clásicos indiscutidos del anime de todos los tiempos. Todo comenzó en Japón a mediados de los años ochenta, cuando las compañías Artmic y Youmex se



asociaron con la intención de crear productos para el -por esa época- floreciente mercado de anime para venta en video. Toshimichi Suzuki presenta entonces a los directivos sus ideas sobre crear una serie de corte cyberpunk protagonizada por 4 chicas con una ambientación similar a la del film norteamericano Blade Runner. Esto entusiasmó a todo el mundo en las dos empresas y comenzó de inmediato la realización. Así se establece la

línea argumental general, planteando un futuro donde Tokyo tras un gran terremoto es dominada por una corporación mafiosa llamada Genom. Esta gran empresa sería también la proveedora del mayor avance tecnológico del siglo: los boomers, androides diseñados para reemplazar al hombre en tareas extenuantes, repetitivas, aburridas o riesgosas. Sin embargo estos robots tienen sus fallas y tienden a rebelarse contra los



Torre Genom

Japón y el éxito siempre los acompañó. Las razones pueden radicar en las personas que sí se mantuvieron de forma constante en casi todo el proyecto como son el creador y guionista Toshimichi Suzuki y el diseñador de personajes y famoso historietista Kenichi Sonoda, quien era por esa época director de Artmic. Ambos artistas son todavía hoy muy reconocidos. Sin ir más lejos, Locomotion está también emitiendo en estos momentos los OVAs de Gunsmith Cats, una exitosa creación posterior de Sonoda. Pero entre la gente involucrada esporádicamente también hubo una sucesión de grandes talentos como Satoshi "teta" Urushihara (Plastic Litle, Legend of Leamner) y Masami "culo" Obari (Virus, Gowcaizer), dos autores de gran éxito gracias a su animación innovadora y ultra-pajeril. Más allá de las grandes diferencias en el diseño de

humanos. El cuerpo especial de policía AD Police se crea para lidiar con los problemas que puedan causar los boomers. El curioso nombre de estos seres mecánicos provino simplemente del hecho que a los guionistas les gustó cómo sonaba esa palabra del idioma inglés. Más elaborada es la razón del título de Bubblegum Crisis, ya que es tanto una metáfora como una alusión a los problemas económicos de esa época. Por un lado habla literalmente sobre lo que pasa cuando vas agrandando y agrandando el globo de un chicle, es cada vez más lindo... hasta que explota, ahí se te pega en la cara, te ensucia y sacártelo es un quilombo. Esto se refiere al avance de la tecnología y la corrupción en la serie, pero el título también evocaba la llamada "economía bubble japonesa", un tema de moda en esa época. El primer video de Bubblegum Crisis vio la luz en Febrero de 1987. Si bien la idea original era hacer una película unitaria, el éxito y expectativas son tan grandes que se decide casi de entrada seguirla y convertirla en una miniserie de 13 capítulos. Sin embargo una sucesión de problemas entre ambas compañías hace que en Febrero de 1991 se deba interrumpir la producción tras la salida del episodio 8, dejando inconclusa la historia que los guionistas habían ideado. Para peor la serie ya había sufrido por el camino bastantes modificaciones de estilo, ya que gran parte del staff debió ser cambiado entre video y video debido a la falta de planificación sobre cuántos episodios terminarían siendo. Los productores prácticamente debían armar un equipo nuevo cada vez que hacían un episodio. Sin embargo y pese a todo esto la serie se convirtió en un fenómeno de culto en



Galatea



"Sylia... Qué es ese bulto?"

## Bubblegum Crisis



personajes (ver Pág. 19) esta versión inicial de Bubblegum Crisis difería de la actual por su tono más dark y cyberpunk. Se nos presentaba un mundo apocalíptico y depresivo sumergido en la tecnología y víctima en cierta forma de ella y las multinacionales. Hoy día con la tecnología y las grandes corporaciones todo poderosas vuelven algo de todo los días, mostrar un futuro apocalíptico en la vena de libros como Neuromancer de William Gibson ya no tiene tanto sentido. Es por eso que tal vez Tokyo 2040 muestra al mundo alegre y colorido, pero a su vez superficial e incambiable, las características más aterradoras de nuestra sociedad actual. Por supuesto los homenajes a sus influencias son más marcados en la versión original, por ejemplo Priss tocaba en un grupo llamado The Replicants (una referencia aún más explícita a Blade Runner que el propio nombre de esa Knight Saber). Esta miniserie inicial de Ovas se situaba en el año 2032 y abarcaba hasta el 2033. Más allá de todo esto la historia a grandes rasgos es la misma que la de Tokyo 2040: Sylia (la hija del creador de los boomers) recluta a Priss, Nene y Linna para que se conviertan en Knight Sabers, luchan contra Genom y trabajan como mercenarias a sueldo. Las diferencias entre ambas versiones se encuentran más en los pequeños detalles que otra cosa, por ejemplo los Boomers son más metaloides y no tienen aspecto orgánico, las armaduras que usan las Knight Sabers son sólo armaduras y no boomers como en Tokyo 2040 y el personaje de Galatea jamás llega a existir. Por el lado de las personalidades hay más diferencias, teniendo Priss en esta primera versión un protagonismo mucho más marcado y dejando a personajes



"Che, me tiré un pedo, por dónde sale?"

como Linna casi sin desarrollarse. Sylia, por su parte, es mucho más fría y transmite una sensación más de paz que en la nueva versión donde es una especie de neurótica traumada reprimida. Nigal no existe, aunque un anciano llamado Doctor Raven toma en cierta forma su lugar. Mackie es mucho más secundario y no se da a entender en ningún momento que pueda no ser 100% humano. Linna, por su parte, es una bailarina cuyos padres murieron en el terremoto que destruyó Tokyo. Por el lado de los



enemigos uno de los adversarios más importantes de las Knight Sabers por parte de Genom es Largo, un híbrido boomer-humano. Vista hoy día la serie original puede resultar "demasiado" ochentosa, tanto por su música, peinados (Linna usa una cinta atada en la cabeza!, ni hablar de los rodetes de Priss...) como en el desarrollo demasiado tranquilo de las escenas de acción. Pero su historia, gráficos y animación compensan y se puede disfrutar plenamente aún hoy día. Paralelamente a la miniserie de 8 OVAs en 1988 y 1990 salieron dos videos musicales: Hurricane Live 2032 y Hurricane Live 2033. Estos dos OVAs eran básicamente video clips con las canciones de Priss



armados a base reutilización de imágenes de la serie así como también nuevas imágenes con las verdaderas cantantes (las de carne y hueso) en recital (urg!). 2032, el primero de los videos, tiene sin embargo un poco de animación nueva muy interesante: en el último video clip muestran imágenes de cómo se formó el grupo de las Knight Sabers y algo de su pasado. De esta forma se puede ver cómo el novio que tenía Priss es asesinado y cómo esta entra en una gran depresión por ese incidente. También se ve a la AD Police capturándola y acusándola del asesinato. Mientras escapa de la policía, Priss se cruza con Sylia. Nene, en cambio, era hacker y es descubierta por Sylia quien le manda un mensaje por computadora solicitándole unirse a su grupo. Finalmente Linna aparece en un teatro donde no es elegida para un papel en una obra pero en compensación logra llamar la atención de Sylia quien la invita a unirseles. Como dato destacable de estos videos está el hecho de que fueron dirigidos por Katsuhito Akiyama, la misma persona que dirigió los tres primeros episodios de Crisis. En 1991 el cese de relaciones entre Artmic y Youmex auguraba el fin de las aventuras de las Knight Sabers, pero no

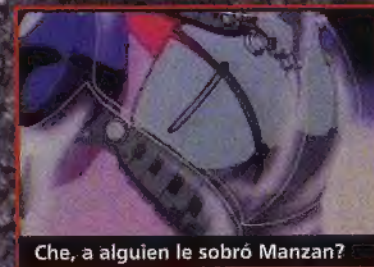


## Bubblegum Crisis





Coma en Teta's



Che, a alguien le sobró Manzan?

fue así. Artmic siguió por su cuenta con la realización de la saga, sacando hacia mediados de año una miniserie de tres OVAs llamada "Bubblegum Crash!". Supuestamente esta miniserie condensaba la historia que se había previsto para los 5 episodios restantes de la etapa anterior. Crash! recibió muchos elogios por su impactante opening pero no llegó a satisfacer a muchos fans. Kenichi Sonoda, además, no participó en esta parte aludiendo estar disconforme con el restyling que le hicieron a los trajes (excusa bastante pedorra). Esto, por supuesto, llevó a un ligero cambio en el aspecto de las protagonistas. La historia, por su parte, se situaba ahora en el año 2034 donde las cosas parecen haber cambiado bastante en Tokyo que se ha vuelto un lugar más agradable. Priss está teniendo éxito como cantante y Linna se está dedicando a los negocios (más en la onda con lo que sería en Tokyo 2040), volviéndose ambas mucho más egoístas como personas y menos comprometidas con el grupo. La trama muestra a las Knight Sabers en los 3 capítulos enfrentándose a Largo, quien da a entender que Sylia sería un Boomer. Genom brilla por su ausencia en esta miniserie y la historia tiene un final muy abierto. Uniendo Crisis y Crash existen un par de novelas y hasta un manga llamado Soldier Blue escrito por el propio Toshimichi Suzuki, pero ninguna de esas versiones escritas tuvo demasiado éxito y por tanto no sirvieron a su propósito de llevar algunas respuestas a los fans. Y, para peor, Crash -sin que los autores lo planearan así- debido en gran parte a su poca repercusión ponía punto final a las aventuras de las antiguas Knight Sabers.



Paralelamente a esto en 1990 se hace una miniserie de 3 OVAs llamada AD Police Files, narrando historias de Leon McNichol trabajando para el cuerpo policial sucedidas antes del inicio de Bubblegum Crisis. Estas historias y su forma de desarrollarlas diferían radicalmente de lo hecho en Bubblegum Crisis. El ritmo era extremadamente intenso, más propio de los años noventa y las tramas fuertes y adultas. Más en la onda de películas como Pecados Capitales u 8 Milímetros. Cada video presentaba una historia distinta con temas como descuartizadores de prostitutas y humanos que se hacen implantes robóticos para obtener ventajas. También existió un manga de AD Police escrito por el mismísimo Toshimichi



Manga de AD Police

Suzuki con dibujos a cargo de Tony Takezaki, este fue publicado por la editorial Shogakukan. Crisis, Crash y derivados jugaron también un papel clave en la creación del mercado de anime en video en Occidente, siendo de los primeros lanzamientos que se hicieron en Estados Unidos e Inglaterra. Su éxito ayudó en parte al despegue de esta industria en esos países al mismo tiempo que permitió mostrar cómo había evolucionado el anime en los últimos años. Y tal fue la repercusión en USA que incluso se llegaron a sacar algunas cosas bastante bizarras como un comic a color de Bubblegum Crisis realizado por el historietista norteamericano Adam Warren para la editorial Dark Horse. Esto fue en 1995, y la serie duro sólo 4 capítulos, pero eso no impidió que hasta fuera



Comic de Adam Warren

traducida y editada en varios países europeos! En Japón, en tanto, nunca se dejó de hablar de la posibilidad de revivir la serie en cualquier momento y las noticias sobre la repercusión en Occidente (algo no tan común en esa época) lo hacían, a los ojos de la prensa especializada, aun más factible. Permanentemente llegaban rumores de las intenciones de Artmic de continuar la historia de las Knight Sabers, tanto en video como en Tv. Alrededor de 1996 los rumores sobre la inminente salida de una serie de Tv de Bubblegum Crisis se hicieron más fuertes y a comienzos de 1997 se anunció oficialmente su producción así como también la inminente realización de una película para cine que concluiría la nueva serie. Pero la suerte no estaba de su lado y las Knight Sabers una vez más sufrieron por los vaivenes empresariales: en Noviembre de 1997 Artmic se presentó en quiebra. Los derechos de la serie fueron a parar entonces a la compañía AIC. Esta empresa venía ascendiendo gracias al éxito de productos como Tenchi Muyo y El Hazard y para sorpresa de muchos decide continuar de inmediato con el proyecto de Bubblegum Crisis, pero limitándolo a la serie de Tv. El proyecto a partir de ahí siguió mutando y se



EL PRIMO DE LEANDRO





decidió cambiar totalmente el aspecto de las protagonistas para ponerlo más en la línea de los productos de AIC y darle un toque más de años noventa.

El encargado de rediseñar a las chicas creadas por Kenichi Sonoda fue Masaki Yamada, quien realizó un excelente trabajo actualizando el look sin desviarse del tipo de mujer que era cada una en la versión anterior.

Pareciera como si las hubiese dibujado teniendo en mente una sola premisa "cómo sería esta misma chica de los años ochenta hoy día?". La única excepción es Syla que ahora es bastante más perra y transmite mucha más energía. Los chabones de AD Police, por su parte, abandonaron la ondita Arma Mortal que tenían en la versión original por una más en la línea de la serie policía de New York (NYP Blue). Para dirigir el proyecto, tras varios cambios, se trajo a Hiroki Hayashi, uno de los directores de la primer serie de OVAs. Hayashi se caracteriza por su fanatismo con la ciencia-ficción y en especial las películas de Hollywood del género, aunque se confiesa en primer lugar como fanático de Tom y Jerry.

Comenzó su carrera desde abajo, trabajando como in-betweenner de series yankees animadas en Japón como Thundercats y Silverhawks y fue escalando posiciones hasta convertirse en director de animés como Sol Bianca, Explorer Woman Ray (editada en Argentina hace años como Indiana Ray) y sus dos grandes éxitos para AIC: Tenchi Muyo y El Hazard. Curiosamente comenta que Tenchi Muyo nació en verdad de una idea de episodio que tenía para la serie original de Bubblegum donde pensaba llevar a las Knight Sabers a una merecidas vacaciones en unos baños termales. Hoy día lamenta



no haber podido concretar esta idea tampoco en BC Tokyo 2040. Al haber pasado tanto tiempo desde la salida de los videos y ser esta nueva etapa pensada para el público más masivo que tiene la Tv, inmediatamente se descartó la idea de que la serie de Tv fuera una continuación y se pasó a hablar de una "remake". Agarrar la misma historia y desarrollarla ahora bien y completa, sabiendo que se cuenta con una cantidad concreta de episodios y con la tranquilidad de tener el mismo staff durante toda la serie. Sin embargo cuando se empezó a hablar de que la serie llevaría por subtítulo Tokyo 2040 los viejos fanáticos pensaron que sería una continuación, puesto que los anteriores videos sucedían en el 2032/33. Luego se aclaró que lo de la fecha 2040 fue un pedido expreso del creador Toshimichi Suzuki que quería que se mantuviera más o menos la



"¿Quién me afaná el asiento de la bicicleta?"

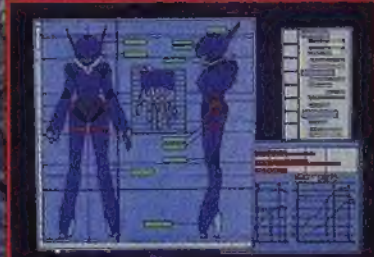
misma cantidad de "años en el futuro" que tenía la serie original. Bubblegum Crisis Tokyo 2040 finalmente se estrenó en las pantallas de Tv Tokyo el 7 de Octubre de 1998 en el horario de los Miércoles a la 1:15 AM. Pasando así a convertirse en un integrante del, por ese entonces, nuevo fenómeno del "midnight anime", series animadas expresamente ideadas para ser emitidas después de la medianoche. La idea general de estas series era apuntar a un público más adulto y ya fanático de la animación, haciendo miniseries de unos 13 caps y luego continuándolas en video. Pero este movimiento pronto se encontró con la oposición de los canales de televisión quienes comprendieron que estaban pagando derechos por televisar animés que en cierta forma eran una mera y espectacular propaganda de una futura continuación en video de la cual se beneficiarían sólo los productores.

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 fue inicialmente ideada para ser de esta forma, con 13 capítulos para Tv y 13 para video, pero luego debió renegociarse y se acordó emitir por Tv hasta el cap 24 y sacar sólo el 25 y 26 en video. Esta nueva versión de las aventuras de



las Knight Sabers tuvo gran repercusión volviéndose uno de los primeros grandes hits de los animés de medianoche. Los fans originales, de todas formas, se sintieron shockeados por algunos cambios menores, como por ejemplo el nombre del grupo de Priss, que pasó a llamarse Sekiria. Esto a causa de que Chiaki Konaka (uno de los guionistas y escritor del mega-hit Lain) tenía una banda con ese nombre. Como siempre la influencia de la música se deja sentir bastante en Bubblegum Crisis, al punto que los nombres de los episodios (en inglés en la propia versión japonesa), están sacados de los títulos de diferentes canciones exitosas de bandas occidentales. Por ejemplo "Light my Fire" (ep. 24) es por el famoso tema de The Doors y "Walking on the Moon" (ep. 25) por el viejo hit de The Police. Y siguiendo con las influencias occidentales de la serie, se puede mencionar la gran similitud que hay entre Syla Stingray y Bruce Wayne (Batman). Esto fue sutil en la versión original, pero en la nueva lo enfatizaron con la mansión, los tubos y sobre todo la inclusión de un mayordomo que es casi un calco de Alfred. De esta forma dejaron más que claro el homenaje.

Finalmente hay que mencionar al personaje de Galatea, la mayor variante sobre la primera versión, cuyo nombre está sacado de una ninfa de la mitología griega. Bubblegum Crisis Tokyo 2040 concluyó su emisión en Japón el 31 de Marzo de 1999, apareciendo poco después los dos episodios



finales en video. Como el éxito acompañó, y tal como había sucedido casi una década atrás, después de Bubblegum vino enseguida AD Police, esta vez en forma también de una serie de Tv. Esta se estrenó en 7 de Abril de 1999, durando 12 capítulos que fueron transmitidos por Tv Tokyo también en horario de madrugada. Igual que la anterior se situaba cronológicamente antes de lo sucedido en Crisis, concretamente en el año 2039, pero diferiría notablemente al presentar protagonistas totalmente nuevos en vez de mostrar a Leon más joven como antes.

Esta serie concluyó su andanza en las ondas catódicas japonesas el 30 de Junio de 1999. Para ese entonces la compañía norteamericana ADV Films ya había firmado contrato con AIC por los derechos de ambas series de Tv para todo Occidente.

Es así como en Agosto de 1999 comenzó a editar Bubblegum Crisis Tokyo 2040 en video en USA, donde actualmente va por el cap. 18. La están editando en versiones doblada y subtitulada, ambas fielmente traducidas del japonés y sin presentar ningún tipo de alteraciones. Salvo, eso sí, algunos chistes y expresiones yankees aisladas reemplazando a chistes japoneses difíciles de comprender. Locomotion a finales de 1999 obtuvo de ADV los derechos de emisión para Latinoamérica con, al igual que Evangelion, 1 año de exclusividad. El doblaje fue realizado tomando como base la traducción al inglés que ya había hecho ADV, lo cual se nota bastante ya que la traducción tiene unos cuantos giros en castellano medio forzados por ser traducciones literales del inglés. Realmente se siente bastante la diferencia cuando un anime se lo traduce del japonés directamente a cuando se lo hace

del inglés. Una pena. La presentación que se ve aquí es la original japonesa con la canción subtitulada al inglés y con los créditos en inglés, esto se debe a que está sacada de la edición que hizo ADV para el lanzamiento en video en USA. El ending es también durante unos cuantos capítulos el original japonés con créditos en inglés de ADV, pero luego pasa a ser el original japonés con kanjis y sin letras en inglés. Esto se debe a que Locomotion supero a la edición yankee en el momento de doblarla y debió seguir directamente de la versión japonesa.







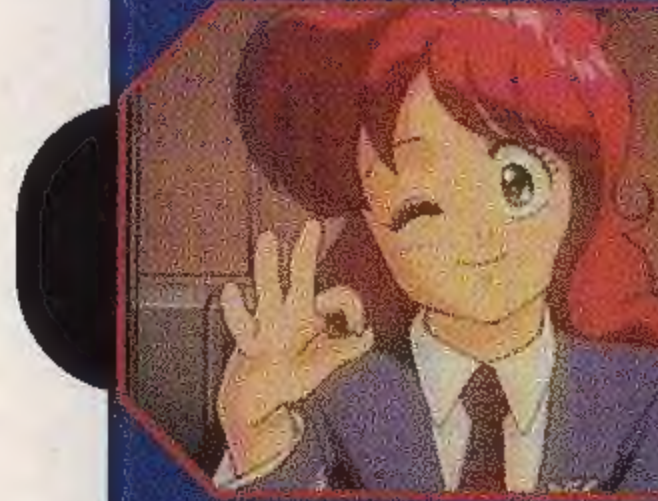





Fuera de eso la serie esta fielmente doblada y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. El doblaje se realizó en Sonamex de México bajo supervisión del canal y las voces resultan muy expresivas, pudiéndoselo considerar uno de los mejores doblajes de los realizados por Locomotion al día de la fecha. Sin duda han recorrido un largo camino desde el momento en que doblaron Evangelion. La única falla más o menos grave que se le puede encontrar es en las escenas finales del último capítulo, Priss canta suavemente una canción en japonés y lo que dice es relativamente importante para comprender el mensaje final. En vez de subtítular la canción, metieron la traducción en voz en off, que se escucha bajito para no tapar el track japonés y resulta muy difícil de escuchar y entender. De la emisión en Locomotion es de destacar que dejaron todos los desnudos que había en los capítulos finales (25 y 26, los que en Japón se vieron sólo en video). El canal al comienzo solía tapar las tetas con barritas negras (pésima idea por los recuerdos de la dictadura militar que esto evoca) aludiendo respeto a ciertas leyes de algunos países de la región. Pero según afir-



ma la gente de relaciones públicas, su política de cautela ha cambiado y las series nuevas irían saliendo sin ningún tipo de censura. Bubblegum Crisis es evidentemente prueba de ello. Por último, obviamente, no deja de ser positivo de que a diferencia de Japón aquí se hayan podido ver todos los capítulos en Tv, sin tener que salir a comprar el final en video. Consultados sobre la posibilidad de emitir la serie de Tv de AD Police en un futuro cercano Tatiana Volpini de Locomotion contestó "Todavía no la hemos contratado pero estamos analizando la posibilidad de adquirirla". Sin duda los animes de ciencia-ficción volvieron para quedarse.



▶ **Antes y después**

	<b>[KNIGHT SABERS] Priss Asagiri</b>	
	<b>[KNIGHT SABERS] Syla Stingray</b>	
	<b>[KNIGHT SABERS] Linna Yamazaki</b>	
	<b>[KNIGHT SABERS] Nene Romanova</b>	
	<b>[AD POLICE] Leon McNichol</b>	
	<b>[AD POLICE] Deiry Wong</b>	

► **Los OVAs clásicos**

■ **Bubblegum Crisis (knight Sabers 2032)**

**Miniserie de 8 videos**

Cap 1: Bubblegum Crisis  
46 minutos  
Editado en Japón el 25 de Feb. de 1987

Cap 2: Born to Kill  
28 minutos  
Editado en Japón el 5 Sept. de 1987

Cap 3: Blow Up  
26 minutos  
Editado en Japón el 5 Dic. de 1987

Cap 4: Revenge Road  
40 minutos  
Editado en Japón el 24 de Jul. de 1988

Cap 5: Moon Light Rambler  
43 minutos  
Editado en Japón el 25 de Dic. de 1988

Cap 6: Red Eyes  
50 minutos  
Editado en Japón el 30 Ago. de 1989

Cap 7: Double Vision  
50 minutos  
Editado en Japón el 14 de Mar. de 1990

Cap 8: Scoop Chase  
50 minutos  
Editado en Japón el 30 de Ene. de 1991

■ **Bubblegum Crash (knight Sabers 2034)**

**Miniserie de 3 videos**

Cap 1: Illegal Army  
40 minutos  
Editado en Japón a principios de 1991

Cap 2: Geo Climbers  
40 minutos  
Editado en Japón a mediados de 1991

Cap 3: Meltdown  
40 minutos  
Editado en Japón a finales de 1991

■ **Hurricane live 2032**

**Editado en 1988**

Concierto de Priss, incluye video clips de las siguientes canciones: Konywa Hurricane, Mad Machine, kizudarake no Wild Victory y Asu e Touchdown. Este ultimo muestra el origen de las Knight Sabers.

■ **Hurricane live 2033**

**Editado en 1989**

Video clips de Priss and The Replicants y otros grupos. Contiene por momentos imágenes de los verdaderos grupos. Incluye los siguientes temas: Asu e Touchdown (en vivo), Crisis- Ikari o Komete Hashire, Akuma no Teshi no Kiss, Say Yes!, Bara no Soldier, Rock Me y Jumping Heart.

■ **AD Police Files**

**Miniserie de 3 videos Editada en 1989**

File 1: The Phantom Woman

File 2: The Ripper

File 3: The Man Who Bites His Tongue

**AD POLICE**

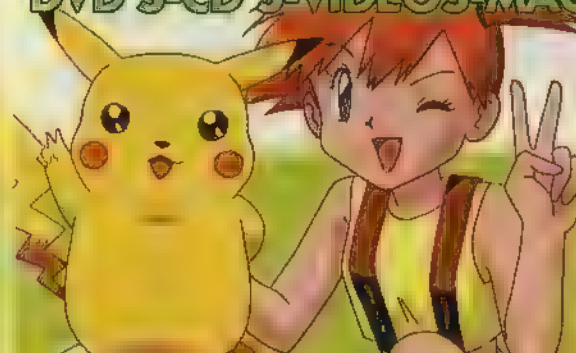
**DIOS ESTA EN TODAS PARTES.  
NOSOTROS EN...**

**CAPITAL:**

**ATMOSFERA CERO**  
Comiqueria

RIVADAVIA 5283  
LOCAL 38/39  
Tel. (011) 49023653

DVD'S-CD'S-VIDEOS-MAQUETAS-MUÑECOS-POSTERS



COMICS AMERICANOS (SUSCRIPCIONES)-REMERAS

**CAPITAL:**

**THE BUNKERS**  
Comics

MELINCUE 3188  
Tel. (011) 4504-0677

WARHAMMER-JUEGOS DE ROL-MAGIC-LIBROS

VENTA MAYORISTA

WARHAMMER & J. DE ROL



Tel. (011) 4568-0248  
e-mail: joc.argentina@overnet.com.ar



**ROSARIO:**

**PURO COMIC**

SAN MARTIN 843  
LOCAL 15/16  
GALERIA CALLE DEL SOL  
Tel. (0341) 4470596



## ► Las series nuevas

### ■ Bubblegum Crisis Tokyo 2040

Emitida en Japón entre el 7-10-98 y el 31-3-99 (caps. 1-24)  
Capítulos 25 y 26 editados en video.

- |   |                           |
|---|---------------------------|
| 1 - Can't Buy a Thrill                  | 15 - Minute by Minute     |
| 2 - Fragile                             | 16 - I Surrender          |
| 3 - Keep me Hanging On 4 - Machine Head | 17 - Moving Waves         |
| 5 - Rough and Ready                     | 18 - We Built this City   |
| 6 - Get It On                           | 19 - Are you Experienced? |
| 7 - Look at Yourself                    | 20 - One of These Night   |
| 8 - Fire Ball                           | 21 - Close to the Edge    |
| 9 - My Nation Underground               | 22 - Physical Graphitti   |
| 10 - Woke up With a Monster             | 23 - Hydra                |
| 11 - Sheer Hearth Attack                | 24 - Light my Fire        |
| 12 - Made in Japan                      | 25 - Walking on the Moon  |
| 13 - Atom Heart Mother                  | 26 - Still Alive & Well   |
| 14 - Shock Treatment                    |                           |

El título del cap 20 demuestra una vez más que los ponjas no cazan una de inglés.

### ■ AD Police

Emitida en Japón entre el 7-4-99 y el 30-6-99.  
12 capítulos



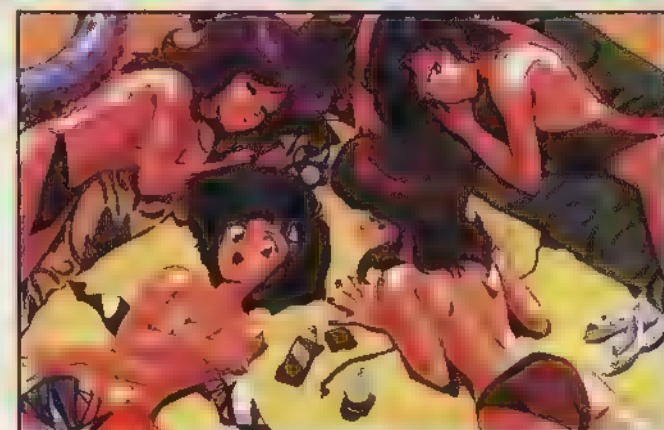
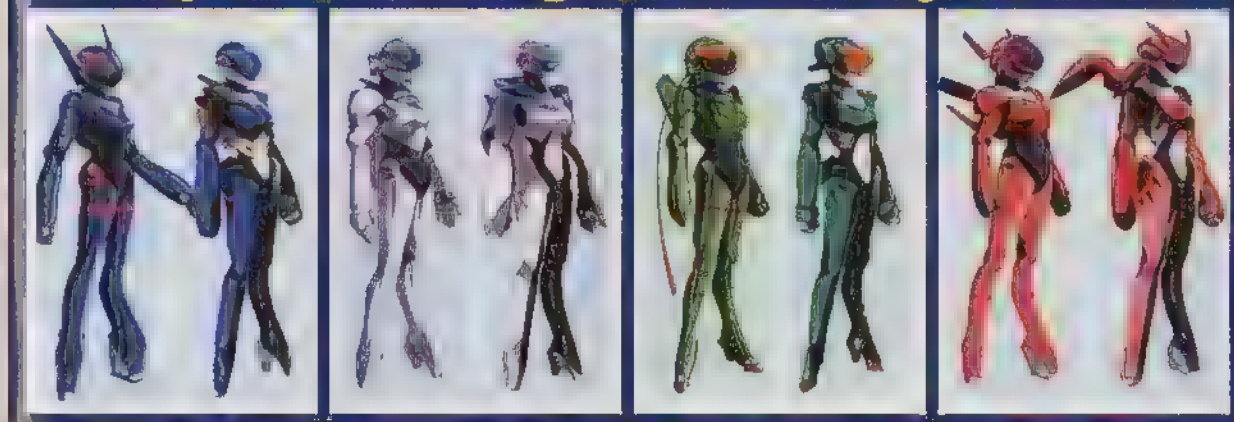
## ► Lo bizarro

En 1992 la propia productora Artmic realizo un OVA que parodiaba en superdeformed a sus personajes. El nombre de esta rareza fue Scramble Wars y ponía a personajes de Bubblegum Crisis, Gall Force y Gaiarth compitiendo en una carrera a través del desierto y las montañas en un claro homenaje a Los Autos Locos (Whacky Races), el clásico dibujo animado norteamericano. Esta mini-película es tan delirante que el ganador de la carrera termina siendo Mad Max, seguido de ciclones de Robotech (Mospeada) y la moto de Megazone 2-3!



## ► Galería de imágenes

### Trajes de Bubblegum Crisis Tokyo 2040



# Fushigi Yûgi

Una telenovela con sexo y acción

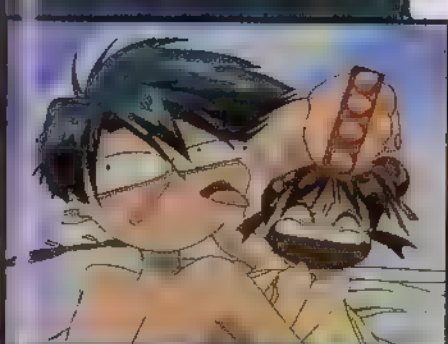
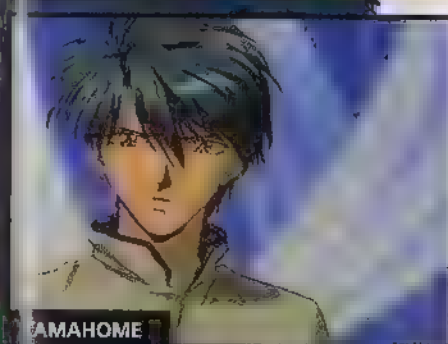
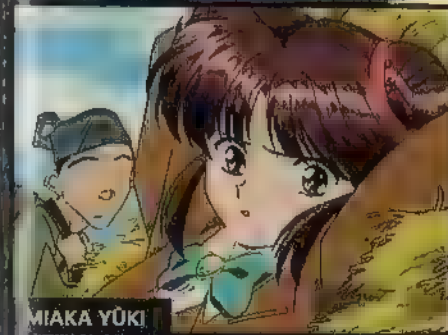
Por Agustín Gómez Sanz

**F**ushigi Yûgi en estos días tendrá el honor de convertirse en el primer manga publicado en Argentina del cual no hay un anime emitiéndose en nuestro país para respaldarlo, darlo a conocer y por ende aumentar considerablemente sus posibilidades de éxito. La pregunta que surge entonces inevitablemente es qué razones tiene Editorial Ivrea para querer arriesgarse con un título desconocido, especialmente con la economía nacional pasando por una marcada y prolongada recesión. La respuesta hay que encontrarla en las cualidades de la serie y su éxito a nivel internacional. Aunque no haya tenido la campaña propangadística en occidente de la que gozaron Evangelion, Eshcaflowne o incluso Rurouni Kenshin, Fushigi Yûgi (traducible como Juego Misterioso) fue sin duda uno de los animes más importantes en Japón en los últimos 5 años. La clave de su éxito se debió a que el particular estilo de su autora, Yû Watase, tiene grandes atractivos tanto para mujeres como para hombres. Si bien el estilo general y base de la historia son clásicos del género shojo (comics para chicas), la trama argumental de esta serie se centra no sólo en lo lindo de los personajes y sus romances sino que también hace un gran hincapié en la aventura y las escenas de pelea, en las que los protagonistas realmente se cagan a palos. Además están las abundantes escenas de desnudos femeninos, y la falta total de aburridos esquemas repetitivos



(Garchofla mística lunar... aaaacción!). Fushigi Yûgi es una historia continua y compleja que avanza en todo momento y sin pausa hacia conclusiones bastante épicas. Esta diferencia significativa con el típico shojo es, quizá, la razón de que Fushigi Yûgi sea una de las series apuntadas a mujeres que más cantidad de fanáticos masculinos logró conseguir desde el hito de Sailor Moon a comienzos de la década pasada.

Ante la popularidad del manga se realizó una versión anime, en este caso una serie para Tv. Esta comenzó a emitirse de forma semanal por Tv Tokyo el 6 de Abril de 1995, tres años después del comienzo de la publicación del manga y contando con la producción a cargo del afamado Studio Pierrot. La historia inicial no difería de la del manga: Miaka y Yui, dos chicas de secundario, son absorbidas por un antiquísimo libro

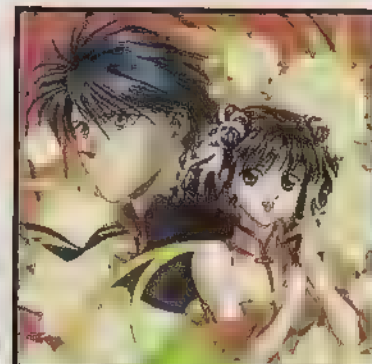


"Che Tamahome, te comishhhte un perro muerto!"

llamado Shi Jin Tenchi Sho (Escrito de los Cuatro Dioses del Universo), y transportadas a un mundo muy similar a la antigua China. Justamente por pertenecer a otro mundo, los habitantes de este extraño lugar creen que ellas son capaces de convertirse en sacerdotisas y, luego de encontrar a sus 7 "Seishi" (guardianes), invocar a uno de los cuatro Dioses locales. Pero con el detalle que lo deben hacer para dos reinos rivales. Todo el tema de los cuatro Dioses y los siete guardianes de cada reino está basado en la astrología china antigua, materia que Watase venía estudiando muchos años antes de inventar propiamente el concepto de la historia. Según esta, el cielo estaba dividido en cuatro partes, cada una gobernada por un Dios-animal y formada por siete constelaciones. Las aventuras de las dos sacerdotisas anteriores son narradas, a través de textos y otros personajes, como historias secundarias ya que en la propia historia ocurrieron mucho antes de la llegada de Miaka y Yui. La serie culminó el 28 de Marzo de 1996 con altísimos ratings luego de dos temporadas completas que totalizan 52 episodios. Para esta fecha los actores que hacían las voces de los cuatro principales "Seishi" (los co-protagonistas de la historia) habían formado un grupo de música llamado "THTC" (las iniciales de los nombres de cada personaje). Este grupo llegó a ser extremadamente



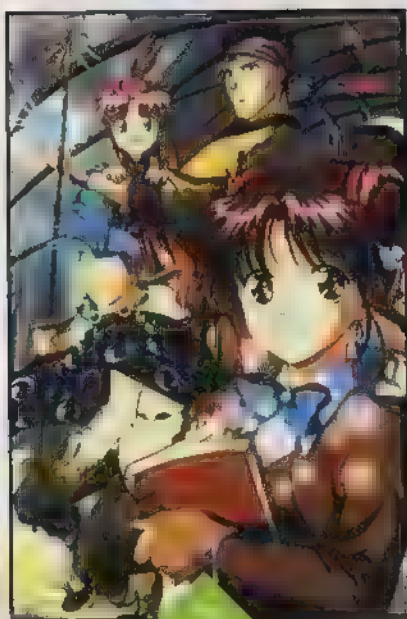
popular, grabando varios CD's; y se dice que con el cuento ese de tener la voz del personaje pintón de la serie, los chabones se voltearon a cuanto pendeja se les pasó por delante. Afortunadamente el fin de la emisión en Tv no marcaba la conclusión de la historia. Si bien Watase había planeado terminar el comic con la resolución de la pelea entre Miaka y Yui en el tomo recopilatorio #13, punto en el que termina el anime para Tv; finalmente decidió agregar una nueva parte a la historia debido justamente al éxito que estaba teniendo en ese momento la serie de Tv. La adaptación, aunque bastante resumida, de los tomos restantes se daría en el formato Ova, ya que por su mayor presupuesto permitiría una mucho





mejor calidad de animación. Se realizaron un total de 9 episodios para video divididos en dos grandes partes. La primer tanda, formada por 3 videos, fue comercializada entre Julio de 1996 y 1997. La historia que narra no se encuentra de forma directa en el manga sino que es un intento por arreglar las pequeñas diferencias argumentales que existían entre la serie de Tv y el comic. De esta forma ambos argumentos de la segunda saga comenzarían de la misma forma. Desgraciadamente, la historia es extremadamente confusa y carece de mayores explicaciones, por lo que para muchísimos de los espectadores resultó un menaje de escenas sin sentido que sólo sirvió para complicar la trama. Lo más atractivo de estos videos sin embargo, era que traían además entrevistas a los actores de doblaje y al staff de animación y unas parodias llamadas Omake. Cada Omake ("bonus" en

japonés) era un corto animado de estilo cómico que generalmente estaba basado en alguna escena secundaria del manga que no hubiera sido adaptada en la serie, o inclusive en una escena misma de la serie pero con los diálogos cambiados en joda (cosa que Watase ya venía haciendo en el manga). La segunda tanda de 6 Ovas, comercializadas inmediatamente después de los primeros tres entre Mayo de 1997 y Junio de 1998; cubrían ahora sí los sucesos concernientes a los 5 tomos finales, aunque con varias modificaciones dado el grado de resumen necesario. Es por esta razón que al día de hoy los fanáticos aseguran que la verdadera saga final es la narrada en el manga. Como si esto fuera poco, en Japón se editó de forma mensual una serie de 8 novelas, comenzando con la primera en Junio de 1998, llamadas "Fushigi Yūgi Gaiden" (Otras Leyendas). Todas fueron co-escritas, junto a Megumi Nishizaki, e ilustradas por la misma Watase. Las primeras seis novelas tratan sobre los orígenes de varios de los diferentes Seishi, mientras que las últimas dos son una especie de continuación del final del manga (o la segunda serie de OVAs).



"Te juro que es la primera vez que me pasé!"

### Los guardianes elegidos



HOTOHORI



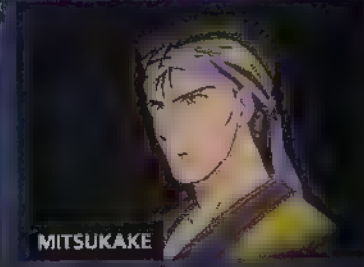
NURIKO



CHICHIRI



TASUKI



MITSUKAKE



CHIRIKO

## ► Historia de tv

Miaka Yuki es la clásica protagonista unineuronal que vive pura y exclusivamente para la comida, pero para nivelar la balanza está Yui, la amiga, buena alumna y responsable. Cierta día Miaka acompaña a Yui a la biblioteca nacional, allí persigue la visión de un pájaro tipo fénix hasta una habitación especial donde se encuentran diferentes textos antiguos. Entre ellos está el Shi Jin Tenchi Sho (Escrito de los Cuatro Dioses del Universo) cuando Miaka y Yui lo leen, son transportadas dentro de la historia del propio cuento. De repente se encuentran en un mundo muy similar a China en la antigüedad (aunque no es exactamente eso), allí son atacadas por unos tratantes de esclavas y rescatadas a último momento por un valiente héroe-a-sueldo llamado Tamahome. Yui de repente ha regresado al mundo real y comienza a leer el libro donde cuenta como Miaka decide quedarse en este extraño mundo junto a su salvador. Luego de unos problemas con el emperador se descubre que Miaka en efecto pertenece a otro mundo, y por lo tanto puede ser capaz de convertirse en una sacerdotiza de Suzaku: un Dios-animal en forma de pavo real rojo o fénix. Si Miaka logra reunir a los

siete guardianes elegidos, los 7 Seishi, podrá invocar a Suzaku y obtener 3 deseos de él (es como Dragon Ball pero con gente en vez de esferas!!). Ante el pedido personal del emperador de Konan, y ya que es su única posibilidad de volver a su mundo, Miaka acepta convertirse en sacerdotisa y ayudar al imperio de Konan en su guerra con el imperio vecino. Así es como aprende que la clave para encontrar a estas 7 personas es que todas tienen un kanji marcado en alguna parte de su cuerpo, el cual señala a qué constelación pertenece cada guardián. Inmediatamente se descubre que tanto Tamahome como el emperador Hotohori son dos de los elegidos, y así se forma el triángulo amoroso principal de la serie. Si bien a Miaka le gusta Tamahome, éste se comporta más como su hermano mayor, mientras que Hotohori está decidido a conquistarla y convertirla en su emperatriz. La búsqueda del resto de los Seishi tomará relativamente pocos episodios, y en seguida se descubre que Yui también ha entrado en el libro, salvo que con bastante peor suerte que Miaka. Yui es violada por extraños y luego de varios intentos de suicidio decide convertirse en sacerdotiza de Seiryuu: el Dios del pueblo enemigo de Konan. El único objetivo de Yui será vengarse de su amiga ya que cree que la dejó abandonada en esa tierra extraña; y para eso tiene planeado conquistar al amor de Miaka, Tamahome. Ya con esto



MIAKA Y LOS 7 SEISHIS



Yui a punto de ser violada

pasamos al cuadrado amoroso, aunque si contamos que hay más gente enamorada de Miaka, Yui, Tamahome y también de Hotohori terminaríamos con un dodecaedro. Las facciones irán encontrándose una y otra vez mientras ambas tratan de (además de encamarse unos con otros) encontrar a los siete elegidos que les corresponden, cosa que logra el grupo de Miaka apenas a mediados de la serie. Desafortunadamente Nakago, uno de los Seishi de Yui y el verdadero líder del grupo opositor, logra arruinar la ceremonia de invocación. Ahora los dos bandos deben buscar el Shinzaho, el único elemento que les permitirá llamar a su Dios. La serie tiene una resolución más que inesperada cuando Yui logra vencer a Miaka y llamar a Seiryuu, sólo para descubrir que es un peón más en el plan de Nakago...



NAKAGO



## ► Historia de los Ovas

### OVA SERIE 1

Para el final de la serie de TV las dos chicas se encontraban de nuevo en la Tierra, junto a Tamahome, que milagrosamente había logrado cruzar el portal del libro para quedarse con su prometida Miaka. Sin embargo, en el manga original la persona que existe en el mundo real no es Tamahome sino Taka Sukunami. Taka es la reencarnación de Tamahome que carece de poderes especiales y de cualquier tipo de recuerdos sobre la historia de los cuatro Dioses, salvo por supuesto que está enamorado de Miaka. Todo el punto de esta historia es convertir al Tamahome del final de la serie de TV en el Taka del final de la primer gran saga del manga.

La historia comienza con Miaka, Yui y Tamahome visitando la tumba de una de las otras dos chicas que fueron sacerdotisas anteriormente. Allí Tamahome escucha la voz del fantasma de la sacerdotisa de Genbu (uno de los otros Dioses-animales) que le pide su ayuda y misteriosamente desaparece envuelto en una esfera de energía roja. El peligro que corre la ya fallecida Sacerdotisa de Genbu es que al parecer ambos mundos se están fusionando y una nueva sacerdotisa está siendo incluida en el libro por lo tanto su existencia está siendo borrada. El verdadero problema es que las otras tres también correrán el mismo destino para dar paso a otras nuevas.

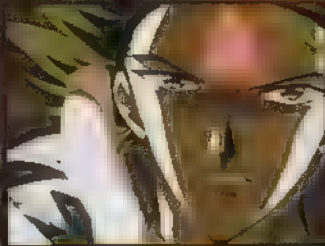
El resto del primer video sigue con una alucinación de Tamahome dentro del libro que lo pone en el cuerpo de Nakago, y más que nada sirve para hacer la historia incomprendible. Para ir abreviando, el responsable de todo el quilombo es Tenkou, un hombre cuyo poder es revivir a los muertos que acepten ayudarlo. Tenkou revive a uno de los antiguos Seishi fallecidos de Yui, el cual comparte un vínculo con ella y le permite controlar su mente. Yui se convertirá en la sacerdotisa de Genbu, pero raudos llegan Miaka y sus Seishi para romper el hechizo. Al final Yui termina invocando al Dios-Animal (Genbu) y con sus tres deseos reestablece a la sacerdotisa original, encierra a Tenkou, y con el último corta la única conexión entre los dos mundos. Tamahome. Era justamente la presencia de Tamahome en la Tierra la que producía la fusión de los mundos, por lo que para poder seguir juntos él decide sacrificar sus poderes y sus recuerdos reencarnando en Taka.



### OVA SERIE 2

La segunda serie de Ovas comienza con Miaka y Taka tratando de ser asesinados por el resto de sus compañeros de colegio. Estos están bajo el control de un nuevo alumno que parece conocer todo sobre el verdadero origen de Taka. Cuando ambos caen al vacío desde la terraza del colegio, Suzaku aparece y los salva enviándolos dentro del libro otra vez. Allí Taka deberá buscar siete esferas que contienen fragmentos de sus memorias, si no lo logra desaparecerá para siempre. Hasta ahí parece simple, pero si fuera así no tendría gracia. Tenkou, que se revela como el gran confabulador de toda la historia y quien envía al nuevo alumno al mundo real, también está buscando las esferas ya que con ellas podrá abrir una vez más el puente entre los mundos y conquistar ambos. En cada uno de los 6 episodios se irá introduciendo la historia de todos los Seishi de Miaka, ya que cada uno de ellos tiene la clave para encontrar una esfera. Entre otras cosas se destacan la muerte del emperador Hotohori (ya casado y con un hijo), que Miaka y Taka finalmente cogen, y la aparición de otra persona que pondrá en peligro una vez más la relación entre ellos.

Tamahome, Taka y Tamahome resultan ser dos personas diferentes por lo que además del conflicto con Tenkou ahora ambos deberán decidir quién se queda con la pendeja.



Ahora podés **comprar** lo más **inédito** de tus **personajes** favoritos.

Milenario  
Comics

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

Envíos a todo el País - Riccheri 814 - Rosario Argentina



## El manga

El manga comenzó su serialización semanal el 20 de Junio de 1992 en la revista Shōjo Comics de la editorial Shogakukan. Se recopilaron 106 episodios en un total de 18 tomos/tankoubons de alrededor de 200 páginas cada uno.

La historia del manga, como se menciona anteriormente en la nota, difiere en ciertos aspectos de su adaptación televisiva y aún más de su adaptación en formato OVA. El comic plantea una historia bastante más compleja y adulta, ya que por ejemplo Miaka (y el lector para tal caso) no está realmente segura hasta último momento de que en verdad califique para ser sacerdotisa. Esto se debe principalmente a que por un lado encuentra el libro de pura casualidad y no siguiendo a la aparición del Suzaku; además, inmediatamente después del incidente inicial con los tratantes de esclavas, ambas chicas regresan al mundo real y Miaka vuelve dentro del libro sólo como modo de evadir la realidad de su vida cotidiana y la presión que tiene de su madre por aprobar exámenes de ingreso. Cosas como escenas de desnudos y de sexo fueron suavizadas u omitidas en el anime, además de simplificar un poco las relaciones entre los personajes, que si ya eran jodidas en la serie de Tv, en el manga prueban ser aún más que complicadas. Básicamente el manga es mucho más realista y crudo que la serie de Tv, que se encuentra algo endulzada, los personajes tienen más defectos y no son tan buenas personas. El ritmo del manga es mucho más intenso, al no estar un montón de las típicas escenas de relleno que se hacen en las versiones televisivas para no alcanzar la publicación del comic. Respecto de la saga

final, adaptada en los OVAs, las diferencias son considerables: Si bien el final al que llegan es el mismo, el anime le quita una gran parte de la trama volviéndola más que nada una anécdota. En el manga sin embargo esta saga tiene casi tanto peso como la inicial, ya que es en este momento cuando se muestran las evoluciones y orígenes de los diferentes personajes, al mismo tiempo que se consolida la relación entre Miaka y su eterno amor (osea que garchan, escena que se extiende por varias hojas). Otro punto interesante de la versión manga es que en la mayoría de los episodios se incluyen comentarios bastante extensos de la autora respecto a la realización de sus personajes y de su vida personal.

En occidente de momento este manga sólo vio la luz en dos países: Francia con una edición en tomitos a cargo de la editorial Tonkam, que logró completar toda la serie hace ya unos años y USA donde Viz Communications (una subsidiaria de la propia Shogakukan japonesa) comenzó a serializarla en 1998 dentro de la revista antológica Animerica Extra y luego como tomos independientes. En estos momentos van por el tomo 4 japonés, publicando a un ritmo de 2 volúmenes japoneses por año Editorial Ivrea, o sea la editorial de Lazer, adquirió hace unos meses mediante un contrato con Shogakukan los derechos para publicar en Argentina este manga. La edición se hará en el formato clásico de la línea manga de esta editorial: Tomos mensuales de 100 páginas en formato Lazer a sólo \$3.50.-. Contará con la calidad usual de retoque de onomatopeyas con lápiz óptico en computadora y la máxima nitidez. Cada tomo

argentino equivaldrá a medio tomo japonés. El primer tomo verá la luz en kioscos y comiquerías argentinas alrededor del 10 de Noviembre.



Dicho sea de paso, nótese con esto la diferencia de ritmo de publicación que habrá con, por ejemplo, la edición USA que saca 2 tomos japoneses por año contra 6 tomos japoneses por año que publicará Editorial Ivrea. Yû Watase, la autora, ha autorizado a que se espejen las páginas, así que el sentido de lectura será occidental. La edi-

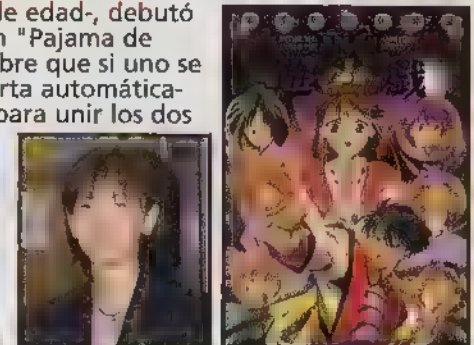
ción argentina como siempre será traducida íntegramente del original japonés e incluirá las aclaraciones de traducción y explicaciones del universo argumental tradicionales de los productos de Editorial Ivrea. El manga original no incluye ningún tipo de páginas a color en su versión de tomo recopilatorio, por lo que será publicado

íntegramente en blanco y negro. Como es de esperarse con las ediciones de Ivrea, Fushigi Yûgi no tendrá ningún tipo de censura. Como dato extra vale aclarar que su salida será siempre en simultáneo con Macross 7 Trash, otro de los mangas que Ivrea está publicando.



## Yû Watase: La autora

Nacida en Osaka el 5 de Marzo de 1970 - 30 años de edad-, debutó como autora profesional en 1989 a los 18 años, con "Pajama de Ojama". Una historia en que la protagonista descubre que si uno se pone el mismo pijama que otra persona se transporta automáticamente a su habitación (concepto que después usa para unir los dos mundos de Fushigi Yûgi). Ya lleva realizadas una enorme cantidad de obras, todas ellas para la empresa Shogakukan (hogar de Ranma 1/2, Detective Conan, Utena, etc). No tuvo formación especial como dibujante sino que, según ella misma afirma, aprendió mirando anime por Tv. Sus obras recopiladas hasta el momento son:



### Colección tomos Flower Comics (Mangas largos recopilados en tomos)

- Fushigi Yûgi (18 Vols)
- Shishunki Miman Okotowari (3 Vols)
- Zoku Shishunki Miman Okotowari (3 Vols)
- Shishunki Miman Okotowari
- Conclusion Chapter
- Epotoransu! Mai (2 Vols)
- Ayashi no Ceres (14 Vols)
- Appare! Jpangu!
- Actualmente en publicación en Japón
- Imadoki!
- Actualmente en publicación en Japón.

### Yûtopia Collection (otra línea de recopilaciones que engloban historias cortas)

- Dishii Study
- Musubiya Nanako

### Yû Masterpiece Collection (Recopilaciones que engloban historias cortas)

- Gomen Asobase!
- Magical Nan
- Otenami Haiken!
- Suna no Tiara
- Mint de Kiss Me

### Artbooks

- Yû Watase Illustration Collection Fushigi Yûgi
- Yû Watase Illustration Collection part 2 Fushigi Yûgi Animation World
- Asahi no Ceres Illustration Collection

# ¡NO PODES!

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



## CHACHO HINGHA CON SU DESDICHA

Chacho aprovechando la chance de su choque con Chupete por los chismes del choreo, enchapó con su afiche chingado del Che cuanto techo y ochava pudo chicanear. Tachó el afiche de Chau de los Chalchaleros y fue un campechano chasco para los que casi chocaron el coche por acechar los cachondos chistes del I-Sat Channel. Mientras los chupame-dias se engancharon echándole reproches a Machinea, nosotros la chusma seguimos con la picha en la concha, llena de ronchas de lo ancha por tanto chan-chan. Cuándo vamos a empacharnos de embuchar como cucarachas a un chocolate tanto chanchullo y cháchara de estos chantas?. Una garcha tu afiche Chacho, aunque con gancho y chispa. Más allá de los chistes, el buchón del pachoncito de LaCher apoya al Chacho



## QUIERE CARNE O POLLO?

¿CARNÉ O POLLO? ¿CARNÉ O POLLO? ¿CARNÉ O POLLO?

"Carne o Pollo?" pregunta la azafata de Alitalia. "Pollo" responde el inocente pasajero entusiasmado con la posibilidad de elegir con qué envenenarse. Pero grande es la sorpresa al abrir el estuche de comida y descubrir que tiene carne Y pollo, todo junto! Luego de algo así es inevitable no pensar que la azafata está internamente cagándose de la risa de tu inocencia, al tiempo que te asaltan serias dudas sobre si el piloto realmente está volando directo hacia Roma o piensa hacer escala en las Islas Galápagos, Vladivostk, Kenia y otras 234 ciudades.



## NO PODES MENTIR ASI!!

La gente de Editorial Vértice parece que está muy desesperada por vender, porque está echando mano al más triste de todos los recursos: Mentir descaradamente. El máximo exponente de esto es la forma de promocionar esta reedición de "Codename: Robotech", una versión alargada que se hizo hace 15 años en USA de "El informe de Global", el capítulo 14 de la serie. Según la promoción, esto es "Robotech: La Película" y es completamente inédita!!! Por Dios!!! No mientan más!!! Este capítulo alargado ya se editó en video en Argentina mil veces, la primera en 1988!!! Hace 12 años!!! Por si eso fuera poco hasta lo pasaron varias veces en TV ABIERTA, llegando a ser presentado incluso por el mismísimo Mario Grasso (descanse en paz) cuando se le dio por conducir un programa para chicos por Canal 2!!! Vamos muchachos... esto tiene de inédito tan poco como Silvia Suller de virgen!!! Y tan poco de "película" como Michael Jackson de ser humano!



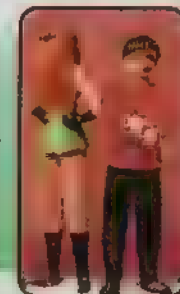
Incredible!! En Otaku #7 anuncian la edición de este video por parte de su editorial como si fuera la verdadera Robotech: La Película, ya que te muestran imágenes y te resumen la historia del largometraje de la serie que se vio en los cines argentinos en 1987!!!



## LO QUE NADIE SE ATREVIÓ A CONTAR DE RANMA 1/2 SE INVENTARON RYGA

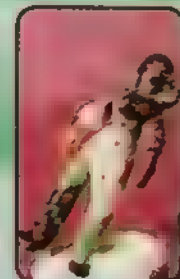
Dentro de las innumerables porquerías que uno suele encontrar en los locales de todo por dos pesos, queremos destacar un caso muy especial, ya que es hasta la fecha el primer set de muñequitos de Ranma 1/2 del que hay conocimiento. Este rejunte de plastiquitos pedorros de vaya uno a saber dónde, que parecen adornitos de torta pintados por un ciego con mal de Parkinson, es en realidad la adaptación de la última saga secreta del manga, que Rumiko jamás dibujó, pero que soñó una vez hace mucho y le comentó a una vecina del barrio. Se dice que incluso habría una versión pirata de este supuesto tomo 39, llamado "Kuraku de Gaishou" (Putas en Crack). Los detalles de esta historia inédita se ubican 2 años después de terminado el capítulo final del comic:

Ranma finalmente se casa con Akane, pero ésta muere pocos días después en circunstancias sospechosas que se relacionan con la ingesta desproporcionada, y al parecer violenta, de 23 kilos de su propia comida casera. Por falta de pruebas Ranma es absuelto, pero gracias a su estadía en la cárcel su personalidad ha cambiado considerablemente: De día es un seguidor y miembro activo de la sociedad de "Adoradores de Marilyn Manson con Corte de Pelo de Moe". Mientras, por las noches, y como se ve en su vestuario, adopta la forma de mujer y se dedica a la prostitución sadomasoquista.



Ryoga continúa obsesionado con Ranma, al punto de admitir que en realidad está enamorado de él y no de la ya difunta Akane, para tratar de agradar a su enamorado, decide realizar una operación de cambio de sexo. En la foto de la izquierda se lo puede ver con su implante de siliconas; y en la de la derecha, ya luego de su operación de extirpación berguirl, exclamando contento mientras se agarra la zona púbica y sostiene su miembro lacerado en una bolsita: "Ahora soy una mujer completa!" Desgraciadamente Ryoga también falleció luego que uno de sus implantes estallara liberando venenosas toxinas en el interior de su cuerpo.

Mousse, cansado de que lo confundieran con la identidad secreta de Leon-o, se accidentó mientras huía de la policía durante un robo a una licorería. Shampoo perdió la vida instantáneamente pero su compañero pato sufrió graves quemaduras por el alcohol que transportaban.



1.1 mt		1.1 mt		1.1 mt	
0.9 mt		0.9 mt		0.9 mt	
0.7 mt		0.7 mt		0.7 mt	
0.5 mt		0.5 mt		0.5 mt	
	C482-47522J		C482-47522J		C482-47522J

Genma es tal vez el caso más patético de todos. Fue arrestado por corrupción de cuatro menores, que iban en el trencito donde trabajaba como muñeco para poder pagar su adicción a la marihuana. Durante el juicio develaría una estrategia utilizada con éxito por muchos otros acusados, jugar en el suelo con una pelota y comer bambú. Desgraciadamente el juez no cedería ante la posteriormente llamada "Enmienda del Oso" y fue condenado a cuatro años. Luego de salir bajo palabra 42 meses antes, se internó de encubierto en una clínica de rehabilitación para dáltimas, en donde pudo encontrar finalmente alivio consumiendo 4 atados de cigarrillos negros sin filtro y 2 botellas de vodka por día. Algunos meses después fue encontrado muerto en la pileta de su baño con las venas de las garras cortadas y a su lado un cartel de madera para el juez, en él se leía la frase que coronaría su historia y justificaría de alguna forma tan triste desición: "Soy sólo un lindo Panda".

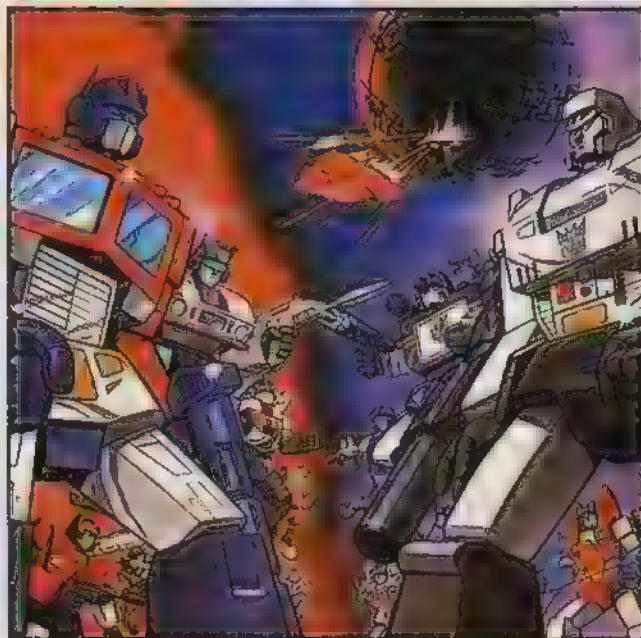
# Transformers

Parte 1:  
El pasado

Chichachuchuchechi *Por Agustín Gómez Sanz*

**A** dieciséis años de su creación, una nueva personificación de la saga de Transformers (Beast Machines), continúa una de las historias más exitosas a nivel mundial tanto mediática como mercadotécnica. En la actualidad muy pocas series pueden darse el lujo de contarse entre las que han tenido un éxito de forma tan constante a lo largo de semejante cantidad de tiempo. Si bien para los argentinos, Transformers sea tan sólo una mítica serie vieja que recién hace poco vio una suerte de continuación; en Japón (así como Europa y la mayor parte de Latinoamérica) se han estrenado infinidad de historias intermedias que desgraciadamente nunca llegaron hasta nuestras pantallas. Esta nota, que se divide en dos partes por su asquerosa cantidad de información, es el análisis definitivo de todo lo que forma el universo de los Transformers. La primera parte cubre todo lo que se realizó entre la saga original y nuestros días; y la segunda parte (que saldrá en Lazer #21) analizará las muchas nuevas creaciones que se han dado a partir de su más reciente evolución: La era Bestia. El inicio de esta multimillonaria franquicia comenzó allá por 1984 cuando la compañía Hasbro, entusiasmada por el éxito de su línea de muñecos G.I. Joe, llegó a un acuerdo con su socia japonesa, Takara, para comercializar en occidente robots transformables de varias líneas de juguetes diferentes realizadas por la firma nipona. Con un nombre nuevo que las unificara, un rediseño de

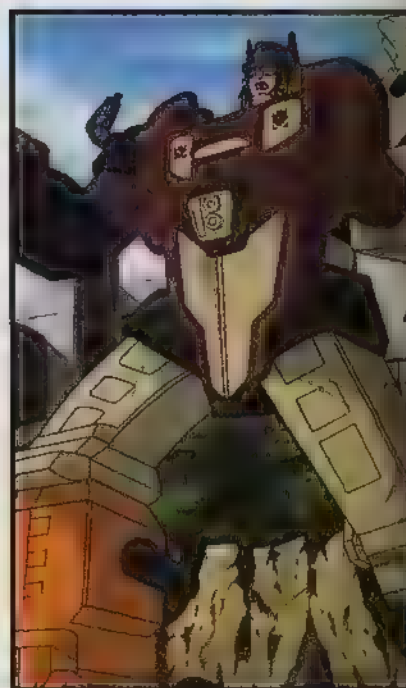
## TRANSFORMERS



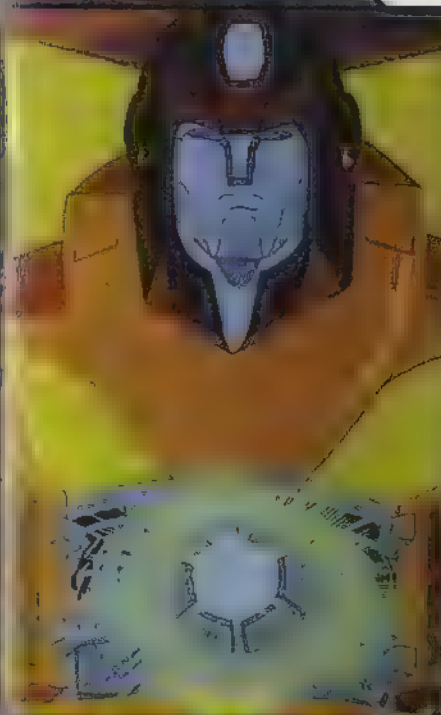
packaging y varios cambios de colores de por medio, nació la legendaria colección de juguetes que conquistaría el mundo durante el resto de los ochenta, y perduraría hasta el día de hoy: Los Transformers.

La primera aparición animada de los míticos robots se dio junto a la salida de los muñecos, y fue en realidad un spot publicitario del comic que lanzó la compañía Marvel en Estados Unidos en Julio de 1984. Esta animación para fin de ese mismo año ya se había convertido en una serie semanal, y al año siguiente ya era emitida de Lunes a Viernes.

El proyecto se realizó combinando talentos de ambos lados del pacífico: La imagen de los toscos



menos fielmente lo que se producía en Japón (cosa bastante lógica ya que allá sí emitían los animes) en Estados Unidos en vez de seguir con los juguetes japoneses, no tuvieron mejor idea que ponerse a inventar modelos suyos; garcando olímpicamente la hasta ese momento excelente línea de robots con los "Action Masters". Estos bichos inserbibles del tamaño de un G.I. Joe y plástico berreta eran los primeros Transformers que NO se transformaban! Gracias a esto y a otras atrocidades, la línea americana terminó siendo cancelada mientras que el resto del mundo siguió disfrutando de los excelentes diseños japoneses. El último intento de relanzar Transformers en USA, antes de Beast Wars, fue en 1993 con la línea Generation 2 compuesta mayoritariamente por



muñecos fue rediseñada para TV por exitosos dibujantes de comics americanos liderados por John Romita (un conocido dibujante de Spider-Man), ellos fueron los encargados de darles un aspecto más dinámico y humanoide; mientras que la animación corrió íntegramente a cargo de estudios japoneses. El resultado fue más que obvio: un éxito arrollador. Irónicamente, después de occidente el propio Japón sucumbió al furor de Transformers cuando se estrenó allí la serie de Tv; cosa un tanto extraña ya que, como se mencionó, en ese país los robots ya habían salido a la venta, sólo que como parte de otras colecciones de juguetes (las cuales carecían de una historia de animación propia). En 1988, luego de tres temporadas de Tv y una película para cine, los productores americanos (Marvel Comics entre ellos) decidieron dar por terminada la animación y cedieron la antorcha en exclusiva a Toei Animation (Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros del Zodíaco, etc.). Lógicamente los japoneses convirtieron a la saga de Transformers en un producto mucho más complejo, adoptando más el formato de historias continuadas tan típico del anime. La violencia también subió fuertemente. Las numerosas series japonesas nuevas que se hicieron en esa época sí bien fueron emitidas en Europa, el Este Asiático y gran parte de Latinoamérica (México, Venezuela, Caribe, etc.), nunca fueron emitidas en USA; aunque sí fueron distribuidos allí (y con gran éxito) muchos juguetes de los Transformers que las protagonizaban. Hacia principios de los noventa la distribución de juguetes comenzó a diferenciarse bastante entre las líneas de Japón/Europa y USA. Mientras que en Europa se seguía más o



repaints de los primeros Transformers. El ejemplo más patético de todos los cambios de esta Generation 2 es el nuevo Megatron Tanque, que aunque en sí no es un diseño tan malo, la única razón para que se lo modificara fue que los yanquis habían aprobado hacía poco una ley que prohibía que se hicieran juguetes de réplicas de armas reales. El lanzamiento de los muñecos fue acompañado por el reestreno de la serie de TV (las tres temporadas hechas para USA) con el único agregado de cambiarle los eye-catch (avisitos pre-propaganda) y algunas tomas del Opening por escenas hechas con animación por computadora (la versión doblada de ésta se vio en Chile y México). Esto tuvo algo de éxito y terminaron saliendo al mercado algunos modelos Generation 2 totalmente nuevos que nunca se habían comercializado fuera de Japón. Más allá de estas idas y vueltas, los Transformers siguen dando que hablar, siendo una de las pocas series en el mundo que puede sostener hoy en día convenciones propias exclusivas. Estas grandes congregaciones de fanáticos y coleccionistas se dan



todos los años alrededor del mundo, destacándose el Botcon y el Transcon en USA. Allí los seguidores tienen oportunidad de encontrarse con los guionistas de las series (de la original americana y de Beast Wars), dibujantes del comic, o incluso ver diseños que nunca llegaron a ser muñecos como el robot de Unicron.

En nuestro país pudimos disfrutar de esta serie primero en 1987 por Canal 9 de Buenos Aires, así como varios canales de provincia, y luego por Big Channel en 1993. La película fue lanzada aquí en video en 1989 y reeditada numerosas veces, siempre con una pésima promoción; hoy en día se la puede conseguir en algunos supermercados. Los primeros 24 números del comic yankee de Transformers fueron publicados en nuestro país (ver sección comics), el resto de las sagas en historieta, y las tantas continuaciones



DEFENSOR



SUPERION



de anime y mangas jamás llegaron acá. En lo que se refiere a los muñecos, hubo que esperar para poder conseguirlos por algo menos de un riñón y dos córneas, hasta 1990; cuando el país finalmente perdió varias de sus asqueantes leyes superproteccionistas que prohibían la importación y ya no fue necesario pedirle a alguien que viajara afuera que trajera alguno. Si bien los Transformers llegaron a estar disponibles en nuestras jugueterías esto no duró mucho, llegando una única tanda para la



"MI GRIMLOCK"



Navidad de 1990 la cual se agotó velozmente dificultando conseguir, por ejemplo, todos los modelos necesarios para armar un robot gigante. Lo que más llegó fueron modelos pertenecientes a las dos primeras temporadas, de la tercera y las japonesas sólo llegaron algunos modelos aislados (Cyclonus, Double Spy, los Throttlebots y poco más). La salida de los muñecos de Generation 2, pasó casi inadvertida por Argentina ya que la serie estaba totalmente muerta desde hacía rato en nuestro país, quedando todavía algunos modelos en las vidrieras de las librerías y casas por el estilo. El año pasado la distribuidora argentina de Generation 2 limpió su depósito vendiendo por escasos pesos todos los sobrantes a uno de los distribuidores de comiquerías.



COMPUTRON

## ► El origen de los juguetes

La mayoría de los juguetes de Transformers fueron sacados de otras líneas originales japonesas, y al examinarlas se pueden explicar muchas de las dudas que surgieron entre los compradores de los primeros muñecos de Transformers:

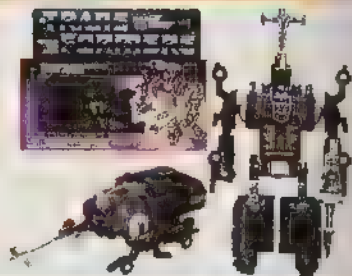
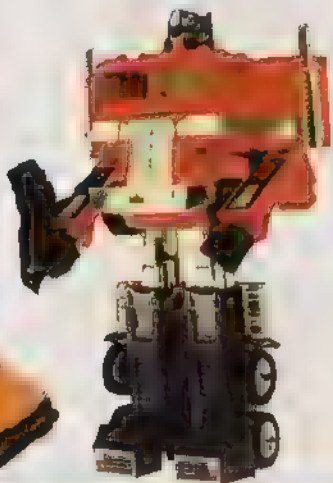
De la línea de juguetes japonesa New Microman vienen los mini-cassettes que lanzaban los dos robots grabadoras, al igual que el Megatron revolver y los miles de autitos chiquitos. Esta serie se caracterizaba porque además de no tener armitas o lanza-misiles y esas cosas, hacía muchas variantes de color de cada modelo por lo que muchos habrán visto, por ejemplo, Bumblebees de múltiples colores. De la línea Diaclone vienen la mayoría de los vehículos grandes de

Autobots y aviones Decepticons. Esta serie sí tenía una historia base, que trataba de mechas transformables piloteados por humanos para defender a la Tierra de extra-terrestres (un concepto totalmente revolucionario y original...). Los muñecos en cuestión venían originalmente con humanos chiquititos con pies magnéticos, lo cual explica que todos los robots tuvieran asientos tan detallados, incluyendo a los insecticons (!), que también formaban parte de Diaclone. De esta línea también es el modelo Convoy, el nombre original del robot de

Optimus Prime, el cual incluso conservó en el doblaje japonés e italiano de Transformers. El juguete en cuestión tenía el camión de base y varios trailers intercambiables; de aquí la extraña similitud entre Optimus y Ultra Magnus (el otro camión de la tercer temporada). Lo que confundió mucho a los fanáticos era que el juguete de Ultra Magnus se transformaba en robot fusionando el trailer con la parte de adelante que no era otra cosa que un típico Optimus Prime pintado de blanco.



Bumblebee



De la línea Scramble City eran la mayoría de los robots que se juntan en otro más grande, conocidos también como Gestalts. Si bien en el dibujo animado todos tenían aproximadamente el mismo tamaño, los muñe-

cos seguían la regla de uno grande y cuatro pedorrines que hacían de brazos y piernas. La idea original de Scramble City era que uno formara robots con cualquiera de los muñecos como brazo o pierna, más allá del grupo específico al que perteneciera. Es por esto que los modelos no son muy diferentes entre sí y siempre tienen esas cabecitas cuadradas minúsculas que se le ponen de costado. El peor de los ejemplos de juguetes mezclados es el muñeco que se supone correspondía al personaje de Skyfire, el robot Autobot que se con-

vertía en avión nave. La transformación era exactamente igual al Veritech de la primera generación de Robotech; la razón es que no es nada más y nada menos que un diseño original de Bandai para la serie Macross (el nombre original de la primer generación de Robotech en Japón). Si bien el robot en el dibujo había sufrido los cambios estéticos pertinentes por temas de derechos; el muñeco que se comercializó era un Valkyrie hecho y derecho, repintado eso sí, pero con el escudito de Macross y todo!



Las líneas iniciales de muñecos superaron por mucho la cantidad de robots que pudieron llegar a verse en las tres primeras temporadas, principalmente porque al ser rejuntes de otras líneas de juguetes vieron que incluso podían agregar otras líneas más, ponerles signitos, un nombre así medio loco y todo el planeta Tierra se iba a pelear por comprarlas. De estas sagas se destacan, entre muchas otras, los Transformers Clones: robots iguales pero que se transforman en cosas diferentes; los Jumpstarters: que eran vehículos a retrocuerda y se transformaban saltando; los Monsterbots: que tiraban

chispitas del pecho; los Deluxe Insecticons; Deluxe Autobots, etc. A partir del comienzo de las secuelas japonesas los nuevos Transformers eran especialmente realizados para cada serie, aunque de vez en cuando caían en usar algunos diseños hechos para otras líneas pero que no fueran muy conocidos, o incluso repaints de robots de las series de Transformers anteriores. Aún así un elemento permaneció estable en la producción de juguetes: siempre hacer muchos más muñecos de los que en realidad se van a llegar a mostrar en cada serie de tv; de esta forma el número de Transformers

que hay al día de hoy supera fácilmente los dos mil.

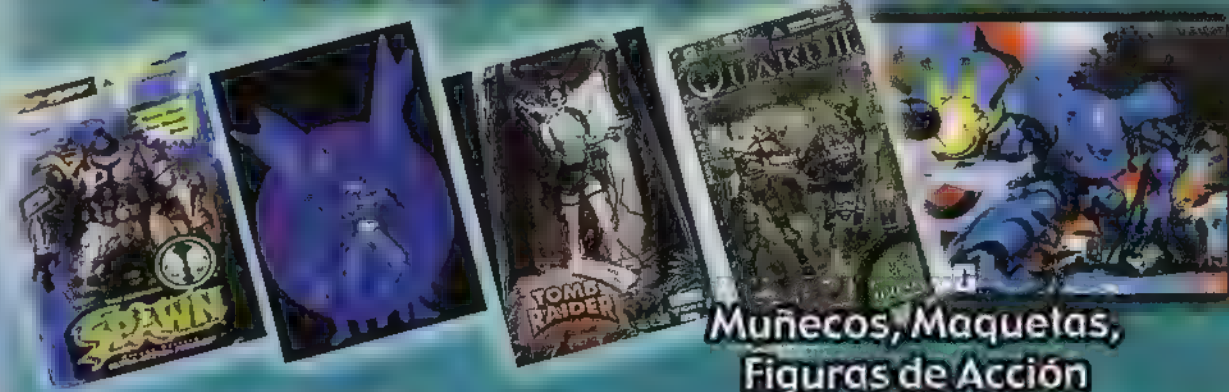


Sky Lynx

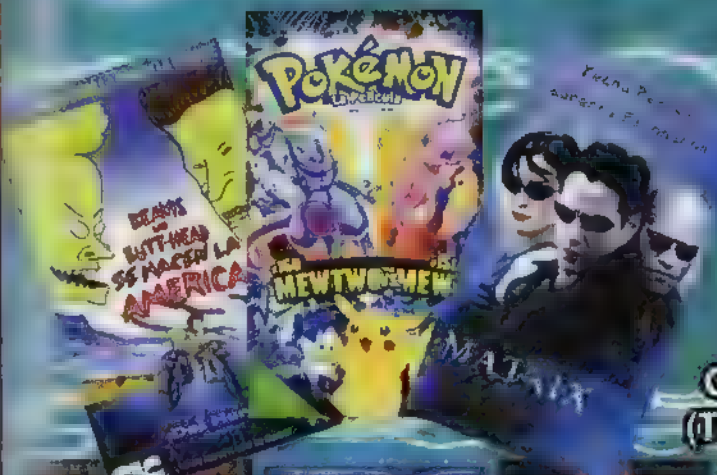
**Juguetes argentinos y brasileros**



# MACROSS



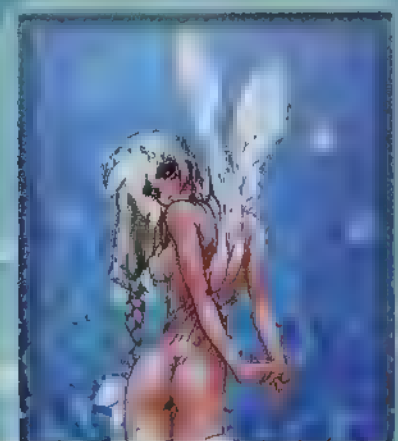
Muñecos, Maquetas, Figuras de Acción



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

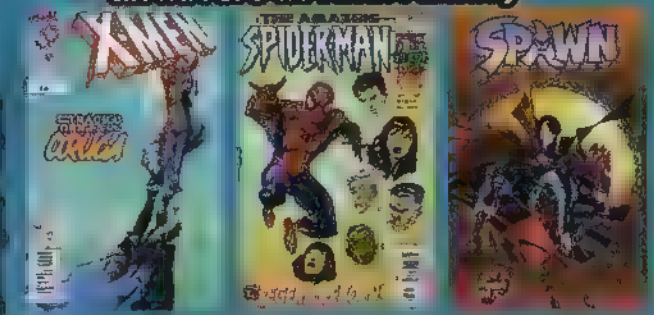


Videos (Anime, Manga)



[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



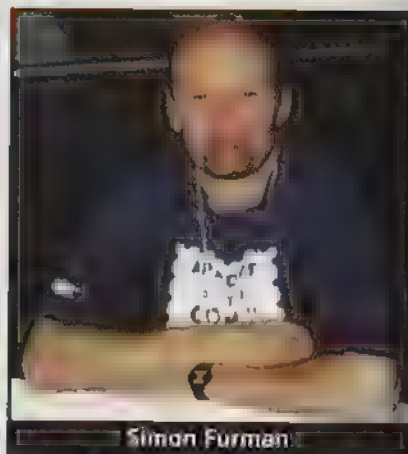
## ► El comic y su diferencia con la serie de tv

Los comics sin duda han sido una fuente de confusión gigantesca para el espectador promedio de la serie de animación. No se trata que difieran en algunos aspectos, sino que son básicamente dos series totalmente diferentes pero con los mismos personajes. Al mismo tiempo, y para hacer más quilombo aún, existen dos grandes familias que agrupan los diferentes títulos: Marvel USA y Marvel UK. La versión inglesa sin duda es mucho más interesante y larga, ya que cuenta con la módica suma de 332 comics, que incluyen a los humildes 80 de la versión norteamericana (siendo 252 exclusivos de Inglaterra).

El creador y guionista principal de AMBAS series tras la ida de Bob Budiansky es el inglés Simon Furman. A muy grandes rasgos la historia es así: La saga americana contaba la guerra de Autobots vs. Decepticons, que ante la amenaza de Unicron se unen; le ganan; vuelven a pelear; terminando en 1991 con la aparición del "Último Autobot" (algo así como el Cristo de los Transformers), todos resucitan y viven felices. Los 252 comics que se hicieron en Inglaterra fueron la oportunidad que tuvo Furman de contar la historia que siempre quiso y que por chicaneadas americanas no pudo. Estos iban intercalados entre los comics americanos y narraban un increíble quilombo de líneas temporales y universos paralelos, de dónde venían Galvatron, Ultra Magnus y Rodimus; aunque el final siguió permaneciendo igual, editándose allí recién en 1992. Sin duda la historia de toda la saga hecha por Furman es muchísimo más interesante que la realizada para la serie de TV (llena de incongruencias

como el triple origen de los Constructicons); y es lógico que pidieran su ayuda a la hora de crear Beast Wars, aunque esa historia quedará para la próxima nota

En nuestro país se editaron entre 1987 y 1988, 24 números de la parte yankee sin créditos originales, con el formato y tapas bastante cambiados. Aunque por suerte en esos pocos números se alcanzó a mostrar uno de los cameos más famosos del universo Marvel: Spiderman con el traje alienígena (en el #3). Respecto a cameos de otras series, Marvel por una obvia razón trató de vincular bastante a Transformers con otro de sus comics basados en una serie animada de muñequitos de Hasbro, la ya clásica G.I.Joe. Incluso llegó a utilizar al legendario grupo de soldados para crear en 1992 lo que se conoce como Transformers Generation 2: Una continuación del último número de la edición americana, y base en comics para un relanzamiento de las líneas de muñecos anteriores repintados o con algunas modificaciones como ser Megatron Tanque (reconstruido justamente por el Comandante Cobra) y Optimus Prime Laser. Nuevamente Simon Furman estuvo a cargo de realizar la adaptación. Previendo que, faltando a su promesa de no hacerlo, Marvel le iba a cagar el comic después de los 12 números pre-estipulados, tuvo la visión de ponerle al malo principal Jihaxus (juego de palabras con "Gee, axed us" traducible como 'Aah, nos cancelaron'). La historia cuenta sobre una sub-raza de Transformers que se separó hace miles de años del resto del planeta. Estos robots se reproducen sin



Simon Furman

utilizar la Matriz por lo que la esencia de Prime se perdió gradualmente. Esta forma de reproducción como si fuera poco al mismo tiempo libera una fuerza oscura que amenaza con destruir el universo completo.

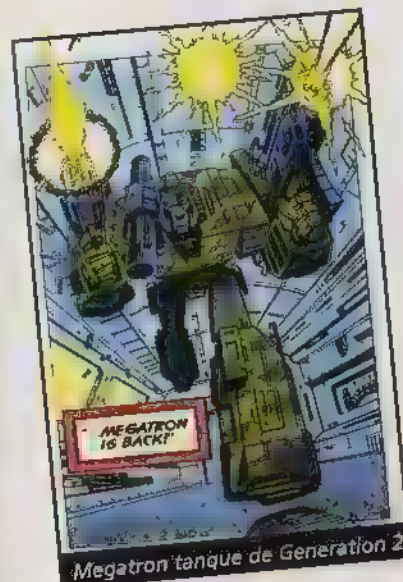
Sólo para aclarar un poco las cosas y pintar un panorama tanto para la serie como para el comic, éstos son los "orígenes" de cada historia; ambos toman a un personaje como fundamental para definir su universo: Unicron. En la serie de TV es esa cabeza gigante que flota alrededor de Cybertron en la tercer temporada, y que es introducido por primera vez en la película (ver Pág. 50).



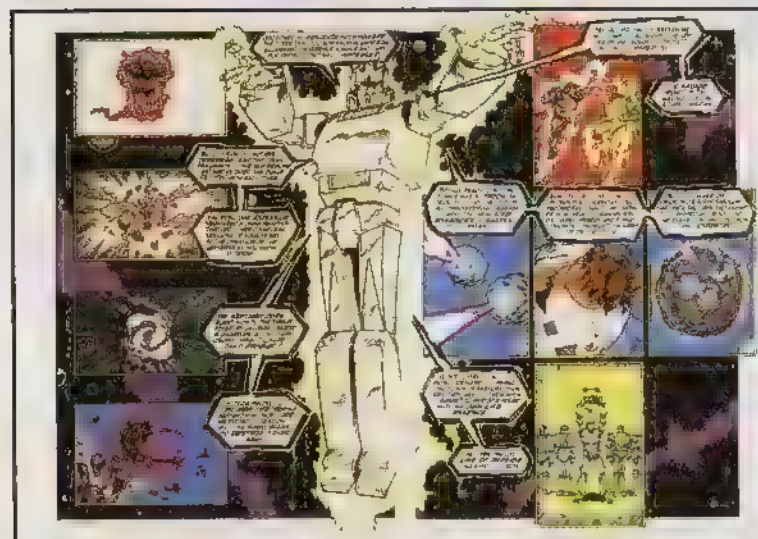
## ► Historia del comic

En el principio del tiempo existía un Dios de la destrucción llamado Unicron, éste odiaba toda la existencia, así que se morfó el universo completo excepto por un punto microscópico. Este punto explotó iniciando el Big Bang, y creando el universo actual, cosa que a Unicron no le debe haber caído nada bien. Ahí aparece en escena otro personaje vital para la continuidad del comic: Primus. Como los poderes de Primus y Unicron eran iguales, estos dos Dioses lucharon durante miles de años

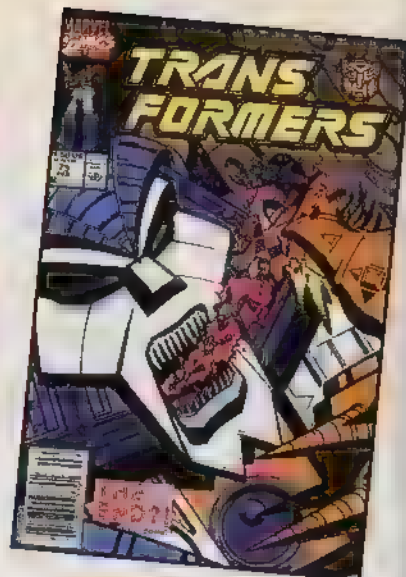
destruyendo gran parte de la galaxia. Finalmente al primero se le ocurrió la brillante idea de meterse dentro de un gigantesco asteroide; Unicron, creyendo que esto era algún tipo de ventaja, también se mandó adentro de otro igual. Allí se avivó que lo que había hecho Primus no era más que una trampa y que ambos ahora eran prisioneros para siempre de los asteroides metálicos. Con el tiempo, Primus descubrió que podía cambiar la forma de su prisión, así que comenzó a formar un planeta; y junto con él creó una raza de seres que eventualmente luchara contra Unicron. A estos seres les dio la matriz de la creación. Unicron también comprendió este poder de cambio y se convirtió en un gigantesco robot que igualaba su forma anterior. Primus finalmente pasó a ser Cybertron y así dejó de existir, exceptuando una pequeña chispa que quedó adentro de la "Matriz de la Creación", que serviría para dar vida a nuevos Transformers (que aparentemente habían heredado este poder de transformación de su creador).



Megatron tanque de Generation 2



Listado de comics occidentales		
Título	Tomos	Editorial
Transformers	1-332	Marvel UK
Transformers annual	1-1	Marvel UK
T.Formers: Generation 2	1-5	Fleetway
T.Formers: Gen.2 annual	1-1	Grandreams
Transformers	1-80	Marvel USA
T.Formers: Generation 1	1-9	Marvel USA
Transformers: The movie	1-3	Marvel USA
T.Formers: Headmasters	1-1	Marvel USA
T.Formers vs. G.I.Joe	1-4	Marvel USA
Transformers Universe	1-1	Marvel USA
Transformers in 3-D	1-3	Blackthron



## ► Historia de la serie de tv

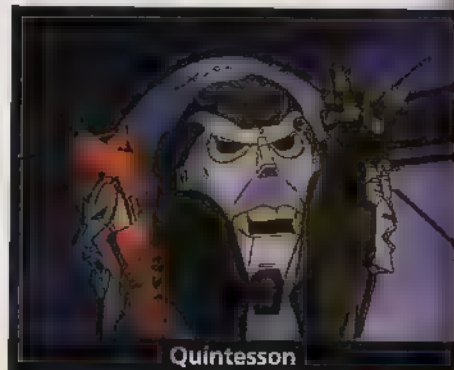
Hace millones de años los Quintessons crearon el planeta fábrica Cybertron, junto con una raza de robots esclavos divididos en dos funciones: militares y constructores.

Eventualmente algunos de los robots iban ganando inteligencia propia y aunque sus fabricantes hicieron el esfuerzo de destruirlos a medida que aparecían, los creadores finalmente fueron superados en número y echados del planeta. Poco tiempo después la división militar, que tenía mejores armas y el poder de volar, intentó tomar el mando del planeta. Una resistencia a esta maligna fuerza se armó basada en una nueva arma: la transformación. Así es como se formaron los primeros Autobots, mientras que los militares derivaron en los Decepticons, los cuales eventualmente aprendieron también a transformarse. Unicron aparentemente fue

construido por un ser aún más poderoso llamado Prismacon; su función era destruir el universo y que su creador pudiera utilizarlo para formar uno nuevo a su conveniencia. Unicron se rebela contra su maestro y comienza a destruir cosas por mero placer. No hay relación alguna entre él y la "Matriz del Liderazgo", salvo por ser el único elemento que pone en peligro su existencia (de ahí que busque destruirla en la película).

La Matriz, a diferencia del comic, no es un símbolo "religioso" ya que carece del poder de dar nueva vida; en cambio es una especie de recolector de las memorias y experiencias de los antepasados, es llamada la Matriz del Liderazgo ya que su posesión determina quién es el líder Autobot. Una vez que el robot introduce la Matriz en su interior ésta produce algunos cambios a su estructura (por ejemplo ponerle un trailer a su modo vehículo) y a su personalidad, volviéndolo más responsable y experimentado. La presencia del Dios Primus también es ignorada, aunque justamente el sufijo "Prime" es agregado a una sutil deformación del nombre original del robot que

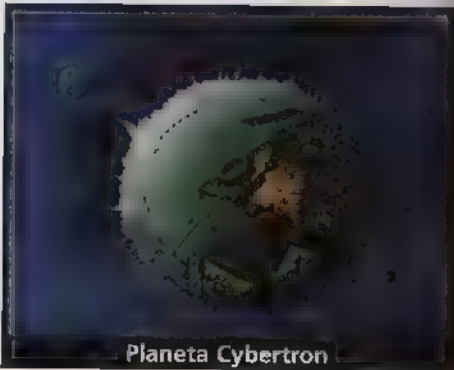
adquiere la Matriz (El segundo líder es Hot Rod que se termina llamando Rodimus Prime).



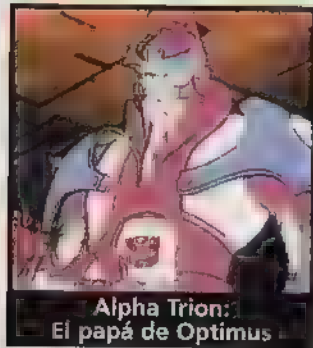
Quintesson



La cabeza de Unicron



Planeta Cybertron



Alpha Trion: El papá de Optimus

## ► Las series de tv, la película, los ovas y los mangas

### Tatakae! Cho Robot Seimeitai Transformers (Luchen! Formas de Vida Super Robot Transformers)

Emitida en Japón entre el 6-7-85 y el 7-11-86

Dos temporadas 16 y 48 capítulos respectivamente.



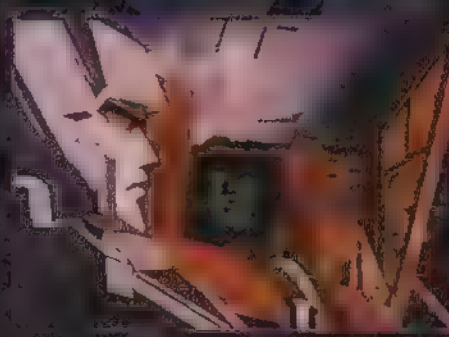
Esta saga está formada por las dos primeras temporadas de la serie que nosotros conocemos. Se supone que una temporada tipo tenía alrededor de 32 eps. y como la primera se realizó a modo de proyecto de prueba, la segunda se hizo más larga para llenar lo que faltaba de la anterior. Ya que esta serie fue producida originalmente para USA, estas temporadas se pudieron ver en 1984, algunos meses antes de su estreno en Japón. Cuentan la historia de la llegada accidentada de los Autobots y Decepticons (Cybertons y Destrons en la versión japonesa) al prehistórico planeta Tierra en busca de una fuente de energía. Luego de millones de años enterrados en un volcán la computadora principal de la nave se reactiva y comienza a reconstruir a los robots, hasta ese momento inconscientes, dándoles la forma de vehículos que ha percibido del ambiente actual. La trama se vuelve mucho más interesante hacia la segunda temporada donde comienza a develarse el origen de los robots y del propio planeta Cybertron, al mismo tiempo que se incluyen infinidad de robots nuevos. Estas dos partes se conocen en Japón como una serie separada de la tercera y salvo por algunos de los nombres de los personajes no varía argumentalmente de la versión americana.



"Autobots, transformense y avancen!"



Soundwave: El robot con traqueotomía

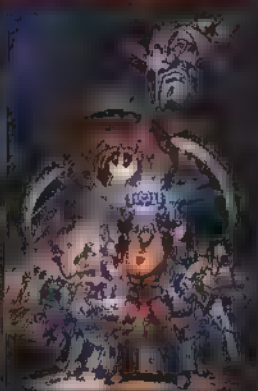


**Transformers: Matrix Forever**

(Conocida en el resto del mundo como **Transformers: The Movie**)

Estrenada en USA Agosto de 1986 (en Japón se vio en una versión remasterizada con varios extras recién en 1990)  
Duración 86 minutos

Como era de esperarse la calidad de animación de este film fue bastante superior al común de la serie gracias a los dos años que se invirtieron en su realización. Si tomamos en cuenta que se estrenó en 1986, se deduce que empezaron a trabajar en ella casi a principios de la serie original. Es por esto que se explica que los supuestos Transformers pertenecientes a la primer etapa (temporadas 1 y 2) y que en su mayoría van a morir para dejar espacio a los nuevos, sean los de los primeros episodios (los grandes ausentes son los Gestalts, ya que el único que existía hasta ese tiempo era Devastator). Esta película contó con un cast de voces muy famosas entre las que se destacan Leonard Nimoy (El Sr. Spock) como Megatron/Galvatron; y el ícono de la cinematografía americana Orson Welles como Unicron, que al igual que su personaje murió durante la producción del film. La historia transcurre en el 2005 para esta fecha los Decepticons tienen el control absoluto de Cybertron mientras que los Autobots han quedado relegados a las dos lunas que orbitan el planeta, con su base central en la Ciudad Autobot de la Tierra. Por otro lado aparece Unicron un enorme robot que luego de almorzarse a un planetoide de vaya uno a saber dónde, decide ir en dirección a Cybertron. En la Tierra, una de las más grandes batallas entre Transformers se lleva a cabo resultando en la muerte tanto de Megatron como de Optimus.



"Cómo se transformaba esta mierda?!"

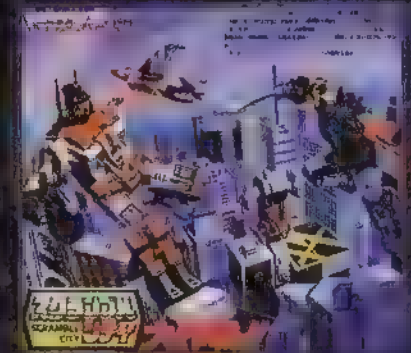
Ultra Magnus recibe la Matrix convirtiéndose en el nuevo líder; y por el lado de los malos, Starscream después de rematar a Megatron y tirarlo al espacio, es coronado como el nuevo comandante. Unicron encuentra el cuerpo de Megatron y lo resucita como Galvatron con la misión de buscar y destruir el único elemento que puede dañarlo: la Matrix Autobot. Galvatron decide primero recobrar el mando de los Decepticons eliminando de una buena vez a Starscream (cuyo fantasma aparecerá varias veces en la temporada siguiente), y luego se dedica a perseguir a los Autobots que se han separado por toda la galaxia. Finalmente encuentra a Ultra Magnus y le roba la bendita Matrix (parece que el nombre japonés de la película es muy apropiado). De nuevo en Unicron, que ya se comió las dos lunas de Cybertron y va por el plato principal, Hot Rod (uno de los personajes nuevos) pelea con Galvatron y recupera otra vez (a que no saben?) la Matrix. Con ella se transforma en Rodimus Prime y la utiliza para sobrecargar los circuitos del devorador de planetas que es destruido por completo; quedando su cabeza flotando en órbita a Cybertron (una de las imágenes más comunes de la tercer temporada).



**Scramble City**

Película OVA  
Realizada en Japón en 1986.

Este es el título de una producción japonesa que se suponía serviría de puente entre la serie y la película presentando a los nuevos personajes. La idea inicial era producir una miniserie de dos episodios, aunque el segundo nunca fue terminado. Se llevó a cabo bastante tiempo después de terminada la animación para TV, por lo que acá si se ven a todos los Transformers de las primeras temporadas combinados por supuesto con los de la tercera. La historia es casi nula: están todos los Autobots terminando la construcción de la Ciudad Autobot (Metroplex forma parte de ésta) cuando de repente atacan los Decepticons. Ahora si se puede ver a todos los Gestalts gigantes cagándose a palos entre sí, y justo cuando parece que los Autobots van a perder Metroplex entra en escena. En el final nos enteramos que los Decepticons también construyeron su ciudad robot: Trypticon, cosa que te deja con toda la leche porque se supone que debía continuar y mostrar a los dos titanes peleando. Esta historia además de existir como animación en video, tiene una segunda producción que está realizada completamente con los muñecos de juguete, y que después se utilizó en pedazos como comerciales. En ésta se pueden ver indicios de lo que hubiera sido el segundo capítulo ya que aparece Hot Rod y otros personajes que no se ven en el primer episodio.



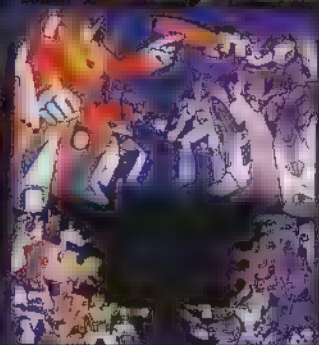
## Tatakae! Cho Robot Seimeitai Transformers 2010

(Luchan! Formas de Vida Super Robot Transformers 2010)

Emitida en Japón entre el 14-11-86 y el 26-6-87.  
30 capítulos

2010

Lo que en Argentina se conoció como tercer temporada se sitúa argumentalmente veinte años después de la segunda y es bastante confusa de conectar con la anterior si no se ha visto previamente la película. De repente Optimus está muerto y Megatron existe en la forma de Galvatron, muchos de los robots antiguos han desaparecido dando paso a nuevos venidos de Cybertron, al mismo tiempo que otras razas como los Quintessons se suman al conflicto. Esta temporada se centra mucho más en la ciencia ficción y termina de develar todas las incógnitas acerca de los orígenes de Cybertron y los Transformers. Tiene capítulos memorables como "Webworld" donde los Decepticons llevan a Galvatron a un planeta-manicomio a ver si lo pueden curar, y "Grimlock's New Brain" donde Grimlock se vuelve inteligente y crea a los Technobots. La serie culmina con la resurrección de Optimus, justo a tiempo para salvar al universo de un virus terrible.

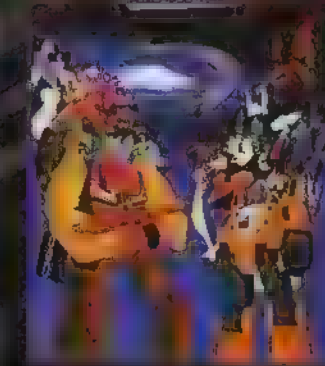


## Transformers: The Headmasters

Emitida en Japón entre el 3-7-87 y el 28-3-88.  
35 episodios

TRANSFORMERS

El único resabio que existe de esta en USA son sus tres primeros episodios que se ubicaron en el final de la tercer temporada de Transformers, aunque nunca se incluyeron en las versiones internacionales. La serie relata la historia de los Headmasters y Targetmasters. Estas sub-razas de Transformers se crearon cuando una colonia de robots liderada por Fortress Maximus decidió alejarse para siempre de los conflictos de Cybertron, estableciéndose luego en Master-sei (Planeta Master), en donde desarrollaron la tecnología Master. El concepto básico es un Transformer de tamaño reducido (similar a un humano) que se transforma en la cabeza o el arma de un robot más grande (construido por el robot pequeño). La historia cuenta entre otras cosas sobre la destrucción de Cybertron y de Marte, las muertes de Convoy (Optimus Prime) y Ultra Magnus, y la derrota de Galvatron. Nuevamente Rodimus Convoy (Rodimus Prime) se convierte en jefe y parte de la Tierra en búsqueda de un mundo nuevo para los Cybertrons (Autobots). Entre lo mejor de la serie se destaca una pelea a muerte que tienen los dos Transformers que se convertían en pasacassettes, Broadcast (Blaster) y Soundwave. El nuevo jefe de los Destrons es Megazarak, que al final de la serie es destruido por Fortress Maximus.



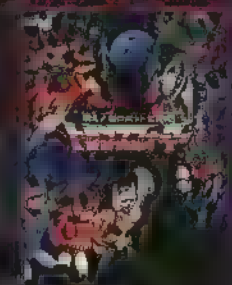
## Transformers: Chojin Masterforce

(Transformers: Super Dios Masterforce)

Emitida en Japón entre el 12-4-88 y el 7-3-89.  
42 episodios

TRANSFORMERS

La historia marcaba un alejamiento de la temática clásica de Transformers, aunque es una de las más populares. Se ubica unos años después del final de Headmasters, y cuenta que varios Cybertrons se han establecido en la Tierra como humanos, hasta que por supuesto llegan los Destrons (Decepticons) y todo vuelve a ser como antes. La nueva raza que aparece esta vez son los Pretenders, que son robots que asumen apariencia y tamaño humano. Ante la llegada de los Pretenders Destrons a la tierra, los Cybertrons reclutan a varios humanos para que se conviertan en Godmasters y Headmasters Juniors (llamados así porque eran chicos). La idea es que al humano se le da un par de brazaletes, al unirlos y gritar "Masterforce" le permiten transformarse en una cabeza (Headmaster) o un motor (Godmaster). Una vez transformado el "humano" se une a su Transtector (cuerpo robot). Estos cuerpos son la base de la trama ya que no se sabe con exactitud de dónde vienen. El jefe de los buenos es Jinrai, un Godmaster, cuya forma era idéntica a Convoy aunque es un personaje totalmente diferente; se podía unir a su trailer para convertirse en God Jinrai (el muñeco fue comercializado en USA y Europa como Powermaster Optimus Prime).



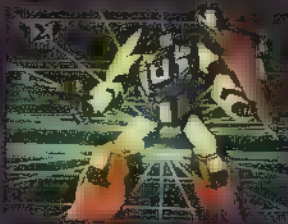
Un detalle interesante es que el humano que lo manejaba se ve envuelto en la guerra sólo por la casualidad de que su camión resultó ser un Transtector. Eventualmente a God Jinrai se le podía sumar un segundo trailer que le permitía convertirse en Super God Jinrai (nombre modesto si los hay). Por el otro lado estaba Overlord, un Godmaster que se transformaba en tanque, avión y ciudad, y que tenía no uno sino dos motores: un hombre y una mujer. El supuesto líder encubierto de la serie se descubre como Devil Z un alienígena que tomó el cuerpo de Megazarak y que es responsable de la aparición de los Transtectors en la Tierra. En el último episodio los transtectors adquieren inteligencia propia y, sin necesidad de pilotos humanos, se alejan de la Tierra para unirse a sus compañeros.



**Tatakae! Cho Robot Seimeitai Transformers Victory**  
(Luchen! Formas de Vida Super Robot Transformers Victory)

Emitida en Japón entre el 14-3-89 y el 19-12-89  
44 episodios (serie #2, según Pág. confiable)

Cuenta las aventuras de un nuevo grupo de Transformers establecidos en el Planeta V. La historia se ubica tiempo después de terminada Masterforce (el 2025) y cuenta sobre un grupo de Cybertrons liderados por Star Saber. Este nuevo grupo pertenece a la raza Brainmasters, que son robots chiquitos que se transforman en la cara (no cabeza, sólo cara) del robot grande. El único personaje que la une con la serie anterior es Jinrai, ahora reconstruido como Victory Leo, y capaz de combinarse con Star Saber para formar a Victory Saber. Los Destrons de esta saga son liderados por Deathsaurus, un Breastmaster (acá ya se fueron al carajo), que es un robot cuyo pecho se transforma en otros robots, en este caso una especie de tigre medio deforme y un águila. Esta serie, además de ser una de las mejores animadas, recupera de cierta manera el espíritu original de aventuras espaciales de la saga Transformers, volviendo a la historia básica. El jefe malo quiere destruir la tierra y el jefe bueno lucha para detenerlo.

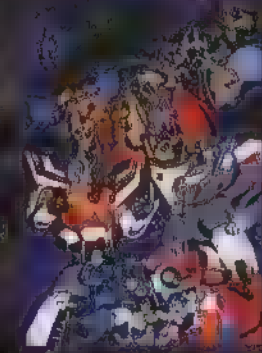


**Transformers: MicroZone**

Realizada en 1990  
Película OVA

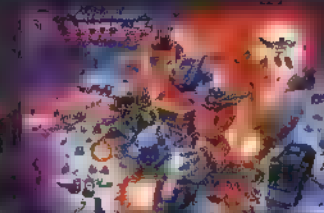


Esta etapa es en realidad un relato hecho en formato manga, cuya adaptación a TV se canceló quedando un sólo episodio, que luego se comercializó en formato OVA bajo el nombre de Transformers: Zone. Fue realizada en 1990 y publicada en la revista japonesa TV Magazine. Esta historia cuenta sobre los Micromasters, Transformers que viven en el planeta Micros, y que pelean junto a los Cybertrons. Los tres Cybertrons de esta saga son PowerMasters, que podían entre los tres unirse en una base Micromaster Gigante o un Vehículo gigante (llamado Big Power), cada robot a su vez tenía tres transformaciones independientes. El jefe de este trío es Dai Atlas, que debe combatir contra Violenjiger, un monstruo de tres cabezas que lidera a los "Generales Destron". Este grupo estaba formado por los Destron más poderosos de la historia Transformer: Devastator, Trypticon, Menasor, Bruticus, Abominus, Overlord, Predaking, y otros más. Lo más llamativo era que todos ellos aparecían usando capas y sosteniendo espadas o garrotes(?!?!). El nudo de la historia es la búsqueda de una fuente de energía llamada "Zodiac", similar en muchos sentidos a la antigua Matriz Cybertron. La calidad de animación es por mucho superior a las anteriores e incluso se la llegó a comparar con la película, tiene mucha acción y para el final del episodio muchos de los Generales ya están hechos pedazos. La idea es que Violenjiger usaría luego los espíritus de los generales caídos para convertirse en algo similar a un ave fénix.



**Transformers: Return of Convoy**  
(Transformers: El Regreso de Convoy)

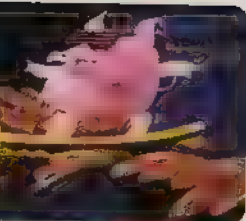
Publicada en Japón entre 1991 y 1992  
Únicamente en Manga



Esta historia, también conocida como Battlestars, sólo tiene una versión manga y como su predecesora fue publicada en la revista TV Magazine. Cuenta sobre como Dark Nova (un ser muy similar a Unicron) resucita una vez más a Megatron, esta vez en la forma de Super Megatron con un cuerpo más grande y mejorado, enviándolo a destruir de una vez por todas a los Cybertrons. Para detenerlo, los Micromasters Grands y Skygarry buscan el cuerpo del líder original de los Cybertrons: Convoy. Como no era de extrañar lo encuentran y lo reconstruyen, gracias a un dispositivo basado en la energía Zone de la saga anterior, en la forma de Star Convoy (un camión medio futurista). Finalmente Super Megatron y Convoy se encuentran y pelean, y para sorpresa de todos Super Megatron es vencido sin que Convoy muera. El líder Destron regresa a Dark Nova que lo reconstruye nuevamente como Ultra Megatron, cosa que no sirve para mucho porque pierde de nuevo. Finalmente se termina fundiendo con Dark Nova para crear a Star Giant, que es básicamente un Megatron del tamaño de Unicron. Cuando todo parece estar perdido Star Convoy, Grands y Skygarry se unen (los tres modelos son combinables en una base gigante o en un vehículo gigante) y destruyen al nuevo Megatron, cuya cabeza queda orbitando el planeta de la misma forma que la de Unicron lo hacía en el destruido Cybertron.

Luego de su culminación, en 1992, se editó una historia corta conocida como Transformers: Operation Combination, que otra vez enfrentaba grupos de antiguos Transformers repintados, en este caso Battle Gaea (Ex-Bruticus) y Guard City (Ex-Defensor). Estos dos líderes se enfrentan para determinar el destino de la Tierra. El dato más curioso de esta serie es que a diferencia del concepto original de estos dos robots, en que varios Transformers independientes se unían formando una mente común, estas nuevas copias son gigantes con una conciencia propia y cuyas partes son robots sin inteligencia individual. El proyecto duró muy poco ya que la historia era bastante pobre. La siguiente aparición de Transformers se daría en nuestro lado del pacífico con Beast Wars. A partir de este concepto los japoneses realizaron otra gran cantidad de series que se cubrirán en la segunda parte de esta nota que aparecerá en Lazer #21.

# Gente al Pede



## DESDE EL PRÓXIMO NÚMERO: GRAN CONCURSO DE CHINDOGUS ARGENTINOS!!!

Ahora si van a tener la oportunidad de probar su ingenio contra el de los japoneses y de paso ganarse una orden de compra por \$ 150 en Camelot (si salen primeros) o una colección completa de Lazer y 20 mangas de lvea (los otros que sean elegidos para ser publicados) en cada edición de la revista. Las reglas son las siguientes:

- Tiene que ser un chindogu con todas las características de tal. (Detalles en página web)
- Hay que construirlos en serio (nada de dibujos boludos o textos) y enviar fotos del mismo a la dirección del Lazer Mail. Se debe incluir teléfono particular en la carta.
- Las fotos tienen que enviarse solamente por correo a la dirección del Lazer Mail (nada de e-mails de "gigal"). Todo el que lo mande por internet queda descalificado, debiendo incluir del invento solo mas cosas que muestren a alguien utilizándolo.

## No! El perrito pedorro no es el chindogu!



Si tu perrito se la pasa piyando por toda la casa, este es un invento para vos, el rollo que lleva limpiará automáticamente cualquier sustancia que el bicho excrete. El único problema es que como no se cambia al cabo de 40 minutos el piso de tu casa estará completamente cubierto por una finísima capa de meo y mierda. Lo práctico es que también es buena manija para patearle bien el culo por no avanzar a que lo saquen.



## El revolucionario simulador de cansancio!!

Ejercite músculos que jamás había trabajado (salvo que camines por pozos ciegos tapados todos los días). Este aparato te permitirá desarrollar la parte superior de tus piernas como nadie! Las mujeres caerán rendidas a tus pies con la imposibilidad de sentarte bajo un escritorio o mover el volante desde el asiento del conductor. Lastima que no las vas a poder ver por el exagerado tamaño de tus piernas! El aparato desgraciadamente quedó discontinuado cuando el 80% de los compradores se dislocaron los tobillos después de 10 minutos de ejercicio.



**Advertencia:** Sólo practique con este chindogu en un área de baldosas porque si lo hace en una alfombra probablemente muera pegado al suelo tratando de llegar a la puerta.

## Diga 33, a distancias que jamás soñó!!

Un invento que sin duda reborda de ingenio y astuteza mental, nos acerca la nueva moda en telefonía automovilística. Este par de estereoscopios alargados por una manijerita te permitirá mantener largas conversaciones con el auto de atrás sin gastar fortunas con el celular. Ahora podrás mantener una sincronía perfecta de movimientos con tu compañero ya que si alguno alcanza antes que el otro probablemente ambos pierdan los costados de su cráneo.



**Advertencia:** No toque la bocanara su compañero perderá para siempre la capacidad de utilizar su cerebro, y si golpe de dolor le producirá el mismo efecto a usted.

## Lo más similar a tomar tu propio meo!

Con este invento (sacado de algún dibujito animado trucho) podrá obtener agua 100% pura de lluvia! Ahora finalmente puede aporrar su granito de arena para poderle unirla a la crisis de escasez de agua. Si en cambio lo está comprando para ahorrarse unos mangos en la cuenta de agua usted merece morir de sed en la primera temporada de sequías, como seguro sucederá con todos los que usen este producto.

**Advertencia:** Con las condiciones de contaminación actuales usted no debe beber más de dos vasos de este agua por mes para evitar que su colon se desprendra la próxima vez que vaya a cagar.



## El Mega Vomitaizer 2000

No hay por que preocuparse por esos kilitos de más! Ahora usted puede comer todo lo que quiera y bajar de peso AL MISMO TIEMPO!! Si realmente necesita usar este aparato sólo vas a poder realizar 10 flexiones como mucho por lo que sólo vas a poder comer una cantidad de comida similar a media barra de granola por día. Para los usuarios avanzados el aparato trae un video para enseñar a devolver hacia los costados ya que muchos clientes murieron ahogados en su propio vomito.



**Advertencia:** no tome sopa de aza porque podría quedar permanentemente desfigurado.



# Those Who Hunt Elves

## Te tatuó la teta

Por Agustín Gómez Sanz

# エルゴ ゲッター



Extraño es la palabra que quizás pueda describir mejor a este anime que está emitiendo Locomotion desde Agosto pasado. Además de su simple pero bizarra historia, es una serie que al llegar a su punto más alto de ratings termina en un final inesperado, después de sólo 12 episodios, y es seguida por su secuela casi instantáneamente. La base del argumento de "Elf o Karu Mono Tachi" (Las Personas que Cazan Elfos) no puede calificarse como innovador, aunque todo lo que transcurre a partir de esta es de una originalidad pocas veces vista.

La historia cuenta sobre un curioso grupo que es misteriosamente transportado a un mundo mágico, lleno de demonios, dragones, esqueletos vivientes, sirenas, elfos y otros bichos más, y durante el transcurso de la serie tratarán de encontrar la forma de regresar a la Tierra. Hasta ahí la idea parece bastante boluda, pero la cosa comienza a ser un poco más interesante al ver cómo es que está formado este supuesto grupo de mercenarios y cómo se supone que podrán volver a su hogar. En primer lugar, el grupo se encuentra formado por Airi, la "líder" que es una actriz consagrada y muy famosa; Junpei, el clásico fortachón que ganó cuanto torneo de artes marciales hubo pero que no tiene más de dos neuronas activas y está enamorado perdidamente de la actriz, y finalmente Ritsuko, una chica jovencita en uniforme de colegiala pero dueña de un tanque y con gran experiencia en el manejo de cualquier tipo

de armamento. La clave para volver a su hogar se encuentra en un hechizo especial que realiza la sacerdotisa principal del pueblo Elfo, Celcia. En el primer intento de ser pronunciado, una discusión entre Celcia y Junpei hace que éste se destruya en cinco partes. Lo interesante de este hechizo es que sólo puede pronunciarlo quien lo tenga tatuado en el cuerpo, es por esto que al romperse sale de la piel de Celcia y va a parar a algún rincón de la piel misma de cinco elfas desconocidas.

La única forma de recuperar los pedazos para Celcia es recorrer todo el planeta desnudando a cuanta elfa se cruce por el camino. La serie es una continua seguidilla de extrañezas, como que la sacerdotisa queda atrapada en un cuerpo de perro; ya que decidió convertirse en uno para ayudar sin que la reconozcan sus congéneres, pero al recibir la primer parte del tatuaje no puede volver a cambiar de forma; o que el mismísimo tanque, que ya era una figura importante en la serie, es poseído por el

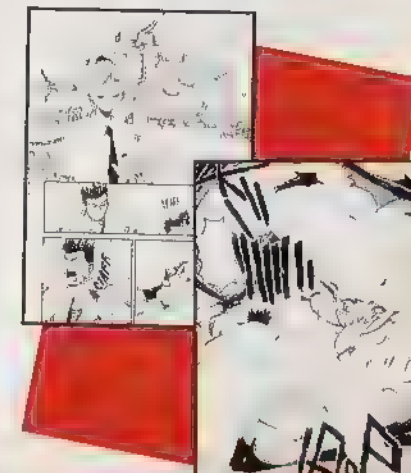
espíritu de un gato muerto y ahora se maneja sólo. El humor que se utiliza es muy particular, mayormente consiste en escenas de los personajes corriéndose entre ellos como histéricos y gritándose cualquier tipo de insulto que pueda llegar a haber existido en la lengua japonesa. Es justamente este conjunto de factores los que han generado la controversia sobre esta serie. Las opiniones están muy divididas, ya que para algunos se trata de un concepto brillante, elaborado y original, y para otros un rejunte de boludeces e insultos sin sentido (bastante parecido a la Lazer no?). La serie fue producida por la empresa Amuse en 1996 y contó con el diseño de personajes del afamado Keiji Goto (Hyper Police, Nadesico, Bakuretsu Hunters). La media de la animación es bastante buena, superior al promedio televisivo. Una continuación fue realizada en 1997, siendo algo más que necesario teniendo en cuenta que el grupo nunca logró hacer el hechizo y por lo tanto la serie inicial terminó sin resolver el detonante de la historia. Una vez más se

plantea la misma estructura con poquitas alteraciones (ej. la sacerdotisa no es más perrito), el grupo creativo es el mismo, así que casi lo lleva a uno a no poder distinguir la diferencia entre las partes. Luego de repetir durante varios meses la primer serie, Locomotion acaba de estrenar en su rotación de fines de semana la segunda serie, Those Who Hunt Elves II. En su rotación de días de semana se estrenará el 17 de Noviembre. 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 ADV Films, 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. Junpei es interpretado por Enrique Cervantes, Ritsuko por Cristina Hernández y Celcia Marieclair por Romy Mendoza.

## El manga

Originalmente realizado en 1995 por Yuu Yagami, fue publicado por Media Works en su publicación mensual Dengeki Comic Gao. El manga se destaca como siempre por ser un poco más adulto que su versión televisiva, ya que en general los tatuajes no están en caras y manos, sino que están en tetas, culos y cosas por el estilo. Fuera de eso la historia es muy similar a su adaptación televisiva. Yagami comienza su obra con la búsqueda de los fragmentos del tatuaje. Esto se desarrolla durante aproximadamente tres tomos recopilatorios, los cuales son adaptados fielmente por la serie, de ahí en más la historia toma un cariz mucho más serio con la inclusión en el argumento de un elfo malvado que tiene el

poder de controlar las mentes de todos los habitantes de ese mundo. Son justamente los tres protagonistas los únicos seres que pueden permanecer inmunes a su control, y por lo tanto se disponen a detenerlo.



# Asterix

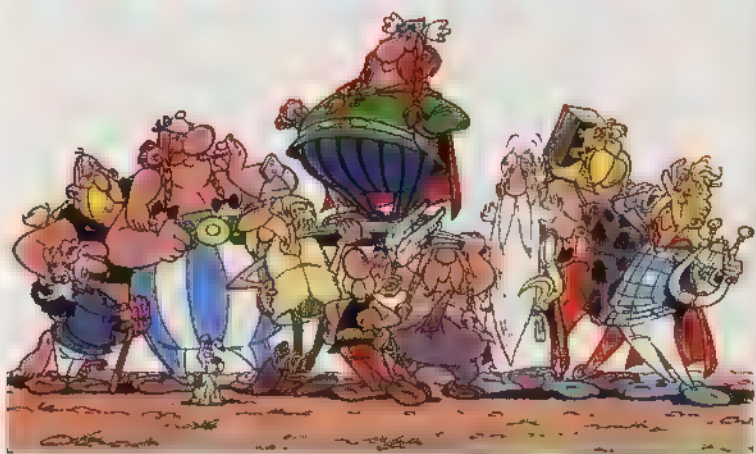
## El galo universal

Por Gabriel Greif

Si se omitiera el título de esta nota y simplemente se mencionara que se va a hablar del comic sobre cuya calidad existe un mayor consenso de crítica y de público sin importar la edad, lugar de residencia o estrato social, del que se tradujo a mayor número de idiomas (incluido esperanto y braille), del único al que se le dedicó un parque temático y uno de los pocos que es leído aún por "no-lectores" de comics, no cabría duda de cuál estamos hablando. Y eso sin mencionar el reciente estreno de la adaptación al cine con actores reales, siendo ésta la película más cara y más taquillera de la historia del cine europeo. Asterix es sin duda un fenómeno mundial y de masas.

Todo comenzó en un lugar de la Galia que no es precisamente la famosa aldea donde viven los protagonistas, sino la ciudad de París, más exactamente el balcón de la casa de Uderzo en el verano de 1959. Allí fue donde empezó verdaderamente esta historia. Tirando ideas sobre qué cosas podían hacer juntos, su compañero de trabajo Gosciny propone hacer una cronología histórica humorística de alguna época en particular. Proponiendo fechas, Uderzo menciona la época Gala bárbara y su conquista por parte del Imperio Romano, más exactamente la rendición de Vecingetorix y la famosa anécdota que cuenta que le arrojó las armas a los pies de Julio César (que es como empieza el primer álbum de la serie, Asterix el Galo), acto por el cual

# Asterix

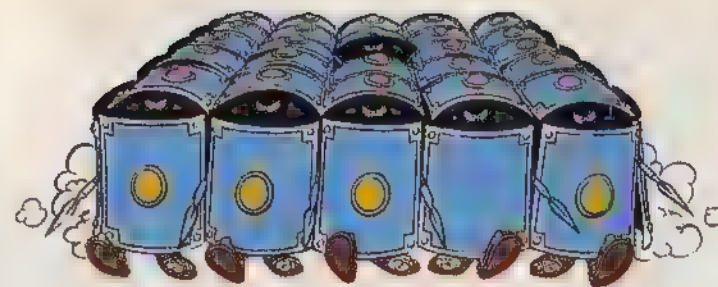


fue arrastrado por un carro desde las Galias hasta Roma donde fue salvajemente ejecutado. A Gosciny le gustó la propuesta y en ese mismo momento empezaron a definir las características de la obra, como usar sufijos en los nombres para indicar la procedencia ("ix" los galos, "us" los romanos, y un largo etcétera) o los divertidos nombres de los protago-

nistas como Abraracourcix (a brazo partido) o Assuracourcix (seguro contra todo riesgo). Pero para llegar a ese momento que cambiaría la historia del comic, ambos autores hubieron de recorrer un largo camino. René Gosciny nace en París en 1926. Sus padres, judíos escapados de la Europa del este prenazista, tampoco pueden permanecer en Francia y se



La aldea gala



vienen a Buenos Aires en 1928. Gosciny pasa toda su infancia y adolescencia aquí, y entra a trabajar a la editorial de Dante Quinterno, el creador de Patoruzú. En 1945 se va a USA, donde conoce a Morris con quien hace Lucky Luke (ver nota en Lazer #17) y entra a trabajar a la recién fundada revista Mad. En 1950 Morris le presenta a George Troisfontaines, un editor belga, que de compromiso le dice que le lleve sus trabajos. A las 3 semanas, Gosciny, que se lo había tomado en serio, se le apareció por sus oficinas en Bruselas con una carpeta y logra que lo contrate para su agencia. Albert Uderzo nace en Fismes, Francia, en 1927. Sus padres, inmigrantes italianos, recién consiguen la ciudadanía en 1934 y se asientan en París. A los 14 años entra a trabajar en la Société parisienne d'édition donde aprende el oficio. Tras deambular por varias editoriales y periódicos,

donde se prodiga como historietista, ilustrador y periodista, en 1949 le presentan a Troisfontaines que también lo contrata. Cuando Gosciny llega a Bruselas, conoce a Uderzo, y el feeling es inmediato. Gosciny y Uderzo se ponen a trabajar juntos en la agencia de Troisfontaines. Crean historias unitarias y las series Jehan Pistolet y Luc Junior. En 1955 Gosciny y Uderzo junto a Jean-Marie Charlier (autor de Blueberry entre otros) y Jean Hébrard fundan el primer sindicato de autores para defender sus derechos. A Troisfontaines no le gustó nada, y entonces manda a todos a... la calle, a empezar de nuevo. Tras un período de autoedición, Gosciny y Uderzo entran a la revista Tintin donde crean a Oumpah-Pah, pero otra vez tienen quilombo con los derechos y los dejan en la calle. En 1959, el grupo formado por los 4 autores es contratado por un holding empresario que se mete a editorial y el 29 de Octubre de ese mismo año, sale la revista Pilote, en cuyo primer número hace su debut Asterix. El éxito es transformador, y Asterix se transforma en la estrella de Pilote. En 1964 hacen un concurso en la revista para ponerle nombre al perro de Obelix (finalmente sería Ideafix) y la respuesta del público es abrumadora. Mientras tanto, en 1961 la revista pasa por dificultades financieras y la compra el grupo Dargaud. Pero las ventas siguen en descenso, y en



El jefe Abraracourcix



Gosciny

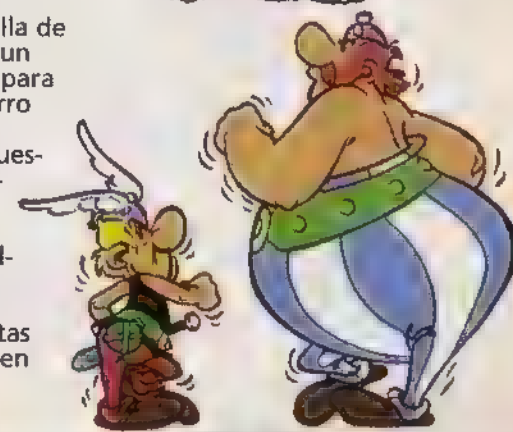


Uderzo

una medida desesperada, nombran a Gosciny director de la revista. En Francia ya se estaban viviendo los sucesos que acabarían en la famosa primavera de Mayo del 68. Gosciny, que era sin duda un visionario, se hace parte de esta oleada reformista desde su revista, logra sacarla del pozo y



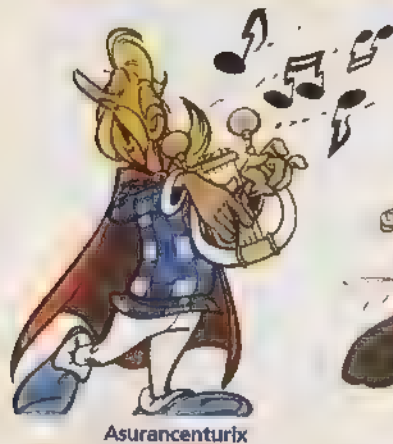
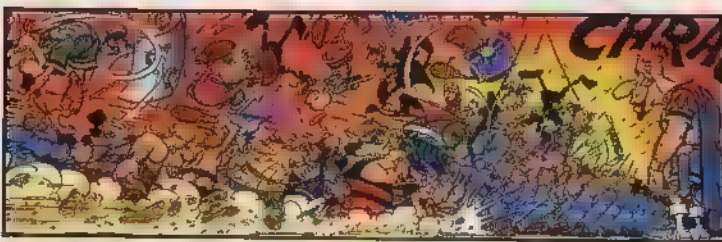
Ideafix



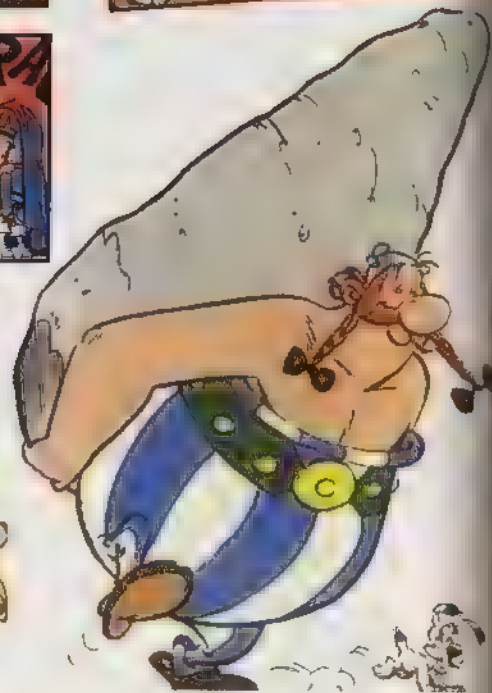
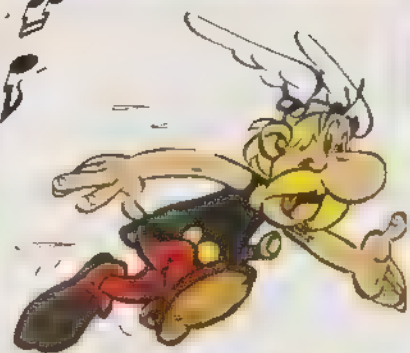
Asterix y Obelix

levanta las ventas, salvándola del cierre. Durante los 13 años que dirigió Pilote promovió a infinidad de autores que hoy día son reconocidos como maestros del comic europeo, tales como Moebius, Druillet, Claire Bretécher, Christin, Mezieres y un largo etcétera. En 1974, y tras varios años de discusiones con Georges Dargaud por los porcentajes de las grandes ganancias que dejaba Asterix, Goscinny y Uderzo dejan la editorial y le inician un juicio por los derechos del personaje y de los 23 álbumes publicados hasta ese momento. Goscinny fallece en 1977 y empiezan los quilombos para Uderzo, quien junto a los descendientes de Goscinny pierde el juicio. El álbum Asterix en Bélgica, que ya estaba escrito por Goscinny, Uderzo lo dibuja bajo la vigilancia de un fun-

cionario judicial, que sellaba cada página terminada y se la entregaba a los directivos de Dargaud. Finalmente Uderzo logra la independencia y funda su propia editorial, Albert-René, y escribe y dibuja nuevas aventuras de Asterix. Pero en 1994 fallece la viuda de Goscinny y la hija le inicia juicio a Uderzo reclamándole el 50% de lo que generaban las nuevas historietas en vez de 20% que cobraba la familia de Goscinny. Ahí es cuando Uderzo anuncia que Asterix se acabó y que se retira y no trabaja más. Sin embargo su familia lo convence y en 1996 vuelve a la carga con El Mal Trago de Obelix. Además, Ya está anunciado para Mayo del 2001 su nuevo álbum, el 31º, del que poco se sabe ya que la empresa guarda un secreto sumarisimo al respecto, igual que en los álbumes anteriores.



Asuranceturix

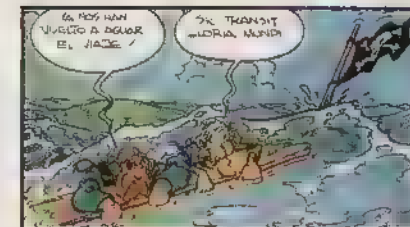


## Las claves del éxito

Sería redundante ponerse a contar de qué se trata Asterix, cuando en la primer página de cada álbum lo explica perfectamente: "Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre el invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaórum, Acuárium, Laudánium y Petobónium...". Basta agregar que en los 30 álbumes publicados hasta la fecha Asterix y Obelix recorren prácticamente todo el mundo antiguo, llegando incluso a América, dando así un pantallazo histórico humorístico muy completo. Asterix posee una serie de características muy particulares. Tiene un entorno muy variado de personajes secundarios, que son los que viven en la aldea. Al transcurrir muchas de las historias en la aldea, los autores van nutriendo a cada uno de los personajes de una personalidad propia y la desarrollan en los distintos álbumes. Pero a su vez, también van apareciendo otros que no forman parte de la aldea y que también son desarrollados a lo largo de la obra, como Julio César (el antagonista por excelencia) y Cleopatra. Esto da lugar a muchas situaciones recurrentes que se repiten a lo largo de la obra, como la eterna disputa entre Esautomatix y Ordenalfabetix, la insistencia de Obelix de probar la poción mágica, la de Edadepiadrix en que lo dejen pelear, la de Asuranceturix en que lo dejen cantar, los pobres piratas a los que siempre se les hunde el barco, las frases como "están locos estos

(póngase aquí el pueblo que se quiera)" o los banquetes a la luz de la luna con que acaban todas las historias. Todos estos pequeños detalles dotan a la obra de una personalidad única muy difícil de conseguir.

Las historias siempre se generan por las motivaciones más simples, como rescatar a un amigo secuestrado, ganar una apuesta o conseguir un elemento exótico para la elaboración de la poción mágica. En todas juega un papel fundamental el contraste entre Asterix y Obelix, tanto físico como de carácter (la fragilidad de uno frente a la corpulencia del otro, la templanza de Asterix frente a la impulsiva susceptibilidad de Obelix, las astucia del primero frente a la simplicidad del segundo), que siempre contribuye a enredar más la trama. Los diálogos de Goscinny están repletos de gags y de ingeniosos juegos de palabras. Los dibujos de Uderzo son de extraordinaria expresividad, con meritorios recursos y hallazgos de cosecha propia como la utilización de los ornamentos del casco de Asterix para enfatizar los estados de ánimo de su portador o su excelente capacidad para expresar de forma inequívoca las sonrisas en unas caras ocultas tras bigotes o barbas. Todas las historias se desenvuelven en unos decorados que llaman la atención por su meticuloso detallismo,



...os piratas



Ordenalfabetix y su pescado podrido



Esautomatix Impidiédole cantar a Asuranceturix



Julio César



Cleopatra

especialmente en lo que se refiere a los escenarios arquitectónicos de la Roma imperial.

Pero no sólo está muy bien documentada la época en que transcurren las historias, sino que los autores se permiten hacer una sátira de la sociedad actual. Casi todos los temas tratados (el doping en el deporte, la especulación inmobiliaria irrespetuosa con el medio ambiente, el consumismo, el feminismo, la moda, la democracia, el capitalismo) son extrapolados de la actualidad, tratados de manera humorística e intentando hacer reflexionar sobre ellos al lector. Las extrapolaciones no acaban ahí, además aparecen varios guiños a personajes actuales como aquel cuarteto de bardos de Londres que son furor entre las chicas (los Beatles) o personajes con la cara de Sean Connery, Charles Laughton, Kirk Douglas, el gordo y el flaco e incluso las de los mismos autores. Y aún más, extrapolan, otras situaciones de épocas diferentes de la historia como el desprendimiento de la de la esfinge en Egipto o el descubrimiento de América por parte de los vikingos. Rompiendo con el molde

## ► Las películas y "la" película

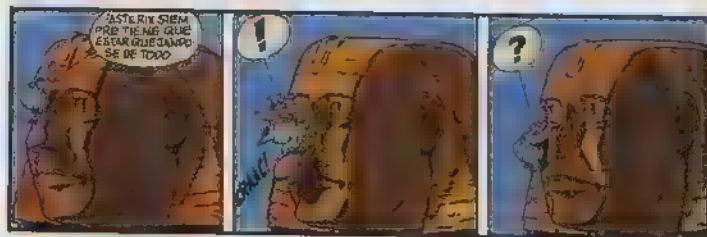
Siendo Asterix un comic de tremendo éxito, traducido a 77 idiomas y con unas cifras de venta globales muy cercanas a los 300 millones de ejemplares, no podía suceder que no trascendiera más allá de un comic. Es innumerable el merchandising que hay sobre el mismo, sería imposible mencionarlo todo aquí. El éxito del merchandising es tal, que en 1989, en un bosque a 30 km. de París se abre el Parc Asterix, fenómeno este únicamente igualado por Disney. Pero antes, en 1967, Georges Dargaus, decide producir a espaldas de los creadores un largometraje



preestablecido de respetar y reflejar lo más fielmente posible la época en que transcurre la historia, la obra está plagada de una atemporalidad que la enriquece tremendamente. Los autores crean un entorno creíble tan fuerte que meter esos pequeños y geniales guiños no afectan en nada, sólo lo hacen más divertido.

Como en toda obra exitosa, nunca faltan los detractores que acusan a Asterix de nacionalista, chauvinista y xenófobo. Especialmente porque De Gaulle adoptó a Asterix como símbolo de su grandeza nacional. Sería muy difícil que una obra

tuviera el éxito que tuvo Asterix si se tratara de personajes con características exclusivamente localistas. Los valores que se desprenden de la obra son valores universales. El hecho de que Asterix y cía. califiquen de locos a todos aquellos cuyas costumbres no comprendían no es más que una parodia de de su propia estrechez de miras e ignorancia. La calidad de la obra se ve tremendamente resentida tras la muerte de Goscinny. Ya desde el primer álbum en solitario de Uderzo, La Gran Zanja (¿un título premonitorio?) se aprecia una progresiva decadencia argumental.



animado de "Asterix El Galo", el primer álbum. Muy poco antes de terminarlo, Goscinny y Uderzo lo descubren. Negocian, y finalmente la película se estrena en los cines resultando ser un éxito total. Al año siguiente, ya con los autores al mando, producen la segunda película: Asterix y Cleopatra. Ya para 1974 fundan un estudio de animación, Studios Idéfix, que da vida a la tercera, Las 12 Pruebas de Asterix, que se estrena en 1976. Esta fue la única película con un argumento creado expresamente para la pantalla grande. Es casi unánimemente reconocida como la mejor de todas por



Merchandising



los fans de Asterix. No es para menos, plantea el final de la historia de Asterix que nunca se llega a ver en el comic: tras superar 12 pruebas impuestas por el César, Asterix conquista Roma poniendo punto final a los enfrentamientos. Pero desgraciadamente pese a la calidad de la película, los costos de producción son muy altos, los números no cierran y el estudio se funde. Durante la década de los 80's otras productoras se interesan y se hacen 3 películas nuevas: La sorpresa del César (que combina los álbumes Asterix Legionario y Asterix Gladiador), Asterix en Bretaña (adaptada del álbum homónimo) y El Golpe de Menhir (que

adapta el álbum El Combate de los Jefes). En 1994 se realiza la última de las películas animadas hasta hoy, Asterix en América (que adapta La Gran Travesía) y que fue un éxito en los cines norteamericanos.

Pero el clímax de las películas de Asterix se alcanza en 1999 con el estreno de Asterix y Obelix contra el César, película con actores de carne y hueso. Asterix es interpretado por el actor Christian Clavier, Obelix por el mejor actor francés de la actualidad, Gerard Depardieu (quien engorda expresamente para interpretar su papel) y Falbala por la impresionante Laetitia Casta. La nota negra es la intervención Roberto Benigni como Detritus, quien no se prodiga para nada como actor en esta película, resulta insufrible, y ni siquiera sabe hablar bien francés. El guión corrió por cuenta de Gerard Lauzier (un periodista formado en la revista Pilote en la época en que Goscinny la dirigía) y fue producida por Claude Berri y dirigida por Claude Zidi, 2 cineastas franceses con muchísima experiencia. La película fue un éxito total, siendo vista por 25 millones de espectadores en todo el mundo. Ya están filmando la segunda parte, que se

estrenará en el 2001, año en que, como ya se mencionó, también saldrá el nuevo álbum de Asterix. Sin duda, el 2001 será el año de los galos.



Las XII pruebas de Asterix

## Asterix y Obelix contra el César



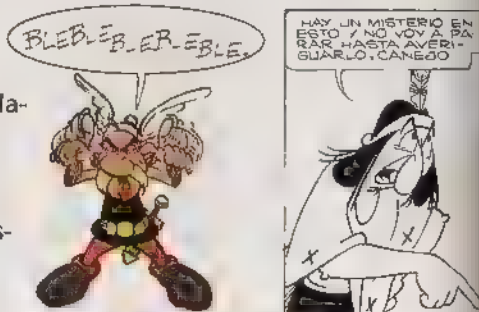
## ► Paturuzú - Asterix: ¿Plagio o coincidencia?

Muchas son las cosas que se han dicho al respecto, que Goscinny trabajó para Quintero antes de irse a USA y conocía a Paturuzú, que Obelix es igual a Upa, que el aspecto gráfico es muy similar, que lo de la fuerza sobrehumana...

Es muy probable que Goscinny haya tomado elementos de Paturuzú a la hora de escribir Asterix, como también es probable que los haya tomado de muchos otros comics que conocía. Como es muy probable que la mayoría de los autores tome elementos de otros comics a la hora de hacer los propios. Son lo que se llama influencias. Todos tienen gustos y preferencias y se ven influenciados consciente o inconscientemente a la hora de crear. El recurso de contrastar un personaje débil físicamente pero inteligente con otro fuerte pero tonto es un

lugar común que se repite en muchos comics. Si uno se pone en una pose suspicaz podría encontrar plagios en todos los gordos, en todos los tontos y en todos los que tienen fuerza sobrehumana de la historia del comic y fuera del mismo también. O podríamos decir que Asterix es un plagio de Popeye haciendo una analogía espinacas - poción mágica. Es demasiado rebuscado. Pero saliendo de formalismos narrativos o similitudes gráficas, hay una diferencia fundamental entre Asterix y Paturuzú, es una diferencia conceptual sobre la actitud de cada uno. Paturuzú ya transó, no se resiste al sistema sino que se integra en él al punto de ser el ciudadano ideal y compra con guita y solidaridad la aprobación de los mismos que mataron a su pueblo. Asterix, en cambio,

no se rinde, él y su pueblo resisten al invasor siempre y bajo cualquier circunstancia, aún sin la poción mágica, que no es nada comparada con el valor de los galos.



Obelix y Upa: Hermanos gemelos?

## ► Bibliografía

La edición en castellano que se consigue en librerías y comiquerías argentinas fue editada con un orden distinto al de realización original, el siguiente es el listado por el orden correcto con el número de álbum en castellano entre paréntesis.

### DE GOSCIINNY Y UDERZO

- 1) Asterix el Galo (Edit. Grijalbo N° 1)
- 2) La hoz de Oro (Edit. Grijalbo N° 3)
- 3) Asterix y los Godos (Edit. Grijalbo N° 2)
- 4) Asterix Gladiador (Edit. Grijalbo N° 4)
- 5) La Vuelta a la Galia (Edit. Grijalbo N° 6)
- 6) Asterix y Cleopatra (Edit. Grijalbo N° 7)
- 7) El Combate de los Jefes (Edit. Grijalbo N° 10)
- 8) Asterix en Bretaña (Edit. Grijalbo N° 12)
- 9) Asterix y los Normandos (Edit. Grijalbo N° 8)
- 10) Asterix Legionario (Edit. Grijalbo N° 9)
- 11) El Escudo Arverno (Edit. Grijalbo N° 11)
- 12) Asterix en los Juegos Olímpicos (Edit. Grijalbo N° 5)
- 13) Asterix y el Caldero (Edit. Grijalbo N° 13)
- 14) Asterix en Hispania (Edit. Grijalbo N° 14)
- 15) La Cizaña (Edit. Grijalbo N° 15)
- 16) Asterix en Helvecia (Edit. Grijalbo N° 16)
- 17) La Residencia de los Dioses (Edit. Grijalbo N° 17)
- 18) Los Laureles del Cesar (Edit. Grijalbo N° 18)

- 19) El Adivino (Edit. Grijalbo N° 19)
- 20) Asterix en Córcega (Edit. Grijalbo N° 20)
- 21) El Regalo del Cesar (Edit. Grijalbo N° 21)
- 22) La Gran Travesía (Edit. Grijalbo N° 22)
- 23) Obelix y Compañía (Edit. Grijalbo N° 23)
- 24) Asterix en Bélgica (Edit. Grijalbo N° 24)

### DE UDERZO

- 25) La Gran Zanja (Edit. Planeta N° 25)
- 26) La Odisea de Asterix (Editorial Planeta N° 26)
- 27) El Hijo de Asterix (Edit. Planeta N° 27)
- 28) Asterix en la India (Edit. Planeta N° 28)
- 29) La Rosa y la Espada (Edit. Planeta N° 29)
- 30) El Mal Trago de Obelix (Edit. Planeta N° 30)

### ALBUMES DE LAS PELICULAS

- Las 12 pruebas de Asterix
- Asterix y la sorpresa del Cesar
- El golpe de Menhir
- Asterix en América

### OTROS

- Cómo Obelix se cayó en la marmita (texto de Goscinny ilustrado por Uderzo años después de la muerte del primero)

LOS CHICOS MÁS CALIENTES DEL ANIME Y EL MANGA

# ANI/MATES



¡AHORA **CASI** TODO  
ARTE ORIGINAL!

(No pudimos evitar retocar un par de imágenes...)

\$3.50.



¡BUSCA EL N°6 DE LA NUEVA ANI/MATES EN TU KIOSCO



**Cartas a: Av Centenario 234, Casilla de correo N° 42 Cp 1642 - San Isidro, Bs As**  
**E-mail: lazer@editorialivrea.com**

Oba Oba, aquí estamos de vuelta, y con un número que finalmente sale prácticamente en fecha! Si, Lazer #19 está saliendo solo 2 meses y 1 semana después de la aparición del #18. Y si todo va bien, para Fantabaires debería estar saliendo el #20, con lo cual se cumpliría uno de los viejos sueños de nuestros lectores/as: que la Lazer salga todos los meses. De todas formas no se emocionen, que sólo será por esta vez, luego volveremos a nuestras salidas bimestrales, que esperemos sean verdaderamente bimestrales y no trimestrales o peor como paso en el último tiempo.

Este número es también el primero en mucho tiempo al que realmente le pudimos dedicar todas las energías que necesitaba. Es un número que realmente creo que vuelve a tener gran parte de la chispa e inspiración típica nuestra...

Durante los días en que me fui solo a la Patagonia, relevando Lazers y analizando mi vida en los últimos años, comprendí que hacía bastante que por estar sumergidos en una seguidilla interminable de problemas estábamos haciendo con Lazer un producto muy profesional y correcto pero carente de la chispa de otras épocas. También reflexioné sobre lo poco que, según las cartas e-mails, se entiende lo que es estar de este lado y por qué puede ser que exista esa incompreensión. Básicamente parece que la idea general es que tenemos que hacer lo siguiente "sacar la revista muy seguidito, estando siempre excepcionalmente inspirados, graciosos e ingeniosos y no buscando en ningún momento hacer guita con esto." Estamos todos locos? Nosotros no somos, no podemos ser así. No existe gente así. Eso es una utopía.

La inspiración viene y va, hay etapas de la vida en las que es algo de todos los días y otras donde pasan meses sin que te sientas capacitado de escribir algo. Y la rutina, el exceso de trabajo y la presión son el peor enemigo de la inspiración. Es horrible sentirse religiosamente en algún momento del mes a trabajar pensando "tengo que escribir algo copado que le guste a todo el mundo, y si no lo hago para tal fecha, no va a entrar la guita que se necesita para que esto siga funcionando". Muy difícilmente te sale algo bueno en esas condiciones. Se dice que hay que aprender a vivir con las presiones, pero la realidad es que las obras realmente buenas son las que son producto de la inspiración y las ganas naturales de hacer algo. Sin inspiración lo único que sale es un producto técnicamente bueno y correcto, pero que le falta alma.

Otras actividades artísticas te dan la posibilidad de no sacar cosas cuando no estás inspirado (ej, los grupos de música, que llegan a pasar años y años sin grabar un álbum), los cómics y revistas son muy puros y no te dañan esa posibilidad salvo muy contadas excepciones. Hay que seguir haciendo lo que hacés estés inspirado o no. Obviamente tus fans no entienden estas limitaciones y tienden a pensar que uno simplemente cambió su óptica de como hacer las cosas.

Tal vez nuestro error está en no comentar todo lo que verdaderamente pasa para que la gente/los lectores lo entiendan. Ese es un error muy común ya que uno trata de aparentar siempre fortaleza ante el mundo (supongo que es una especie reflejo instintivo de autoprotección), y

opta por ocultar los problemas. Resultado: obviamente la gente no te entiende. Bueno, voy a hacer un esfuerzo por cambiar esto y voy a tratar de explicar muchas de las cosas que nunca se dicen de la forma más honesta que me salga. Desde que empezamos Lazer, en Julio de 1997, ha habido cientos y cientos de problemas graves de toda índole, sin embargo durante los primeros años el positivismo siempre predominaba. Muy probablemente producto de nuestra juventud y de que no teníamos nada que perder. El problema comienza cuando si tenés cosas que perder, cuando tu esfuerzo y trabajo se convierten en dinero y poder. Dos cosas que no necesariamente son malas, son simplemente las herramientas con las que te hacés libre en este mundo y puedes moldearlo un poco de acuerdo a tus sueños. Sin embargo así como te hacen libre, te encadenan. Dicen que tener dinero y perderlo es peor que nunca haberlo tenido... En parte es cierto, y si bien yo he pasado a lo largo de mi vida por suficientes etapas donde el dinero me sobró y otras donde faltaba como para darme cuenta que no es la clave de la felicidad, es muy difícil no hacerse adicto a la tranquilidad y poder que éste te da. (Estas son parte de las cosas a las que digo que te hace adicto esta sociedad en la editorial de este número). A lo que quiero llegar es que durante 1999 y este año empezamos a sentir el peso de nuestro propio crecimiento abrupto como empresa. Responsabilidades que se quintuplican, presiones enormes por la cantidad de dinero en juego, demasiadas cosas distintas que atender por la variedad de títulos y cosas que publicamos etc, etc. Y dentro de este contexto, como a propósito, nos cayeron un montón de problemas personales bastante graves a las personas que formamos esta editorial. Si bien yo no tengo problema en hablar de los míos, no puedo ahondar en los de otros por un respeto a su privacidad.

Pero las relaciones internas estuvieron cargadas de mal humores, broncas y peleas. A esto hay que sumarle unas docenas mudanzas, gente que se incorpora a la editorial y hay que explicarle todo, cosas que fracasan etc etc. Por dios, Hasta mis propios padres fueron uno de mis peores enemigos en el último año, tomando todas y cada una de las decisiones erróneas que pudieron haber tomado para hacerme perder tiempo y quitarme las ganas de trabajar! (y menos mal que viven en Italia!). Para terminar de complicar las cosas este año la editorial sufrió bastantes golpes económicos. A principio de año quebró uno de los distribuidores de comiquerías colgándonos con una deuda equivalente a lo que necesitábamos para mantener la editorial funcionando durante 3 meses! Los distribuidores de kioscos en medio de la recesión empezaron a pagar más tarde, y ahora otro de los distribuidores de comiquerías está teniendo muy serios problemas de pagos afectando severamente nuestra entrada de dinero. Si a esto sumamos que nos censuran revistas y que hay que gastar plata y tiempo en abogados nos da una situación de stress que le quita las ganas de laburar a cualquiera. Y podría seguir con un extenso listado de problemas así...!

Realmente veo en perspectiva todo lo que pasamos y me sorprende que todavía

estemos acá. Creo que habla muy bien de los lazos que unen a los que formamos esta empresa y que aun bajo extrema presión y cometiendo mil errores a líneas generales tomamos las decisiones de forma coherente. Bueno, esa es la historia básicamente. Ahora estamos volviendo a un período de paz, con el deberia volver la inspiración. No sé, tal vez ahora puedan comprender un poco mejor las cosas, tal vez no, al menos lo intenté. Y con respecto a nuestro interés por el dinero... No puedo creer ni que tenga que tocar el tema! Loco, no existe una sola empresa en este planeta que no este interesada en ganar dinero. Vivir no es gratis. La única diferencia radica en que algunas están manejadas por gente que no les interesa lo que producen y otras donde si les interesa e incluso lo aman. Creo que es más que obvio que nosotros amamos lo que hacemos, pero eso no quita que también queramos ganar dinero y vivir razonablemente bien haciéndolo. A veces sacrificamos dinero y bienestar en pos de que lo que publicamos salga mejor, otras veces no. Las cosas no son blanco o negro en este mundo. Todo es siempre un tono de gris, más negro o más blanco según el caso pero siempre un tono de gris.

Muchas veces trato de no darle importancia al tema y pienso "okey, son adolescentes mantenidos por los viejos los que salen con estas huevadas de que uno es o un idealista, o es un maldito ultracomercial interesado en el dinero, sin poder ver que existen puntos intermedios. Es simplemente porque todavía no se han enfrentado con la vida". Pienso eso y me consuelo, pero después miro a mi alrededor y veo la misma actitud en toda nuestra sociedad argentina. Renuncia Chacho Alvarez y las opiniones son "es un idealista que lucha contra la corrupción" o "es un falso de mierda que sólo busca poder". Pero la concha de la lor! Es que no existe un punto intermedio??? No se puede uno asquear de la corrupción por ser relativamente honesto y al mismo tiempo aprovechar la lucha que estas haciendo para juntar poder??? Basta meterse un poco dentro de uno para darse cuenta de que uno como persona no es ni buena ni mala. Es un punto intermedio, tendiendo hacia algún lado. Todos tenemos defectos y aun cuando tenemos ideales somos tentados por otras cosas en ciertos momentos.

Nadie de los que emite esas opiniones extremas es seguro un idealista. Por que no pueden entender que los demás seres que habitan este mundo tampoco, que todos son un punto intermedio entre Hitler y Gandhi? Además, la vida es muy compleja, de vez en cuando hay que hacer algunas cosas desagradables en pos de un bien mayor. Todos en algún momento tenemos que hacer concesiones. No podemos cambiar todo, pero sí algunas cosas puntuales que elijamos. Como empresario he visto demasiadas cosas que no me gustan, que son corruptas, pero no puedo cambiarlas todas solo y mucho menos al mismo tiempo. Debo hacer la vista gorda ante muchas para poder cambiar algunas. Pero me imagino que si algún día más adelante las denuncio seguro van a salir a acusarme de "Porque no lo dije antes? será porque es igual de corrupto!". En la vida puedes elegir dos cosas: 1) volverte un rebelde, pelearte con todos y muy probablemente

no conseguir cambiar nada. O 2) Hacer algunas concesiones (las menos posibles) y apostar a cambiar algunas cosas puntuales. Supongo que hasta que la sociedad no comprenda que una persona honesta e idealista puede elegir la opción 2 seguirá siendo muy fácil de engañar. Ya que la gente honesta dirá que eligió la opción 2, mientras que la deshonesto mentira diciendo que eligieron la 1, llevando las de ganar...

Saben lo distinta que sería la política, y todo, si la mayoría de la gente tuviera esto presente? En fin... Para ser honesto a mi también alguna vez me costó ver esto, pero sí pude terminar comprendiéndolo, confío en que más gente pueda.

Lo que nos lleva de regreso a Lazer. En los últimos números es difícil pensar que estamos equivocando el camino; el #18 fue el más vendido de todos los tiempos, marcado un nuevo record, todo esto en medio de una fuerte recesión en Argentina. Sin embargo teniendo un poco de paz para pensar me resulta bastante obvio ver que hace ya bastante que no nos mandamos un número realmente inspirado y copado, que es lo que realmente nos mantiene con ganas de hacer Lazer, esa sensación de decir cuando lo mandamos a imprenta "Terminamos. Este quedo de puta madre, este sí es mi pollo!!!". Esta Lazer creo que finalmente es un paso en esa dirección. No les puedo prometer que este es el comienzo de una nueva era, pero sí que voy a intentar lo más fuerte posible que la paz que reina en estos momentos se extienda y nos permita hacer números inspirados, con secciones nuevas y bastante seguidos que te llenen no sólo de información sino también de humor y reflexión sobre este mundo y nosotros mismos. Por motivos propios o por motivos ajenos a uno se pierde la dirección muchas veces en la vida, esta no fue la última, estoy seguro. Lo importante es tener el valor y la dedicación una y otra vez de volver al camino correcto. En fin... hay mucho más que me gustaría comentarles y explicarles, pero lo dejo para más adelante, mientras dejare que mis acciones hablen por sí mismas. Gracias por leer hasta acá y por comprar este número de Lazer.

Pasemos a varios temas muy repetidos en las cartas o pendientes:

#### "Bases" del Concurso de Disfraces y Chindogus de Fantabaires:

Bueno, básicamente la cosa va a ser así, el día en que se realiza cada uno hay que ir al stand de Ivrea, e inscribirse. Luego en el horario que se disponga en uno de los escenarios de la convención habrá que desfilar ante el público presente con nosotros de presentadores, quienes les haremos preguntas y alguna que otra cargada eventualmente. En el caso de los Chindogus habrá que salir al escenario y mostrar ante el público presente como funciona su invento y las razones por las que lo construyeron. Ambos concursos tendrán diversas categorías de premios que se pueden ganar, ej. "mejor disfraz" "más ingenioso" "más sexy" "más original" etc. Todos los ganadores de algún premio se llevarán grandes premios de colecciones de revistas de Ivrea y órdenes de compra en Camelot, así como también otras cosas. La idea general es ir con la idea de divertirse y delirar. Demás está decir que en el caso de los disfraces no es necesario que sean de personajes japoneses, pueden ser de cualquier personaje de cualquier tipo y nacionalidad... Le tenemos bastante fe a esto, así que espero que se vengán con cosas ingeniosas y copadas.

"Cuando se va a editar en video o van a pasar por Locomotion la película End of Evangelion?"  
 De momento no hay ninguna edición occidental de "las" películas de Evangelion, pero se pueden conseguir

fácilmente en cualquier comiquería versiones piratas tituladas por fans y empresarios de dudosa integridad... La razón de que no haya todavía una edición occidental es aparentemente esta: Gainax pidió una suma desmesuradamente alta para vender los derechos. ADV Films, la compañía norteamericana que había comprado los derechos de la serie de tv para occidente se negó a pagarla. Entro entonces ahí la compañía británica Manga Entertainment, quienes anunciaron que habían adquirido los derechos para occidente y salieron a revenderlos a un montón de ladros. El problema surgió cuando Gainax descubrió que estaban revendiendo los derechos antes de haber firmado el contrato y (sobretudo) pagado la suma acordada. Ahí vino el quilombo y empezaron los retrasos que siguen al día de hoy. Al menos esto es lo que se deduce tras consultar a ADV Films, Manga Entertainment y la gente de Locomotion.

#### "Van a publicar el manga de la saga de Hades de Saint Seiya?"

Puede ser que lo hagamos tarde o temprano, pero tenemos un montón de dudas al respecto. La principal es que todo el mundo pide solo la saga de Hades, mientras que Shueisha, la editorial japonesa, exige que publiques la colección completa, la cual consta de 28 tomos! La saga de Hades corresponde a los tomos 19 a 28 únicamente. El otro gran problema es el dibujo de Kurumada, mucho más tosco y rústico que el que están acostumbrados en tv. Ese estilo de dibujo anticuado ha causado que la edición del manga en varios países occidentales tuviera muy bajas ventas pese a ser un título que parecía muy esperado. Básicamente los lectores lo pedían y lo pedían, pero cuando compraban un tomo, no les gustaban los dibujos y largaban la colección a la mierda. Obviamente tenemos miedo de que eso mismo suceda acá. Por otro lado Shueisha es lejos la editorial más burocrática e inflexible de las japonesas, y pide sumas y condiciones para sus títulos que son bastante difíciles de aceptar. Actualmente estamos negociando 2 títulos con ellos (no puedo decir cuales son), y si todo va bien deberían salir en Abril del 2001. Si tras esto logramos establecer una relación más fluida con ellos y el mercado de los comics crece un poco en Argentina, haciendo editar comics algo un poco menos riesgoso de lo que es hoy, es muy probable que tratemos de complacer a todos con una edición del manga de Saint Seiya tarde o temprano.

#### "Cuando van a anunciar el ganador del concurso del cuestionario de la línea manga?"

En el próximo número. Les agradezco a todos los que participaron (unos 1500), por cierto, la información nos va a ser muy útil. Lo que si no comprendo es que el 60% puso como mayor defecto "que Lazer no sale a tiempo". Qué clase de respuesta es esa??? El cuestionario era sobre la línea mangall!

#### "No les pareció muy agresiva la publicidad de Ultra del número pasado? No les pareció que había mucha publicidad en Lazer#18?"

Lo de Ultra era, obviamente, una joda a las típicas publicidades de slogan "si sos inteligente..." donde para cargarlas pusimos la parte implícita de ellas, o sea "si sos idiota, no". Nos decepciono bastante que muchos no entendieran la ironía... Loco, ríanse un poco, es increíble como cada vez hay más gente que se toma todo tan en serio. Ya es preocupante. El otro día entré un cacho al foro de mensajes en internet de una revista de la competencia y un chico posteó en joda un mensaje que decía "Aguante Hello Kitty, Loco! A ver cuando pasan la magia de Titilia en el Club del Anime!". Me pueden creer que 4 personas habían respondido con frases como "no, a mí me parece mal lo que

hicieron, entiendo si te gusta Kitty, pero respeta a los que nos gusta Slayers y nos cortaron la serie a la mitad...??? Dios no se conviertan en nerds así por favor!!! Por favor!!! Con respecto a la publicidad en Lazer, la cosa es simple el #18 tuvo 73 paginas de notas (si descontamos también la nota sobre nuestros mangas), lo cual la convierte en el la edición con más paginas dedicadas a notas de todas al día de hoy. Loco, esto también es increíble. Sacas 50 paginas de notas y 18 de publicidades a 3 pesos y a todos les parece bien. Sacas 73 de notas y 27 de publicidades también a 3 pesos y les parece mal!!! Ven lo que digo de lo fácil de engañar...! De las apariencias...

#### "Las drogas son malas!"

Uno cuantos escribieron expresando su repudio a las drogas después de la carta que hablaba del tema en el número anterior. Yo comparto la opinión, las drogas son todas perjudiciales a la salud. Sin embargo creo que un grupo de ultra conservadores nos ha lavado el cerebro y ha conseguido que la gente ponga en un pie de igualdad a la marihuana o el éxtasis con la cocaína o la heroína. Además hay un montón de "leyendas urbanas" al respecto que también según mi experiencia creo que son mentira. Que la marihuana es una droga de iniciación (vaaaamos quién no conoce a alguien que fuma eso hace más de 15 años y nunca probó otra cosa?). Que los dealers no se drogan (vaaaamos, desde cuándo??? nunca nadie vio uno?). Que te la meten en las bebidas en los boliches (vaaaamos, esa seguro que nació de algún verso que se mando algún chabón cuando lo encontraron drogado los padres. Desde cuándo te regalaban droga?). Las drogas son todas perjudiciales para la salud, eso no lo discuto, pero no caigamos en creer las mentiras, deformaciones y exageraciones que rondan por ahí. Es como creerse que "todos los animes son pornográficos" o esas huevadas que se dicen por ahí. Ustedes no creen eso porque están informados y saben la realidad. No se pusieron a pensar que tal vez hay montones de otras mentiras que sí se están creyendo por no informarse correctamente de la misma forma que mucha gente se cree las mentiras que se dicen sobre los animes??? No quiero que esto se confunda con una defensa de la drogas ni nada por el estilo. Yo no tomo y estoy convencido que hacen mal a la salud. Pero tampoco soy un boludo que me trago todas las huevadas que dicen por ahí. Mi consejo es: no tomen la palabra de nadie por cierta (tampoco la mía), hablen con personas, estudien sobre cada tema y saquen sus propias conclusiones.

Okey, por último un tema que me eriza los pelos más que la censura, una tema que estoy leyendo en cartas demasiado seguido:

#### "Bua, Bua, soy un desdichado/a, la sociedad/familia/amigos no comprende mis gustos. No comprenden que me gusten los dibujos animados y me critican".

Cuando el 80% de las cartas que recibís en la revista que escribis dice algo así, es imposible no sentir que hay algo que esta tremendamente errado. A riesgo de caer antipático voy a repetir la respuesta que di en Lazer #2, el primer correo que hice y la primera vez que toqué el tema: El problema no es que les gusten los dibujos animados, el problema son ustedes! Me explico: en el fondo no son llamados inmaduros, y marginados por gustarle los dibujos animados. Son llamados inmaduros, y marginados por no saber defender su hobby con la pasión y firmeza con la que otras personas defienden los suyos. O por ejemplo, sus grupos de música favoritos. No se dan cuenta que en nuestra sociedad humana todo es criticado, y su pasión solo es una más de miles de cosas en serio?



Por lo menos con Morgado te cagás de la risa. Es increíble como delira el chabón! Un maestro.

**Onosavo -o undécimo, no s7- Cuantos porros se fuma Tinky Winky antes de hacer Teletubbies 77121?**  
**12 -con números es más fácil- Los de Camelot me dijeron el miércoles que la Lazer sale mañana, es cierto???**  
**13, Evangelion#1 salió en Camelot 2 semanas antes que en el resto del mundo, quiero saber por quee (esto no importa mucho en realidad, yo cuando vi que no salía en los quiscos, me fui del colegio en una hora libre y me la compré allá).**

En realidad fueron solo 5 días y no fue exclusividad de Camelot sino que lo tuvieron todas las comiquerías. Lo que pasa es que de vez en cuando la imprenta promete terminar las revista para una fecha y no cumple. Como los kioscos de Buenos Aires son muy burocráticos y tenés que anunciar la salida de la revista con 48 hrs hábiles de anticipación, pasa que por ejemplo si no llega la imprenta al horario límite de entrega un viernes que habías anunciado su salida, hasta el miércoles que sigue no la podés sacar. Si la revista llega 1 hora después del límite un viernes, no sale hasta el miércoles. Con las comiquerías en cambio no hay problema y cuando se la entregas la distribuyen o la ponen a la venta directamente, especialmente si es un producto de Ivrea...

**14, A las últimas Lazer les esta faltando un poco de info general en el News y otras secciones, como había en los primeros números...**

**15, Es necesario tener 18 para poder laborar en la editorial, miren que trabajo gratis, se usar programas de diseño y principalmente no molesto... generalmente.**

**16, este punto es para que te tomes una coca con un par de medialunas, como estoy haciendo yo ahora...**

Convidá maldito tacaño... que me venís a gozar???

**17, Notas sobre Kenshin, Noritaka (lo conoces??) y DNA2.**

**18, Notas sobre Merchandising IIIIIIIII**

**19, Notas sobre autores, algunos datos, por ejemplo, en el caso de los dibujantes, que tramas, lápices, tinta, papel y marcadores usan.**

**20, Demasiada gente me quiere, se nota que no me conocen.**

**21, Nunca sientan que tienen a un Dawson latiendo dentro y no pueden sacarlo porque lo destruirían al instante ...?**

Joey me dejó: bua buaaaa...

**23, Me olvidé el 22.**

**24, No me odies por mandarte esta antología. Como dije antes hacia mucho que no escribía, esta es la primera que lo hago por mail, no quería que pensaran que Enrique lo había abandonado, los próximos mensajes no serán tan terribles (a menos claro que no me contestes). Espero que te haya agradado este mail, o por lo menos no hayas roto la MAC en cuatro mientras lo leías. Bueno, me despido a las 04:48, mañana tengo prueba así que mejor me voy. Au revoir!!!! Busco gente que no tenga problemas en mailarse una vez por semana o en salir un rato a tomar algo. (phyrexian\_writer@yahoo.com)**

**PD2: A que al ver la "PD2" esta te cagaste en las patas pensando que te iba a escribir todavía más, je, je !!!**  
 Enrique Lois  
 Buenos Aires (Cap Fed)

**- LZ-19-04**

Voy caminando por la calle y veo una nube de blanco gas que viene volando

hacia mí. Es Tito. Lo saludo, le piso un huevo, y me voy. Lautaro me lo había dicho, "las mujeres no deben usar sillonas, porque quedan para la emporalada instantánea". Primero le creí, después no. Los amigos suelen decir estas cosas cuando están embarazados. Héctor no tiene pene, pero tiene unos huevos que le cuelgan como matambres. Javier Saviola no tenía esta clase de juguetes cuando era chico, por lo que se tocaba mucho menos y gracias a eso hoy tiene una gran cadena de prostíbulos en Miami. Me gusta esa mina. Sus tetas tienen esa valvén cuando corre, que me da ganas de vomitar. Susana, se llama. Es la mina más chata que conocí en mi vida. Ya lo dijo el Papa una vez "a las minas les gusta que les des por el culo, en realidad son todas unas putas". Yo no le creí, prefiero creer un poco más en el amor. Luego de esta intro mal redactada a propósito e incoherente porque sí, te digo hola, amigo. Mi nombre es Luciano, tengo 20 y me gusta mucho el buen anime. Sufrí convulsiones cada dos horas, me vomito mientras duermo y me sale una sarna por todo el cuerpo, pero igual soy feliz.

Un canario con tos se me apareció en mi ventana, y lo vomité todo. No se murió, pero igual lo tiré a la basura. Te pido por favor que hagas una nota de Cowboy Bebop, y que des más datos sobre la película. La verdad es que está bárbara esa serie, una vez que la terminés de ver, si la pensás un poco, te das cuenta de todos los mensajes que tiene. Tengo un profesor en la Facultad que se cree Perón. Por lo tanto, se viste como él: se pone unos anteojos como los de Johnny Tolengo, una camisa rosa y un pantalón amarillo. Se sube arriba del banco y empieza a bailar, meneando su cintura (enclma pesa como 100 kilos). Mira cómo se meneá!!!!!! Entonces todos le empezamos a gritar: EHHHHIIIIII

**PERÓNIIIIIIII** La concha de tu madre!!!!!!Bueno, basta de boñudeces. En el Lazer mail #18, escribíste algo muy lindo, decía algo así como "dejen la revista y vayan a decirle a la persona que aman que la amen!". Eso sería muy bueno, en teoría. Acoordate que el amor es algo que se vive de a dos, si es unilateral ya se convierte en paja, obsesión o como lo quieras llamar. Imaginate esta situación: un chabón horrible (como yo). Todo arruinado de comer hamburguesas, pizzas, helados y hasta algún que otro sorete (bueno, empeoro las cosas como para ser más didáctico.....nunca como pizza, porque me da cagadera.). Me enamoro de una mina hermosa. Eso no es ningún trabajo, eh! De repente un día, luego de haberme comido dos ristas de ajo para tratar de tapar el olor a podrido que me sale del estómago, me le acerco y, entre los pocos dientes que me quedan, le digo: te amo, césemonos y pobleemos el planeta.

Ñañañañañañañañañañaña!!!!!! Fu fu fu y chucu chucu chucuu!!!!!! Pobre mina!!!!!! Imaginate que situación incómoda!!!!!!Es por eso que cada uno tiene que conocer sus propias limitaciones para no pasar papelonos. Teniendo eso en mente, y también sabiendo que la palabra amor no debe usarse así porque sí, está todo bien. Ojo, yo también soy de esos chabones que ven una mina que le gusta y es como si me hubieran tirado con un colectivo por la cabeza, con una mosca adentro y todo. Y bueno, te mando saludos, te deseo feliz navidad, etc.  
 Luciano Tsiros  
 Lanus (Bs. As)

Tengo la solución a tu soledad, aquí abajo, tu pareja ideal: el señor German Moretto:

**- LZ-19-05**

"Mi día.Por Germán Moretto"  
 Hoy me levanté a la mañana y fui a un

Bañeco. Luego, me percaté de la situación y quise orinar. A las 12:30 mi mamá me enseñó a jugar a la payana, y yo le enseñé a jugar al strip poker. Le di una paliza bárbara y la dejé en bolas. A la 1:00 almorcé papa, con mi papá, mirando por tv al Papa, y cantando papaaa papara paparararara. Ya son como las 2 y seguía con hambre, entonces llamé a una pizzería. No entiendo como la gente soluciona el hambre con llamar a la pizzería; quizá tendría que haber aprovechado para pedirles que me traigan alguna pizzita... pero ese ya es otro tema. 2:30, hora de eructar. 2:40, comencé a aplaudir como un payaso diabólico y mi hermana se asustó, salió corriendo y se le vio una teta. A las 3:00 me agarraron ganas de dormir, pero no pude hacerlo porque me quedé dormido. Desperté a las 5 de la tarde, pero del año 2000....

Finalmente, luego de una hora de largo cavilar, llegué a la conclusión de que Banfield es un equipo de mierda y que nunca van a poder llegar a primera de nuevo. El problema es su técnico, un obsesivo de la táctica, pero que nunca aborda los problemas anímicos y psicológicos de los jugadores. Mientras pensaba todo eso me hacía la paja. Mi padre me descubrió y quiso prenderse, pero al darse cuenta de que ya no podía por su edad, le agarró el viajezo, y fue ahí cuando me dijo que se iba a morir antes de cumplir 200 años, y que se arrepentía de no haber compartido sus pajas conmigo cuando estuvo a tiempo. Emotivo. A las 7 de la tarde me caí de un ascensor, jugando al Doom. Me sacó 30% de vida. A las 9 de la noche mis viejos me quisieron llevar al Parque de la Costa, pero nos confundimos y fuimos a la Costa del Parque. Lloramos todos juntos y cantamos canciones de Sui Géneris. Mi hermana vivió la fogata con un pedito. Hubo risas. 10 de la noche: un mono gigante me propuso matrimonio, pero todo salió para la mona (porque era travesti). Se hicieron las 11, hora de cenar. Me puse a pensar en los diputados y los senadores que no tienen dinero para llevar a sus familias. Lloré. A las 12, luego de haber comido (pollo con cenizas de cigarrillo), agarré mi camioneta, fui por la ruta, y como atrás mío venía un tipo muy parecido a Rodrigo, me dio envidia y lo maté. Y bueno chell! Una travesura la tiene cualquiera!!!! Lo peor fue cuando me di cuenta de que era el verdadero Rodrigo... Que papelón!!!! No le cuenten a nadie porque sino caigo en cana. Volví a mi casa a la 1 de la mañana, y me sentí más argentino que nunca, porque descubrí que si pintaba 2 rayas celestes horizontales y dejaba una línea blanca en el medio, formaba la bandera. Demás está decir que la línea blanca lleva hasta el sol... todo eso me dio a pensar que nuestra bandera, con los colores del cielo y la línea blanca del medio (que lleva hacia el sol) hace apología del consumo de drogas. En fin, por eso es que nos va como nos va.

Gracias por vuestro tiempo.  
 German Moretto  
 Lanus Oeste (Bs As)

Hijo mio, veo que has hecho caso omiso a mis consejos de largar los estupefacientes... Te encuentras peor que en el correo de Lazer#15, hace ya un año atrás, cuando escribiste por vez primera... Pero, ve como libre paloma y sigue tu destino, tu estas más allá del bien y del mal... he dicho.

**- LZ-19-06**  
 Hola Leandro!!!!!!!  
 Como va? Espero que todo bien, y ya se hayan dejado de romperles las pelotas con la censura (esta gente no tiene nada mejor que hacer?).

Lo primero que me impulsó a escribirte es esto: Gracias, gracias, gracias, gracias,

gracias, gracias, gracias gracias por publicar el manga de Fushigi Yugi!!!!!!!!!!!! Leerlo es un sueño que teníamos mis amigas y yo desde hace ya bastante tiempo. Lo único que pude leer en manga de esta serie es el tomo 2 en ingles (el cual me traje de EEUU). Yo tuve la oportunidad de conocer esta maravillosa serie gracias a mi amiga Ana Laura y de verla completa (incluyendo OVA's) gracias a mi otra amiga Mariana (a la cual le estaré eternamente agradecida), y es espectacular! Y como bien dijo Ana Laura en esta misma sección: Quiero un Hotohori para m!!!!!! Como puede esta mina (Yuu Watase) inventar personajes tan pero tan lindos??? Y no solo lindos, sino complejos, interesantes y traumatizados (como en todo anime que se precie). Esperamos con ansias la nota sobre la serie. Una pregunta que me vengo haciendo desde la Lazer anterior (y que se la deben estar haciendo varios también): Como puede ser que Cartoon Network pase Gundam Wing completa en EEUU (ya van por la repetición) y que acá nos condene a ver cosas como (perdón si a alguien le gusta) Mike Lu y Og, y Johnny Bravo? El sueño de mi vida es poder ver Gundam Wing por la tele!!! Hasta ahora llevamos vistos (mis amigas y yo) hasta el cap 21 aprox y la serie esta espectacular! Todo esta bueno, el diseño de personajes, el argumento, los robots, todo!! Hablando de eso, podrías hacer una nota sobre esta serie, no? Y, no estaría nada mal poder leer el manga (y bueno, vos preguntaste....).

Desde que vi los primeros capítulos de Gundam Wing hace ahora un par de años quede fascinado por ritmo que tenia, además supongo que mi debilidad por la ciencia ficción ayuda... Yo creo que es muy probable que lo veamos en Argentina en el 2001 como viene la mano. Respecto al manga, ya que este es de Kadokawa Shoten, empresa con la que tenemos una excelente relación, también veo muy posible que lo publiquemos tarde o temprano.

También me atrevo a recomendar otro anime, llamado Weiss Kreuz (lo ubicas, Leo?). Admito que la animación no es de lo mejor, pero las historias son excelentes, al igual que el diseño de personajes y sus personalidades, traumas, etc. Lo único malo es que solo una parte de toda la historia fue animada (24 ep. de TV y 2 OVAs), el resto (incluido el final) solo esta en Cds de Drama, lo cual no es de extrañarse dado que todo empezó siendo un programa de radio... pero en internet se pueden conseguir traducciones al ingles de los CDs. Para los que no lo conocen, la serie trata sobre 4 adolescentes (entre 16 y 21 Años aprox) que conforman un grupo de asesinos profesionales llamado Weiss. Las historias son en si bastante oscuras, y aunque los primeros capítulos son auto conclusivos, la trama va tomando forma hasta que todo se conecta y encaja como un rompecabezas... y la música esta mortall! Bueno, me dejo de joder con Weiss, esperando que también algún día hagan una nota sobre ella....

Para que si acabas de hacer vos la nota?

Y dado que alguien se puso a recomendar libros, por que no hacerlo yo? Para los que les gusta la ciencia ficción y lo fantástico le recomiendo cualquier libro de Ray Bradbury, un especial Crónicas Marcianas, El Hombre Ilustrado y El País de Octubre, y para los que les gusta lo sobrenatural, nada mejor que las Crónicas Vampíricas de Anne Rice (Entrevista con el Vampiro, Lestat el Vampiro y La reina de los condenados). Están excelentes! Y hablando de Slayers, es inconcebible lo de Magic: COMO SE VAN A COMER EL

**FINAL DE SLAYERS Y EL PRINCIPIO DE SLAYERS NEXT?????? Y COMO VAN A PASAR DESORDENADOS COMO 4 CAPITULOS DE NEXT???? Y POR QUE SEGUIMOS VIENDO EL OPENING DE LA PRIMERA SERIE, SI EN LA VERSION DOBLADA SE PASARON LOS OTROS????**  
 Bueno, no se de que me sorprende, es Magic...aunque a esta altura debería estar agradecida de que aunque sea pasen Slayers...

Realmente Magic sigue cayendo en pica-da... con lo de Hello Kitty ya la completaron! Realmente no entiendo que quieren hacer. Espero que con el cambio de dueños se decidan a reestructurar el canal.

**Y de paso aprovechó: gracias, gracias, gracias, gracias y más gracias por el manga de Slayers!!!! otro sueño hecho realidad gracias a Ivrea! (y una preguntita....para cuando sale?)**

Acabo de obtener la confirmación de Kadokawa hoy. Slayers saldrá en Diciembre, para Fantabaires tendremos el #1 ya a la venta. Se retraso bastante porque hubo bastante quilombo con los contratos de las distintas series (los propios japoneses las confundieron y los hicieron en un orden incorrecto, así que hubo que ponerse a rearmar los contratos).

Bueno, terminando se vienen los últimos mangazos... primero: que paso con la tan prometida nota de yaoi? Me imagino que con esto de la censura y eso vamos a tener que esperar....pero esperamos que no sea solo de fanart de Dragon Ball y eso, sino que haya algo sobre las series originales de yaoi (como Zetsuai/Bronze, Fake, etc).

No te preocupes que lo de la censura no afecta nuestras decisiones de que publicamos y que no. Muchos pensaron que el hecho de que no publicamos parodias eróticas en el #18 tuvo que ver con eso, pero fue mera casualidad. Fijense que si aceptamos en el #18 publicidades como las de XXX Hentai que si alguien te quiere hacer quilombo es lo mismo que sea una publicidad o que sea una imagen en una nota tuya.

Y un tercer mangazo, que más que mangazo es una pregunta, un ruego, una suplica: existe la mínima posibilidad de que, tal vez, quizás, algún día, puedan publicar las novelas de Slayers y los Galdens de Fushigi Yugi (especialmente las 2 Eikou Den que son las que continúan la serie después de los 18 tomos)????? Sería maravilloso!!!! Tendríamos que hacer un monolito y llevarlo a la editorial....=)

Eso ya son cosas muy refinadas. Creo que faltan años de maduración en el mercado argentino para que podamos sacar algo así. En Italia y Francia publican algunas novelas de mangas, pero comenzaron a hacerlo unos 8 Años después de que comenzaron con los mangas. Así que yo creo que acá falta un tiempo largo antes de que se pueda hacer algo así. Digamos que no antes de que haya unas 30 series mensuales en el mercado.

Bueno, me despido dejando saludos para mis amigas/os Ana Laura (Pan-chan), Mariana, Victoria, Maite, Rocio, Edgardo (mi hermano perdido), Medie, Aldo, Anabela, Gaston, y a todos los que conocí en las reuniones de Ana Laura (ustedes saben quienes son). Y notaras, Leandro, que no escribí? ninguna locura e insensatez solo para que me publiques la carta....solo apelo a tu compasión, hehehe....=)

Saludos para todos!  
 Erika Van  
 (aka Sailor Moon, Black Chandy y en un futuro Lina Inverse....)  
 Buenos Aires (Cap Fed)

**-LZ-19-07**  
 ERROR!!!! A partir del capítulo 40 de Digimon, se pueden escuchar en sap el opening y ending en japonés. Eso fue todo.  
 Brian Janchez  
 Buenos Aires (Cap Fed.)

Tiene usted razón caballero. Y aprovecho para poner las equivalencias con los nombres japoneses, que de pelotudos por ponernos discutir en qué letra las poníamos se nos terminó olvidando el meterlas.

Joe - Joe Kido  
 Izzy - Koushiro Izum  
 Kari - Hikari Kamiya  
 Matt - Yamato Ishida  
 Mimi - Mimi Tachikawa  
 Sora - Sora Takouchi  
 Tai - Taichi Kamiya  
 T.K. - Takeru Takaishi

**- LZ-19-08**

Hola Leandro! Que Hacer te escribo desde la provincia más chota en la que puede vivir un otaku, Posadas, Misiones!!! La reconcha de la Iorai! No hay una sola comiquería en toda la provincial La puta madre!!!!... Bueno, ya me saque la bronca.Realmente te escribo para contarte un poco acerca de los anime que tengo la posibilidad de ver en mi "Superprovincia", Bueno, voy a empezar con una serie que mencionaste en la Lazer #18, se trata de Mahojo Goru Goru (Los Caballeros de Kodai), que te puedo decir... La parte gráfica y el opening son una chotada, pero cuando te ponés a mirar la serie te cagás de la risa, te cuento que la serie la pasa un canal "Guarayspa" (Paraguay), en un programa infantil llamado TA-TE-TI-TO (No podés), que conduce un gordo pelotudo y con gorrita, al mejor estilo "En familia con Chavelo" y un tenano con traje de marinerito!! (No podés 2), que parece estar en estado vegetativo, ya que no habla ni para pedir para ir al baño. Otro animé que pasa en un canal paraguayo (que por cierto, se llama "Telefuturo" ????)?, es Rurouni Kenshin (Samurai X), que está muy bueno, bué... Samurai X la mayoría conoce, ¿Qué les puedo decir? Lo chistoso aquí es que siendo un animé bastante sangriento, lo pasen en un programa llamado "Plantas Niño" Junto con otros "dibujitos" de su talla como por ejemplo, Los Cazafantasmas (la versión jubilada) y "Cocomelli" (No podés 3). Ya me dio arcadas!!! Que desastre que son estos paraguayos!!!, y nosotros que nos quejamos del Magic... Bueno, el mail es un poco largo, espero que no te estés aburriendo, y te si estás aburrido... Bueno, me despido de todos y sigan poniendo huevo!!  
 Fabian Sachlaffino  
 Posadas (Misiones)

Siempre son interesantes las anécdotas sobre los lectores que ven anime en canales de otros países que bajan en sus sistemas de cable (en general sin los derechos correspondientes, ya que se imaginan que ese canal paraguayo no compro los derechos de ninguna serie para Argentina). Desgraciadamente en las ciudades grandes esto esta muy controlado y los sistemas de cable no pueden meter canales de países limitrofes así como así.

**- LZ-19-09**

Hola Obertin, Leandro.  
 Me llamo Johanna y soy de los hermosos parajes de la Capital Federal (mmhhhh). Te comento que estoy en el 2 año de filosofía y letras y estoy repodrida de la literatura española barroca. Descubrí tu revista desde el número uno cuando mi novio la compro allá por 1997 y desde aquel día no me perdí una publicación suya (Área, Ultra, línea manga,

