





Esta es la sección donde suelo dispararme con alguna reflexión filosófica sobre la vida...

**Leandro Oberto**  
Editor

Sin embargo esta vez no se me ocurre nada. Estoy tan limado por todo el laburo que nos tomó armar Expocomics & Anime (sumado a los 8 títulos que sacó Ivrea este mes) que ya no me funciona bien ni una neurona, así que no sé qué va a salir de esto (bah, a lo mejor no notan la diferencia... ^.^)

La cosa es que aunque estoy seguro que nos vamos a mandar mil cagadas en este primer evento y muchas cosas saldrán para el orto, pese a todo va a ser la mejor de las convenciones que se hizo en nuestro país. Por? Simple: la organizamos nosotros (junto a La Revistaría, Entelequia y A4) que somos los mejores del mundo y nos la re-creemos.

Además, como quiero festejar mi cumpleaños en el Caribe comprando una isla privada con pandas, odaliscas en topless y una estatua gigante de mí mismo, necesito que Expocomics les guste. Porque si les gusta van a correr la bola de que es una masa y va a venir mucha mas gente a garpar las costosas entradas. Resultado: me lleno de oro y ya voy preparando el bronceador.

Moraleja: no sean conchudos y todos los que puedan ir a Expocomics & Anime vayan que va a estar güeno, va a estar...  
(si no van nos vamo' a cagar fundiendo, nos vamo'...)

**Uy, cómo estoy!!!**

EDITORIAL  
**IVREA**

**LAZER # 24**

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Av. Centenario 234, C.C. 42 San Isidro  
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 © 2001. Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en kioscos argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1048 - Cap Fed. (Capital y GBA)  
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed. (Resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: Quebecor World, Pilar  
27 de Noviembre de 2001 - Printed in Argentina

**LAZER**

Editor en Jefe

Leandro Oberto

Jefe de Producción

Pablo Ruiz

Editor Asociado

Agustín Gómez Sanz

Coordinación Editorial General

Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico

Paula Ventimiglia

Staff de Producción,

Investigación y Redacción

Marcelo Vicente, Gabriel Greif,

María Yepes, Javier Saravia,

Juan Ignacio Quiroga, Ricardo Peres,

Darío Ureña, Sabrina Aballos,

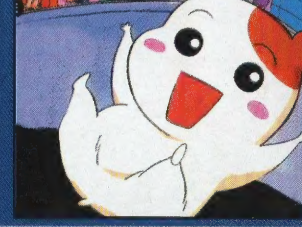
Pier Brito y Romina Galotta

**news**

**EBICHU, EL ANIME MAS BIZARRO DE GAINAX  
(QUE NOS MUESTRA QUE PASARIA SI MAITENA ESCRIBIERA SOUTH PARK)**

Los muchachos de Gainax, con Hideaki Anno a la cabeza, realizaron en 1999, tres series de tv animadas que no se volvieron muy populares hasta hace poco cuando las editaron en DVD. Esto se debe a que en realidad formaron parte de un programa ómnibus llamado Ai no Awa Awa Awa (sí, se llama así), el cual estaba apuntado a un target todavía difícil para el anime: mujeres de 25 a 40 y se podía ver sólo en DirecTV. Las tres series fueron: "Oruchuban Ebichu" (Ebichu se Ocupa de la Casa), "Ai no Wakakusa Monogatari" (Historia de chicas Enamoradas), y "Koume-chan ga Iku" (Acá Viene Koume). La primera es la que en estos momentos gracias a su edición en DVD está causando más furor en Japón. Se trata de una comedia de altísimo contenido sexual protagonizada por una hámster hembra llamada Ebichu cuya misión es hacer las tareas domésticas y proteger la casa en que vive junto a su dueña cuando ella no está. Pero a pesar de que esta mascota intenta hacer las cosas bien, siempre se termina mandando alguna cagada, lo cual provoca que su ama la cague a palos mal mal (siempre termina ensangrentada). La dueña (aunque suene raro no le pusieron nombre) es una oficinista de 25 años que tiene una extraña relación con un vibrador verde y que está de novia con un inútil llamado Kaishonachi -quien sufre de eyaculación precoz-. La cosa es que ella está apurada por casarse ya que a esa edad en Japón a las minas empiezan a catalogarlas de solteronas. Sobre estas personas y la hámster gira la particular ¿historia? de Oruchuban Ebichu.

A líneas generales se podría definir a esta obra como una mezcla entre el humor feminista de Maitena (una humorista gráfica argentina excelente) y el descontrol de South Park. Como detalle se puede agregar que la animación es bastante primitiva (onda justamente South Park) y que los episodios de Oruchuban Ebichu son demasiado cortos (12 minutos). Este anime se basó en un manga homónimo de la famosa autora Risa Ito (una especie de Maitena japonesa para entendernos). El comic es de los humorísticos de tiras de 4 cuadros tipo diario y se recopiló en 7 tomos que vendieron más de 1 millón de ejemplares! Esta joyita saltó a la fama inicialmente en las páginas de la revista Manga Action Pizazz de la editorial Futabasha.



## CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002 YA ES UN ANIME Y PRONTO UN VIDEO JUEGO

Con tan sólo dos tomos recopilatorios publicados, el manga de Captain Tsubasa Road to 2002, ya llegó a las pantallas de Japón. Se estrenó el pasado Sábado 7 de Octubre en el canal 12 de TV Tokyo en el horario de las 17:20 Hrs. La historia cuenta cómo Tsubasa deja Brasil junto a su esposa Sanae (Paty) para probar suerte en el Barcelona de España antes de jugar el mundial del 2002 que organizan Japón y Corea del Sur. La serie comienza con una remake de cuando Tsubasa era pendejo (y van dos...) lo cual es obviamente una forma de darle tiempo al manga para que avance un poco más y así poder adaptarlo sin pisarle los talones. El argumento que mantendría la serie, al igual que el manga, hasta el mundial sería ver a Tsubasa jugar la Liga Española, a Hyuga (Steve) jugar la Serie A en la Juventus de Italia, y a Wakabayashi (Benji) la Bundes Liga de Alemania, para luego enfrentarlos en el famoso campeonato europeo Champions League (Liga de Campeones). Obviamente después de enfrentar cada uno a sus respectivos némesis y adaptarse al tipo de juego europeo. Un detalle curioso es que Hyuga es una especie de Idol en Japón con una larga lista de merchandising con su nombre, muñecos, cd's, libros, juegos, (¡a! Takahara muérete de envidia). La animación corre a cargo de Madhouse (Card Captor Sakura) y el mismo Takahashi forma parte del staff, lo cual nos asegura una adaptación fiel del manga. El opening es "Dragon Screamer" de DA PUMP y el ending "Feel So Right" de MAX. La serie ya cuenta con 7 capítulos emitidos en Japón. Cabe destacar que el manga tiene una narrativa más adulta que sus anteriores versiones lo cual indicaría que quizá el anime también este apuntado a atrapar a un público mayor que es el que se encuentra ahora con grandes expectativas del mundial 2002. A toda esta movida también se le suma un nuevo juego de Tsubasa y su amiga, la pelota, esta vez tocaría a la nueva portátil de Nintendo, el Gameboy Advance, el cual sería una mezcla entre RPG y juego de cartas. Este será producido por la afamada compañía Konami. Parece que Tsubasa todavía tiene mucha cancha que correr, y a diferencia de nuestro "10", no tiene planeado retirarse pronto.



Video juego de Tsubasa

## MAGICAL DOREMI YA SE EMITE EN AMERICA LATINA

A pesar de que el canal mexicano Televisa había anunciado que comenzaría a transmitirla en Enero del año que viene, un súbito cambio de planes derivó en que el anime Ojamajo Doremi (Magical Doremi) ya se encuentre al aire en el país azteca desde el mes pasado. La serie se emite bajo el nombre de Magical Doremi y fue doblada directamente del japonés por el estudio Intertrack, aunque un dato curioso es que los nombres que les pusieron a los personajes fueron los mismos que se habían utilizado en la versión francesa de la serie (país donde la pasa Fox Kids). A propósito, Ojamajo Doremi está siendo transmitida en estos momentos en casi toda Europa con gran éxito, con picos de popularidad en Alemania y la propia Francia. Volviendo a Latinoamérica, este anime también se emite desde el 29 de Septiembre en Colombia a través del canal Caracol. Originalmente, Ojamajo Doremi (producida por Toei Animation) comenzó su andadura catódica en Japón a través de TV Asahi el 7 de Febrero de 1999 y allí continúa emitiéndose hasta la actualidad. La historia cuenta las aventuras de Doremi Haru, Hazuki Fujiwara y Aiko Nanao, tres brujitas estudiantes de magia quienes son instruidas por una vieja llamada Gaeru. Por supuesto que con el correr de los capítulos, cada una de las pendejas tendrá su ya característico bicharraco de compañero. Pero la cosa es que Doremi se manda una cascada y termina convirtiéndose a su maestra en una especie de gusano verde con un rulo en la frente (?!), por lo que justamente el desafío pasa por retornarla a la normalidad.



## MAGIC EXPLICA A QUE SE DEBIO EL GRAN CAMBIO DE PROGRAMACION DE SEPTIEMBRE Y LO QUE SE VIENE

El veterano canal argentino Magic Kids renovó en un 100% su programación animada en el pasado mes de Septiembre. Si bien fue gratamente recibido que estrenaran muchas series de anime (Dr Slump, Mikami, Orphen y Yamazaki), resultó extraño que se deshicieran de grandes éxitos como Caballeros del Zodiaco, Slam Dunk, Detective Conan o Dragon Ball Z. Especialmente porque en diálogo con Lazer, unos meses atrás habían afirmado que no iba a haber grandes sorpresas en Septiembre cuando el canal empezara a transmitir para toda Latinoamérica. "Lo que pasó", explica Jorge Contreras; director de programación del canal, "fue que cuando salimos a negociar las series a nivel panregional nos topamos con muchísimos más obstáculos de los esperados". "Series como Detective Conan o Zenki habían sido vendidas en exclusiva para algunos países de Centroamérica, por lo tanto no nos las podían vender para emitir a toda Latinoamérica como tenemos que hacer ahora". "Por si esto fuera poco, otras como Sailor Moon, la productora no la quiere volver a vender hasta que salga la nueva serie de Takeuchi...". "Con otras como Slayers y Slam Dunk logramos los acuerdos pero no se llegó a tiempo con los contratos y por eso se fueron sumando después". "En resumen, cada serie tenía un problema diferente y debimos salir con una programación totalmente distinta a la esperada y que fue decidida en los 10 días anteriores a la salida para toda Latinoamérica". Con respecto al futuro, Contreras afirma "En Diciembre vuelve Slayers, en Enero vuelve Dragon Ball y por Febrero deberían llegar los nuevos capítulos de Slam Dunk". "Estamos negociando más series pero por ahora no te puedo confirmar más nada, salvo comentarte que lamentablemente las negociaciones por Yu Yu Hakusho están en un punto muerto debido a que a la productora no le interesa emitir la serie en Latinoamérica todavía."



Dr Slump



Mikami



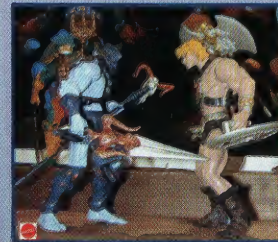
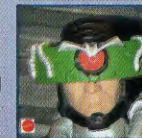
Orphen



Yu Yu Hakusho

## HE-MAN: MILENIO NUEVO, MUÑECOS NUEVOS

Vuelve uno de los íconos en la historia juguetil mundial!! Mattel confirmó que el año que viene estará a la venta una nueva colección de muñecos con el ya clásico nombre "Masters of the Universe". Los nuevos diseños de personajes son realmente copados: las artificiales y toscas figuras del rubio teñido y sus amigos que hicieron furor en los 80 dan paso a un look más estilizado y realista. Por ahora van a realizarse varios de los personajes principales de la historia, incluyendo a los dos tigres y un par de naves; mientras que nuevos personajes irán agregándose eventualmente a la colección. En cuanto a precios, en USA van a estar entre los 10 y 40 dólares (por lo menos el doble para cuando lleguen acá). Los encargados de diseñar estas nuevas figuras son los conocidos Four Horsemen, que en el pasado trabajaron para McFarlane Toys. De lo más destacado en este lanzamiento son las variantes "Deluxe" y "Jungle" sumadas al tradicional He-Man y la "deluxe" de Skeletor, que parece basada en la armadura dorada del film de actores reales. También están los muñecos parlantes, Battle Sound He-Man que dice "I have the Power!" (el célebre Yo tengo el Poder!) y Battle Sound Skeletor que dice "Eternia will be mine!" (Eternia será mía!). El packaging de ambas figuras viene con un video conteniendo un episodio de la serie de tv. La futura producción de He-Man no debe confundirse con el relanzamiento de los muñecos originales (la colección Battle Armor) que la propia Mattel está llevando a cabo por cumplirse el 20 aniversario del nacimiento de la saga.

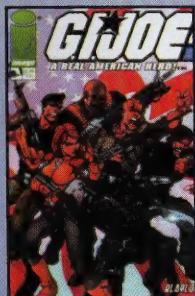


## CORRECTOR YUI DESDE DICIEMBRE EN CARTOON NETWORK

Casi inesperadamente, Cartoon Network continúa apostando por la animación japonesa. Aunque prioritariamente en el bloque de 16 a 19 o pasada la medianoche, lo cierto es que cada nuevo anime que este canal estrena, trae consigo un seguro éxito. En esta oportunidad es el caso de Corrector Yui, que desde el Lunes 3 de Diciembre irá en el horario de Card Captor Sakura, de Viernes a la 16:30 hs. La trama de Corrector Yui presenta a Yui Kasuga, una chica que siempre quiso ser magical girl. Su deseo se cumple, aunque de forma un tanto inusual. En su computadora aparece IR, un pequeño robot amarillo, quien dice haberla escogido para salvar ComNet (Computer Network), de Grosser, la computadora central que está afectada por un virus ultra jodido que la dejó fuera de control. Yui tiene que encontrar las ocho partes del software (siete personas y un pequeño robot) a los efectos de formar el Grosser-correcting program. IR es el instalador y la primera pieza del software. Con su ayuda, Yui puede transformarse en Corrector Yui para así trasladarse a ComNet mediante un recurso denominado ComCon (Computer Connection). Es así como Yui vendría a cumplir un papel mezcla de antivirus y ScanDisk. Encontrar las siete partes restantes será difícil para Yui, pero cada una de ellas irá facilitando la labor de Yui. Cada uno le brindará un nuevo traje con distintos elementos (Tierra, Agua, Fuego y Viento). Más adelante, Corrector Yui se acompañará de Corrector Ai. La serie, creación del famoso Kia Asamiya, está compuesta de dos temporadas de 26 episodios cada una. Fue emitida en Japón por NHK entre el 2 de Abril y el 15 de Octubre del 99 (la primera parte) y entre el 7 de Abril y el 6 de Octubre de 2000 (la segunda parte). Cartoon Network emitirá inicialmente la primera temporada, y luego de una o dos repeticiones pondrá en el aire la segunda (titulada "Corrector Yui: The Second Term"). La serie actualmente se está terminando de doblar en México, cosa que se agradece ya que los doblajes chilenos que encargó Televix (distribuidora de esta y varias otras series) no fueron muy afortunados, salvando el caso de Yamazaki.



## G.I. JOE, EL RETORNO DEL REAL HEROE AMERICANO



Contando en la tapa del número 1 con la bandera yankee de fondo y con los personajes principales en una actitud de "vengan guachos que los estamos esperando", a mediados de Septiembre se produjo el regreso del comic de un clásico de todos los tiempos: G.I. Joe. La saga -que lleva por subtítulo Reinstated!- viene gozando de un muy buen nivel de ventas en USA, a punto tal que los dos primeros ejemplares se ubicaron rápidamente en el top-ten de las historietas más vendidas; además, de ambos comic-books se realizó un second printing. El argumento de Reinstated! muestra la vuelta de personajes como Snake-Eyes, Duke, el comandante Cobra, Gung-Ho, Scarlett y Destro. Para el desarrollo de esta nueva saga se tomó en cuenta la anterior historieta publicada por Marvel y los dibujos animados de Sunbow; es decir que Reinstated! toma algunos elementos de los trabajos recién mencionados y los continúa. La trama arranca cerca de 7 años después de la disolución del Joe team (que era como concluía la etapa Marvel) con un envejecido pero aún amenazante Cobra intentando rearmar su organización; de todos modos ya se ha anunciado la introducción de nuevos personajes. Si bien la compañía juguetera Hasbro sigue siendo la dueña original de la marca G.I. Joe, en la actualidad la empresa que tiene la licencia para producir nuevas sagas de la historieta es la semidesconocida Devil's Due (quien los edita a través de Image Comics). De movida, la idea es lanzar en forma bimestral los 4 números que completarán el nuevo arco argumental creado, y luego -de acuerdo con la demanda de los fans- la obra eventualmente se continuará ya de manera mensual. Joshua "déjenlo-todo-a-mí" Blaylock (el propio dueño de Devil's Due!!) es quien se encarga en un 80% de la realización del guión y los dibujos de Reinstated!, en tanto que el resto del trabajo creativo queda en manos de Steve Kurth (dibujos), John Larter (entintado) y Hi-Fi (coloreado). De cualquier forma, quién hace las tapas de esta nueva historieta es el popular artista J. Scott Campbell (Gen 13, Danger Girl). En USA ya se ha anunciado que el número 3 de Reinstated! saldrá a la calle el próximo 2 de Enero.

## YAMAZAKI, EL REY DEL DESPELOTE

Con motivo de la ya architrillada renovación del ahora canal panregional Magic Kids, el pasado 1º de septiembre se estrenó en nuestro país Yamazaki, el Rey de la Clase. Un anime humorístico que pese a estar apuntado a un target infantil debido a sus características extremadamente bizarras, atrae también a mucho público adulto. Básicamente tiene toda la pinta de ser una poronga pero no lo es y viene ganando una legión de fanáticos entre adolescentes y adultos argentinos gracias a su estilo casi surrealista. Esta serie televisiva -cuyo título original es Gakkyu-oh Yamazaki- consta de 53 episodios, la produjo Bandai en asociación con Shogakukan e inicialmente se comenzó a transmitir a través de TV Tokyo en Japón el 23 de Diciembre de 1997, perdurando en las pantallas niponas hasta Noviembre de 1998. Pero se puede contar una anécdota sobre el debut de Gakkyu-oh Yamazaki en Japón: sucede que allí, su estreno se produjo a raíz del súper quilombo que desató el tristemente célebre capítulo de Pokémon que causara epilepsia a más de 560 pendejos; la cosa fue que Pikachu & co. fueron sacados del aire durante un tiempo y como consecuencia de eso fue que la gente de TV Tokyo decidió poner en su temporario reemplazo a un nuevo anime, que resultó ser Gakkyu-oh Yamazaki. En cuanto a la trama en sí de esta serie, es simplona pero bastante entretenida y llena de cargadas. Yamazaki (el protagonista) asiste a 6º grado y en el aula se comporta como un verdadero piel de Judas: es decir que entre otras cosas, hace bardo del grosso, miente y se la pasa jodiéndole la vida a los demás. Pero aunque se porta realmente como el culo, sus compañeros siempre lo terminan perdonando y las autoridades escolares absolviéndolo de culpa y cargo ya que Yamazaki en el fondo (bueno, muy en el fondo) no es un mal pibe. Autoproclamado monarca absoluto del Reino Yamazaki (ficticio, obvio) él junto a su perro Watanabe y al resto de sus mascotas, desatarán el caos dondequiera que vayan. Yamazaki se basa en un comic homónimo creado por Manabu Kashimoto y publicado por Shogakukan (misma empresa que produjo el anime). Kashimoto ya era famoso por su manga Tasuke, The Samurai Cop, el cual también había sido adaptado al anime en 1990 en una serie de 22 caps producida por Studio Pierrot. Actualmente el creador de Yamazaki se encuentra serializando en las páginas de la revista Comic Gotta de Shogakukan una serie llamada Choban Wanio.



Quien distribuye el anime de Yamazaki en Latinoamérica es la empresa Televix, lo cual también quiere decir que fue doblado al español por el propio estudio que la compañía posee en Chile (Technoworks). El doblaje si bien no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón, es bastante pobre en el tema de las voces; estas suenan muy forzadas en el caso de las chicas, y en el caso de los chicos directamente no encajan, produciéndose el típico síndrome de que a un pendejo de 11 años le ponen una voz de un chabón de 20. Pese a esto es indudablemente el mejor logro de los doblajes chilenos al día de la fecha.



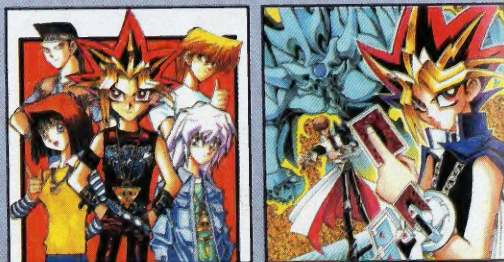
## GTO... AL MAESTRO CON CARÍÑO?

Creada por Toru Fujisawa y nacida como un manga en 1997 dentro de la revista Shonen Magazine de la editorial Kodansha, la particular historia de Great Teacher Onizuka -GTO- se encuentra en estos momentos en su pico de popularidad, no sólo en Japón sino en todo el Sudeste Asiático. Además, su éxito se vio incrementado por la emisión en 1998 de una serie de tv protagonizada por actores reales (12 capítulos de 1 hora), y por la transmisión de un anime al siguiente año; ambas adaptaciones estuvieron basadas en el comic. A propósito de esto, la serie animada de GTO se emitió cada miércoles en el horario de las 19:30 a través de Fuji TV, entre el 30 de Junio de 1999 y el 24 de Septiembre de 2000; los 43 episodios que se realizaron fueron animados por el famoso Studio Pierrot (Fushigi Yūgi, Saiyuki). En cuanto a la historieta, a la fecha va en Japón por su volumen recopilatorio número 22 y no hay final en puerta. La trama de GTO muestra a Eikichi Onizuka, un chabón de 22 años que hasta entonces no se había tomado nada en serio y que malgastaba su juventud bardeando a los demás (es decir, era el clásico pandillero); pero su vida cambiará a raíz de un encuentro casual con una mina. Eikichi decidirá entonces que su futuro está en las aulas: de ahí en adelante su objetivo principal consistirá en convertirse en un maestro de escuela. Una vez que lo logre, debido a su formación básicamente "callejera", sus métodos de enseñanza no serán para nada ortodoxos, lo cual hará que la historia adquiera por momentos tintes bizarros. Un buen ejemplo de esto se puede apreciar cuando Eikichi da una clase disfrazado de un elefante (!); pero el disfraz que se pone, en vez de tener la larga trompa en la cara, la tiene en la pija (este es sin dudas un buen atuendo para ir al concurso de disfraces de Expocomics).



## YU-GI-OH! CAMINO A LATINOAMERICA

Yu-gi-oh!, uno de los animes más exitosos de los últimos tiempos en Japón, está a punto de comenzar a emitirse en América Latina. Adquirida por la cada vez más importante distribuidora Televix Entertainment para su posterior comercialización en la región, esta serie televisiva ya ha sido contratada a su vez por algunos canales, como por ejemplo TV Azteca de México (donde están anunciando su estreno el próximo Enero); asimismo, los directivos de Fox Kids han admitido que las negociaciones por la adquisición de Yu-gi-oh! están bastante avanzadas. La trama de este anime gira en torno a Yugi Mutou, un pibe de naturaleza retraída pero que al liberar el poder oculto de una pirámide que lleva colgada alrededor de su cuello se convierte en un jugador temerario del Duel Monster (una nueva competencia muy onda juego de rol que enfatiza al mundo). Además, la mitología egipcia tiene una vital importancia en la historia. Yu-gi-oh! es una creación de Kazuki Takahashi, y nació originalmente en 1996 como un manga publicado en la ya legendaria revista Shonen Jump de la editorial Shueisha (también cuna de Dragon Ball y Rurouni Kenshin entre tantos otros). Debido a su arrasador éxito, en el año '98 se lo adaptó a una serie televisiva de 27 episodios; asimismo, el año pasado en Japón habría de producirse un segundo anime de Yu-gi-oh!. En cuanto al comic, aún se serializa y en la actualidad ya se han editado 26 tankoubons (tomos recopilatorios). El 2002 va a ser sin dudas el año de la explosión de Yu-gi-oh! en el resto del mundo. Al margen de Latinoamérica, la serie será emitida en Europa (de hecho en Inglaterra ya está al aire) y en USA comenzó a transmitirse desde el pasado Octubre con singular éxito en Cartoon Network. Desafortunadamente lo que se verá fuera de Japón es una adaptación realizada por la gente de 4Kids Entertainment, los mismos que adaptaron Pokémon. Si bien esta gente no hace tan mierda los animes como Saban, sí les cambia unass cuantas cositas para que no queden tan japoneses. (como si fuera malo que se vean kanjis..)



## CLARIN EDITO EL COMIC ARGENTINO EL ETERNAUTA COMO PARTE DE LA COLECCION GRANDES OBRAS DE LA LITERATURA NACIONAL

Como epílogo de la prestigiosa serie Clásicos de la Biblioteca Argentina, el pasado Martes 4 de Septiembre el diario Clarín publicó El Eternauta, es decir la ópera prima del gran Héctor Germán Oesterheld. La flamante colección, dirigida por los conocidos escritores Ricardo Piglia (autor de Plata Quemada) y Osvaldo Tcherkaski, instala definitivamente a El Eternauta en el pedestal de las grandes obras vernáculas. El Eternauta, sin duda el punto más alto de nuestra historieta, originalmente comenzó a editarse en 1957 a través de la revista Hora Cero Semanal con guiones del citado Oesterheld y dibujos de Francisco Solano López. Si bien ambos artistas ya eran reconocidos por ese entonces, el modo determinado para la publicación (3 páginas por semana) les planteó el complicado desafío de mantener la atención del lector prácticamente todo el tiempo. El comic (que habría de editarse hasta 1959) comenzaba narrando una nevada mortal en Buenos Aires que derivaba en una invasión extraterrestre. Asimismo, constantes referencias a nuestra idiosincrasia contribuyeron al éxito de este relato de ciencia ficción; un ejemplo de esto último es que el protagonista ve los primeros indicios de la catástrofe durante un partido de truco, y que uno de los combates contra los invasores tiene lugar en la cancha de River. Otro punto a favor de esta historieta es su trasfondo de crítica a los gobiernos de la época. En los 60's Oesterheld publicaría a pedido de la revista Gente una segunda historia, aunque en esa oportunidad los dibujos quedarían a cargo de Alberto Breccia; lamentablemente este comic sería censurado y levantado por los dictadores de turno. Oesterheld, hombre de izquierda, fue detenido por los militares en Abril del '77 y nunca más se lo volvió a ver, sumándose así a la triste lista de desaparecidos por los milicos.



## KIKI'S DELIVERY SERVICE SE EMITIO EN EL DISNEY CHANNEL

Sumada a la emisión que algún tiempo atrás hiciera Direct TV del largometraje Mononoke Hime, el mes pasado llegó a nuestras pantallas a través de Disney Channel otra extraordinaria película de Hayao Miyazaki: Kiki's Delivery Service. De todos modos esto no deja de resultar bastante irónico, ya que si bien la "idea original" de la gente de Disney al comprar los derechos de los films de Miyazaki para su posterior distribución en Occidente, era la de estrenarlos todos en los c-i-n-e-s (como corresponde carajo!), esto nunca sucedió; lo poco que se ha visto ha sido mayormente en video o tv. Más pareciera que estaban interesados en evitar que Miyazaki se distribuyera exitosamente por su cuenta en Occidente y así lograra opacar a los típicos largometrajes inocuos de Disney. Para peor, las versiones de Disney tienen algunos (no muchos) diálogos inventados y algunas (tampoco muchas) canciones puestas por ellos en reemplazo de las japonesas. La trama del largometraje cuenta que de acuerdo con la tradición, todas las brujitas al cumplir los 13 años deben abandonar sus casas y comenzar un viaje de entrenamiento de un año para poder convertirse en el futuro en brujas hechas y derechos. Ese es el reto que debe enfrentar Kiki, quién al cumplir esa edad y por su condición de hechicera, tiene que dejar su hogar y con la sola compañía de su gatito negro Jiji se instala en un nuevo pueblo. Allí, comienza a trabajar de repartidora a domicilio ya que la única magia que ella logró desarrollar hasta ese momento era la de volar con la escoba. Pero la historia de fondo en realidad muestra como Kiki va creciendo y se va abriendo paso en la vida (infaltables las moralejas de Miyazaki). Kiki's Delivery Service, cuyo título original es Majo No Takkyubin, tuvo su premiere en los cines japoneses el 29 de Julio de 1989, y el argumento está basado en un libro para chicos escrito por Eiko Kadono; un detalle llamativo es que para animar los 103 minutos que dura la película fueron necesarias 67.317 celdas de producción (récord para ese momento).



## FINALMENTE SALE EN JAPON EL VOL 7 DEL MANGA DE EVANGELION (VIENE CON MODELS KITS DE REGALO)

Hoy día, todas las librerías japonesas ostentan orgullosos el anuncio de salida del tan esperado tomo recopilatorio 7 del manga de Evangelion. Esta serie ya había completado hace algunos meses la cantidad de episodios necesaria para un tankoubon nuevo, pero la publicación de éste fue retrasada para la época navideña. La razón? Evangelion Vol 7 vendrá inicialmente empaquetado en una edición limitada con uno de los dos model kits especialmente realizados para este acontecimiento. Las figuras son una Rei y una Asuka vestidas con traje navideño y con algunos detalles graciosos como un Pen-pen en la bolsa de regalos o la media de Gendo colgada en la chimenea. Mientras, los sucesivos episodios de Evangelion siguen saliendo con mayor regularidad que antes en la publicación Shonen Ace de Kadokawa Shoten, por lo que un futuro Vol 8 estaría listo para los primeros meses de 2002.

La editorial Kadokawa Shoten ya está aceptando las solicitudes de los editores extranjeros para publicar el Vol 7, Editorial Ivrea ya se encuentra negociando y confía en publicarlo como los #13 y #14 de la colección argentina de Evangelion en Marzo y Abril próximos.



## MAS CLONES DE POKEMON LLEGAN A FOX KIDS: MEDABOTS Y CABALLEROS DEL MUNDO MON

Cuando a principios de este año los directivos de Fox Kids Latinoamérica anunciaron la adquisición de la serie de tv y las películas de Patlabor, instalaron en el ambiente la sensación de que por fin iban a apuntar sus cañones a la emisión de animes de grueso calibre; pero lamentablemente con el correr de los meses este iluso pensamiento quedaría hecho trizas a raíz de las mediocres series animadas japonesas que habrían de estrenarse desde entonces hasta la fecha (Flint, Dinosaurs, Shinzo). Continuando esa pedorra línea, en Noviembre llegaron a las pantallas del mencionado canal dos nuevos animes que en Japón ni figuraron; se trata de Medabots y de Caballeros del Mundo Mon; el caso de Medabots es patético ya que para peor la versión que se emite es una masacrada por la empresa Nelvana (quien pelea cabeza a cabeza con Saban para ver cuál de los dos hacen más mierda una serie). Basado en un juego de computadora, Medabots -cuyo título original es Medarot- comenzó a emitirse en Japón por TV Tokyo en Julio del '99 y terminó recientemente; el argumento es más que obvio: los Medabots son mascotas robots que se le venden a los pibes, y el pasatiempo favoritos de estos consiste en hacer pelear entre sí en batallas a los mencionados cacharros parlantes. En cuanto a Caballeros del Mundo Mon (Rokumon Tengai Monkore Knights en el original japonés), la cosa es más o menos similar; una penéja y su amigo inician un viaje hacia una ciudad de fábula para volverse protectores de los monstruos fantásticos que habitan allí y bla bla bla. Este anime consta de 51 episodios y también se transmitió por TV Tokyo entre el 10 de Enero y el 25 de Diciembre de 2000.



Caballeros del Mundo Mon



Medabots

## MAS PELICULAS GROSAS EN LOCOMOTION DURANTE DICIEMBRE Y ENERO

Locomotion continúa apostando fuerte a la emisión de los mejores largometrajes y OVAs de todo el mundo. A fin de no perdérselas (ya que siguen estando mal promocionadas) reproducimos nuestra ya clásica guía de los títulos que pasarán en sus ciclos de largometrajes.

Nota: 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:  
**2 Dic:** Dirty Pair: Flight Conspiracy 005, Yakumo Tatsu; **9 Dic:** Making of Flat World, Flat World, Robert Creep; **16 Dic:** Oh! My Goddess (parte 1); **23 Dic:** Maratón Anime Loving 2; **30 Dic:** City Hunter: Bay City Wars, City Hunter: Million Dollar Conspiracy, **6 Ene:** Vampiros en la Habana - Torpedo; **13 Ene:** Ghost in the Shell; **20 Ene:** Juego de Niños - Glassy Ocean; **27 Ene:** Maratón Adventures of the Mini Goddess.

- **Japanimotion** de los Sábados a las 21 hrs:  
**1 Dic:** Aika (parte 2); **8 Dic:** Pia Carrot (parte 1); **15 Dic:** Pia Carrot (parte 2); **22 Dic:** Maratón Anime Loving 2; **29 Dic:** Labyrinth of Flames; **5 Ene:** Super Dimensional Fortress Macross; **12 Ene:** Saber Marionette J Again (parte 1); **19 Ene:** Saber Marionette J Again (parte 2); **26 Ene:** Maratón Adventures of the Mini Goddess.

- **Japanimotion** de los Martes a las 22 hrs:  
**4 Dic:** Pia Carrot (parte 1); **11 Dic:** Pia Carrot (parte 2); **18 Dic:** Labyrinth of Flames; **25 Dic:** South Park Especial de Navidad; **8 Ene:** Blue Submarine N.6; **15 Ene:** Sukeban Deka (parte 1); **22 Ene:** Compiler; **29 Ene:** Tenamonya Voyagers.

- **Animafilms** de los Miércoles a las 22 hrs  
**5 Dic:** Virgin Fleet; **12 Dic:** Wallace and Gromit; **19 Dic:** Oh! My Goddess (parte 2); **26 Dic:** Rail of the Stars; **9 Ene:** Nadesico: Princess of Darkness; **16 Ene:** Tale of Shim Chung; **23 Ene:** City Hunter: Bay City Wars, City Hunter: Million Dollar Conspiracy

## ESTRENAN EN JAPON UNA NUEVA PELICULA DE PATLABOR

En el marco del reciente 14th Tokyo International Fantastic Film Festival, un nuevo largometraje de la aclamada saga Patlabor acaba de estrenarse a modo de avant premiere; sin embargo, la película (que tiene una duración de 100 minutos) será exhibida en forma regular en los cines recién en el próximo otoño. Pero para sorpresa de los fanáticos de este anime, en ese entonces junto a la película -llamada "WXIII Patlabor The Movie 3"- asimismo se proyectarán, tres episodios autoconclusivos de 12 minutos cada uno en los cuales se van a brindar detalles inéditos de los mechas y los pilotos. Otro punto interesante de la movida es que en estos capítulos -denominados Mini Pato- los protagonistas van a aparecer en versión SD (super deformed), y además la animación va a ser muy tosca. Volviendo al film, algunos puntos para destacar son que la producción corrió a cargo de Madhouse (CC Sakura) y de Production IG (Evangelion, Nadesico). Lamentablemente Mamoru Oshii -director en los dos largometrajes anteriores de la saga- no ocupó ese cargo en esta oportunidad, sino que en su lugar estuvo Fumihiko Takayama. Oshii en cambio, se desempeñó como una especie de productor ejecutivo (lo que sí, estuvo directamente involucrado en los episodios de Mini Pato). En cuanto a los diseños de personajes, el trabajo quedó en manos de Tetsuya Nishio, es decir que también estuvo ausente la diseñadora original (Akemi Takada); además la compañía IKIF (Blue Seed, Blood) se encargó de los efectos por computadora. La historia de la película está basada en uno de los arcos argumentales del manga, y esta vez Noa, Asuma & Co. se verán las caras con unos monstruos creados genéticamente.



## BETTERMAN YA ESTA DOBLADA!

**B**etterman, la serie de mechas con un toque de bio-terror que fue definida como la mejor producción de Sunrise en 1999, pronto llegará a las pantallas latinoamericanas de la mano de la distribuidora Cloverway quienes están negociando con varios canales para ponerla en el aire de toda la región. La historia transcurre en el año 2006, donde la humanidad se encuentra con un misterioso fenómeno llamado "Algernon". Nada se sabe acerca de él, pero la gente que ha estado involucrada con eso ha terminado muerta. Un día, el misterioso fenómeno ocurre en el subsuelo del parque Amusement. Un muchacho llamado Keita estaba en ese lugar, y conoce a una chica de nombre Hinoki, manejando un Kakuseijin. A partir de ese momento Keita y Hinoki se verán envueltos en un gran número de misterios y luchas contra monstruos a través de aterradoras aventuras. La intriga de la serie residirá en descubrir qué es realmente Algernon, y qué o quién es Betterman, el poderoso mecha que aparecerá en ayuda de ambos. El momento en que Keita conoce lo que es Betterman es el detonante de la serie. Esta producción tiene un fuerte ingrediente de anime de terror, lleno de biotecnología científica. El diseño de personajes está a cargo de Takahiro Kimura y el diseño de mechas, de Kunio Ookawara es de gran calidad. Betterman se emitió originalmente en Japón entre Marzo y Diciembre de 1999, totalizando 26 episodios. Es de destacar que mientras estuvo en el aire, su rating la ubicó siempre entre las 10 series más vistas del momento.



## TERMINO MACROSS 7 TRASH EN JAPON Y MIKIMOTO YA COMENZO OTRO MANGA: BABY BIRTH

**S**e publicó en Japón el octavo y último tomo de Macross 7 Trash. Mikimoto que ya había comentado que la serie estaba resultando más larga de lo esperado, decidió ponerle fin a este manga concluyendo su publicación en el Shonen Ace hace unos meses atrás. Aún así parece que el autor estaba muy encariñado con esta serie ya que el tankoubon #8 terminó con una cantidad inesperada de 11 episodios (en comparación a los 6 que trae usualmente). Mientras tanto Mikimoto comenzó a serializar un nuevo manga en la relativamente joven publicación Magazine Z de la editorial Kodansha, revista que alberga otros títulos como Turn A Gundam y Amon (la remake de Devilman). Su nuevo trabajo se llama Baby Birth y trata sobre una chica con poderes mágicos que es iniciada a la fuerza en la caza de demonios. La historia no está aún muy desarrollada ya que lleva pocas entregas y la narrativa de Mikimoto es algo lenta debido a su estilo altamente gráfico.



Fin de Macross 7 Trash



Baby Birth



## MAZINKAIZER: CON UNA SERIE DE OVA'S MAZINGER CONTINUA DESPUES DE 30 AÑOS

**E**l 25 de Septiembre de este año salió a la venta en Japón la tan esperada miniserie de OVA's de Mazinkaiser. Esta es la última personificación de uno de los iconos de la historia del anime, quien llegó por primera vez a las pantallas japonesas en Diciembre de 1972. De ahí en más se convirtió en un éxito rotundo llegando a emitirse 92 episodios en 2 años, luego de los cuales siguió (a la semana siguiente) una continuación directa de la serie anterior conocida como Great Mazinger. Este robot gigante (o robots ya que en realidad son dos diferentes, pero bueh), fue representado en muchas re-makes a lo largo de este tiempo, ya sea tanto en manga como tv y cine, llegando a ser en nuestros días un personaje tan conocido como cualquiera de los nuevos.

Mazinkaiser es la tercer personificación del Mazinger existente dentro de las versiones tradicionales (hubo otras más loquitas como ser una máscara semi-mágica), y nació originalmente, de la mano de Go Nagai por supuesto, en 1997 como un diseño para el Super Robot Taisen F, una de las muchas entregas de una saga de videojuegos en las que uno tiene control sobre casi todos los mechas conocidos (incluyendo Evas, Valkyries, Gundams, Todos los de Go Nagai, el de Gunbuster y miles más que acá no son muy famosos).

Go Nagai es conocido por su constante renovación de personajes clásicos, que le dan el monopolio casi exclusivo de toda la época dorada de este tipo de series, con producciones como Mazinger Z, Great Mazinger, Ufo Robot Grendizer (donde aparecía Koji Kabuto), Kotetsu Jeeg, Getter Robo; y otras igual de famosas como Devilman, Cutey Honey y Violence Jack. Si bien casi todos estos personajes pertenecen a los 70 y principios de los 80, Go Nagai continuó reformando conceptos, re-creando una y otra vez a los mismos personajes (Con cosas como God Mazinger, Shin-Getter Robo, Devilman Amon, etc).

Mazinkaiser como era de esperarse se volvió uno de los personajes más famosos de esta saga de juegos, apareciendo en miles de doujinshis (mangas amateurs) y model kits; hasta que finalmente, gracias a los esfuerzos de la productora Sunrise, llega a las pantallas de Tv, en formato de una serie de 7 OVA's sólo para DVD. El primer episodio de esta saga muestra a Koji Kabuto y Testuya Tsurugi al mando de Mazinger Z y Great Mazinger peleando contra casi todos los monstruos mecánicos que aparecieron en la serie de Tv pero al mismo tiempo. Luego de que cada uno hiciera un despliegue de todos sus golpes especiales, poco a poco van siendo superados hasta que uno de los robots enemigos arranca el Pilder de Koji y lo lanza hacia el horizonte. El Baron Ashler captura al inanimado Mazinger y lo convierte en una especie de Dark Mazinger que usa para atacar el laboratorio junto con el resto de los monstruos que quedaron. Cuando un ya muy maltratado Great Mazinger está a punto de ser destruido, aparece de la nada un robot llamado Mazinkaiser quien empieza a atacar a todo lo que tiene enfrente, incluyendo a Great Mazinger y al laboratorio.

El segundo capítulo de la serie está anunciado en Japón para Diciembre.



Model Kit de Mazinkaiser



"Puños atómicos!!!!"



# Rurouni Kenshin

Por Agustín Gómez Sanz,  
Con Vicente, Abalos y Herberto

Te la envaino al revés...

HALA  
 浪客剣心  
 明治剣客浪漫譚



para rato). Las razones de semejante popularidad son muy sencillas: historias claras pero profundas, un rango de argumentos (pelea, romance, tragedia, comedia, suspenso) que le permite captar varios tipos de públicos y grupos demográficos diferentes, un componente histórico real muy importante, un pasado misterioso, y el más importante de todos:

una pareja de protagonistas que nunca coge. Kenshin nació como manga hace siete años y sin duda la responsabilidad del éxito multi-mediático que tuvo después pertenece casi exclusivamente a su creador Nobuhiro Watsuki. Este historietista poseía muy poca experiencia como profesional al momento de comenzar



KENSHIN HIMURA



"BATTOUSAI" HIMURA



KAORU KAMIYA



YAHIKO MIYOJIN



SANUSUKE SAGARA



MEGUMI TAGANI

esta serie, teniendo en cuenta que sólo había publicado historias cortas y Kenshin era su primer manga serial, pero eso no impidió que fuera un rotundo éxito. Publicado por primera vez en el legendario semanario Shonen Jump de Shueisha el 7 de Septiembre de 1994, en poco tiempo se convirtió en uno de los títulos más populares de la revista. Algo especialmente notable ya que en esa época en el Shonen Jump se serializaban al mismo tiempo gigantes como Slam Dunk, Captain Tsubasa y Dragonball, serie de la que terminaría siendo nombrado "heredero", en cuanto a importancia dentro de la publicación. Más allá de la excelente habilidad de Watsuki como narrador, haciendo que cada historia se conecte con la siguiente de forma que la trama sea casi indivisible como conjunto, esta historia incluía un factor nunca antes visto: Personajes y hechos históricos mezclados en la ficción. A lo largo de las páginas de Kenshin innumerables próceres japoneses desfilaron tanto en papeles menores como en protagonistas, siendo el más conocido de ellos Hajime Saito. Dentro de esto era especialmente interesante que al mismo tiempo que se presentaban argumentos que cambiaban el desarrollo de los sucesos históricos al final dejaban el mismo resultado. Es decir por ejemplo: "Al



Sr A. lo mató el Sr B." (hecho histórico). En la serie se dice que A es un conocido de Kenshin que le pide que haga tal cosa, pero un tal Sr. C va y mata a A sin que nadie lo sepa (salvo Kenshin) y cuando B llega para matar a A se encuentra con el cadáver y dice "Ojo que fui yo!!" y ahí tenés tu hecho histórico igual, sólo que ahora Kenshin tiene que ir a buscar a C y la trama sigue por ese lado. O como para que se den una mejor idea aún, spongamos que saliera una historieta en Argentina donde el personaje principal, llámémoslo el "Gaucho X", tiene como mejor amigo al Sargento Cabral y por si fuera poco San Martín un día se aparece y le pide que vaya a pelear contra un fulano porque sino su expedición de cruzar la cordillera podría peligrar... Rurouni Kenshin es sin duda (más allá de que sus componentes principales sean totalmente ficticios) un excelente retrato de uno de los períodos más importantes en la historia

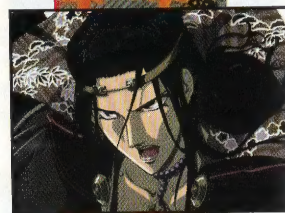




del desarrollo de Japón. Factor que juega a favor haciendo que todos sus personajes tengan un trasfondo personal muy fuerte y absolutamente verosímil al mismo tiempo. Otro detalle más que interesante de este manga son las notas que hace el autor cada vez que un personaje nuevo aparece, cosa que sólo puede verse en los tomos recopilatorios

del comic. En ellas explica cómo fue el proceso que lo llevó tanto a crear la personalidad del personaje como su diseño. Esto último resulta aún más interesante porque el autor es un declarado fanático de los comics americanos (en especial de los títulos de la línea de X-Men), y le encanta mezclar características de ellos en sus personajes. Este hecho le ganó la simpatía del público y el odio de algunos dibujantes que alegaban que un autor nunca debe revelar sus secretos y otras boludeces como si de magos se tratase.

La serie de Tv emitida en Japón desde el 10 de Enero del 96, fue sin duda el trampolín que ayudó a Kenshin a llegar al éxito masivo, compitiendo parajo con su entonces compañero Dragon Ball GT, e incluso llegando a las pantallas de los cines nacionales en Diciembre de 1997 con el film "Ishin Shishi e no Requiem", traducible como "Réquiem para los Ishin Shishi (Patriotas de la Restauración). La calidad de animación de la versión televisiva resultó bastante buena, salvo por la contra de tener muchos equipos diferentes de animadores; lo que generaba grandes diferencias entre los diseños de varios capítulos. La adaptación al anime es



Algunos de los personajes inventados por Sony



Los peluches que condujeron un especial de TV

bastante fiel al manga original, aunque como siempre se tiende a boliduzar un poco la mayoría de las tramas, simplificándolas a veces en exceso o directamente cambiando hechos como si de alguna manera eso la hiciera más entendible. Sin duda el punto más débil son los episodios de relleno, aquellos que inventa el staff televisivo y que no estaban presentes en el manga. Estos usualmente se usan para dejar que el autor del manga termine un arco argumental y poder animarlo de corrido todo completo sin alcanzarlo a mitad de camino (recordemos que los animes adaptados de mangas se suelen hacer mientras el comic todavía se está publicando). Este tipo de capítulos no son para nada brillantes en ninguna serie

de anime, pero en el caso de Kenshin son tan pero tan pelotudos que dejan la sensación de que la gente encargada de escribirlos tenía algún tipo de odio personal hacia los personajes. En estos episodios no hacen más que ponerlos en situaciones completamente ridículas (el Kenshin-Payaso siendo uno de los más tristes casos) que no sólo dañan la esencia del personaje sino que perturban la continuidad original de la historia. Justamente estos episodios de relleno fueron los principales culpables de que el anime fuera cancelado en el episodio 94, en Septiembre de 1998, mientras que el manga se encontraba por lejos en su mejor momento tanto de historia como de ventas. Cómo puede ser semejante cosa? Sencillo: la productora Sony se durmió en los laureles del suceso y se despachó con TREINTA Y DOS capítulos de relleno seguidos esperando que Watsuki terminara con la saga final. Probablemente hicieron esto con la idea de que ellos podrían mantener la serie en el aire de esa forma y luego sí adaptar la extensa saga final del manga una vez que este terminara. Pero como cualquier persona inteligente hubiera pronosticado estos episodios, que ya de por sí eran malos cuando pasaban de vez en cuando, juntos fueron una catástrofe, basardeando cuanto concepto original podría haber llegado a tener la historia inicial. Los fanáticos del comic veían cómo la serie se iba alejando cada vez más de lo que cualquiera

de ellos hubiera donado órganos por poder ver animado, llegando a puntos en que los episodios animados directamente contradecían lo que pasaba en el manga (que luego se suponía que iba a adaptar). Es así como el anime perdió todo su empuje y llegó a su fin, sin poder ni siquiera emitir un episodio de cierre, sino que se cortó al final de un capítulo común. El supuesto final del anime (totalmente inventado obviamente) saldría a la venta en formato OVA (en realidad como "episodio inédito #95") en Diciembre de 1998. Si bien la serie había caído (en llamas) los fanáticos no habían perdido el interés por la historia de este espadachín femenino, menos aún cuando tantas cosas interesantes estaban pasando en la versión manga; por esto es que Sony nuevamente apostó a producir un anime de Kenshin, esta vez fielmente basado en los sucesos del comic y en formato de una miniserie



Uno de los mejores artbooks, con ilustraciones de la serie y de las primeras OVA's



HANYA - WOLVERINE

GAMBIT - JIN-EH

SPAWN - SEIJURO HIKO





Algunos de los tantos CD's de música de la serie



de OVAs de cuatro partes. Estas nuevas producciones se comercializaron entre Febrero y Agosto de 1999 y adaptaban de forma independiente una pequeña saga del manga en la que Kenshin le confiesa su pasado a sus amigos. El nuevo diseño utilizado en estas producciones difiere terriblemente tanto del manga como de la serie y el film, aunque milagrosamente funciona perfecto. Los personajes están muchísimo más humanizados, con marcados rasgos japoneses, y la calidad de animación es simplemente excelente. Esta saga de OVAs fue sin duda el paso

correcto a seguir, ya que por un lado continuaba la trama que los fanáticos esperaban ver, y al mismo tiempo se tenía una producción que podía mantenerse por sí sola, permitiendo su comercialización en Occidente sin necesidad de la serie original. Gracias a los resultados altamente positivos que se obtuvieron por estos cuatro videos, Sony actualmente está en proceso de producción de un nuevo grupo de OVAs, con fecha de salida prevista para Diciembre de este año, con el mismo Staff de diseñadores y animadores del grupo inicial de OVAs. El manga a todo esto ha concluido en el vol 28 (la serie de tv adaptó hasta el vol 19). En lo que a merchandising se refiere, lo más destacable de todo son los compactos de música, que recopilan la excelente banda sonora de la serie. En total tenemos la suma de 16 Cd's más otros 20 singles, que incluyen los 3 openings y 8 endings (un récord para una serie de 94 capítulos) y otros temas de las voces de la serie. Además de los muchos Artbooks, los dos juegos para Playstation; una infinidad de posters, llaveros, tarjetas, un

CD-Rom hecho por la misma productora, e incluso toda una serie de peluches (que aparecieron en la serie conduciendo uno de los varios especiales). Los tan esperados muñecos de Kenshin van a hacer su aparición hacia fines de este año y principios del próximo. Serán lanzados por la compañía americana Toycom bajo ambos títulos (Rurouni Kenshin y Samurai X), e incluyen a Kenshin, Sanosuke, Kaoru y Hajime Saito, con un segundo grupo formado por Battousai, Tomoe, y Okita (el compañero de Saito en el Shinsengumi)... Sin duda a Kenshin le queda todavía mucho filo en su espada...



Los nuevos muñecos

## La historia

La historia de Rurouni Kenshin está ubicada en un periodo particularmente conflictivo de Japón, para entender en qué situación se ubican estos personajes y el peso de ésta sobre sus vidas hay que hacer un poco de revisión histórica. El periodo significativo al que se hace referencia en esta trama y que marcó un quiebre en la historia de Japón es el "Bakumatsu no Douran" (Levantamientos del [Fin del Régimen del Shogun]). Por más de doscientos cincuenta años (1600~1868) Japón había permanecido aislado del resto del mundo, viviendo bajo un régimen militar conocido como el Shogunato, con base en Edo (actual Tokyo); época donde los samurai tuvieron su apogeo, a este período se lo conoce como Período Edo. Para dar una idea del momento del aislamiento de Japón, basta señalar que para 1868 un país como Argentina no sólo era independiente desde hacía muchos años, sino que ya tenía una Constitución y presidentes democráticamente electos. En 1853, sucede un incidente conocido como el "Kuro-Fune Raikou" (Llegada de los Barcos Negros), que fue el detonante de la revolución. Estos barcos



perteneían a la marina de Estados Unidos (muy fuertemente armados) venían en misión de obtener (demandar) derechos especiales para comerciar con Japón, cosa que el régimen del Shogun no pudo más que aceptar. Este hecho fue shockeante para la gente de Japón ya que puso en evidencia la debilidad su país ante el resto de las naciones avan-

zadas, por lo que muchos de los líderes militares comenzaron a comprar armamento occidental e incluso cedieron libremente su poder y grandes privilegios en pos del cambio. Pero como era de esperarse, no todos los líderes militares iban a estar dispuestos a ceder sus privilegios (menos aún las clases más altas). Se desencadenó entonces una confrontación entre los partidarios de la reforma y destitución del régimen del Shogun, que se hicieron llamar Ishin Shishi (Patriotas de la Restauración); contra los partidarios de mantener el régimen del Shogun. Finalmente en 1868, el Shogun Yoshinobu Tokugawa, el último en una dinastía de 250 años le cedió el poder al Emperador Meiji, comenzando el período Meiji, también conocido como



Restauración Meiji. En los primeros años de este período se promulgaron leyes de igualdad como la prohibición de cargar espadas y la posibilidad de tener apellido (dos cosas exclusivas de los samurai durante el período Edo). La base de la historia es entonces el conflicto entre los que quieren vivir en esta nueva era de paz y los samurai que no pudieron adaptarse y se dedicaron a "actividades non sanctas".

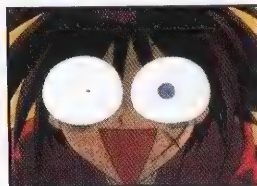
Así es como un día cualquiera (11 años después del comienzo de la era Meiji) nuestro vagabundo se tropieza con una joven llamada Kaoru; una chica que está a cargo del dojo de su difunto padre, y que persigue a un asesino que se hace llamar Hitokiri Battousai (el nombre de un asesino legendario). Este tipo anda pregonando por ahí que es alumno del dojo de Kaoru y por lo tanto desprestigia su escuela. Por supuesto que para el final del episodio descubrimos que este asesino es sólo un farsante y antiguo enemigo del padre de Kaoru; y además que este vagabundo no es otro que el legendario Hitokiri Battousai. Renunciando a ese nombre, y a todos los beneficios que llevaría ser un prócer de la revolución, Himura Kenshin se dedica a vagar por los pueblos tratando de redimirse por todos los asesinatos que cometió durante la guerra; aunque por ahora decide quedarse en el dojo y ayudar a Kaoru a tratar de recuperar el honor (y los alumnos) de su escuela. A lo largo de la historia Kenshin se hace de otros amigos: Yahiko es uno de



La cera para depilarme el pecho duele como la mierda

ellos, un huérfano de una importante familia samurai al que Kenshin rescata de un grupo Yakuza (mafia Japonesa) y entrega a Kaoru como alumno. Otro amigo es Sanosuke, de quien se hace aliado no sin antes batirse a duelo, ya que éste odiaba a los Ishin Shishi porque traicionaron a su mentor en tiempos de guerra. También aparece el clásico personaje "mientras este mos peleando contra otro soy tu amigo pero en cuanto pueda te corto la cabeza", en este caso personificado por Hajime Saito, figura histórica real del Japón, y uno de los capitanes del escuadrón Shinsengumi (enemigos de los Ishin Shishi).

Sin duda la historia llega a uno de sus puntos más importantes (y de mejor calidad de animación) en lo que se conoce como el "Kyoto Hen". Durante esta saga Kenshin se traslada de regreso a Kyoto para luchar contra Shishio Makoto, el hombre que tomó el cargo de asesino cuando Kenshin se retiró. Shishio tiene un plan para tomar control de Japón, ayudado por un conjunto de guerreros llamados el Juppongatana (Las diez espadas). Al terminar esta saga es justamente cuando el manga y el anime se separan, definitivamente, con varias sagas más creadas por Sony.



## La versión doblada

La particular versión de Rurouni Kenshin que actualmente emite para toda Latinoamérica Cartoon Network se realizó en Bogotá, Colombia, allá por 1997. Fueron doblados los primeros 62 capítulos de la serie (es decir, justo hasta cuando la historia se va al recarajo). El estudio a cargo del trabajo fue Centauro Comunicaciones, y a modo de anécdota se puede decir que el doblaje se realizó con muy poca diferencia de tiempo con respecto a la emisión original en Japón.

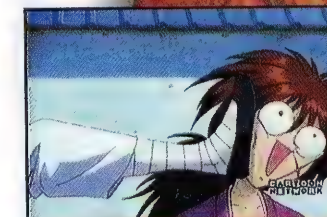
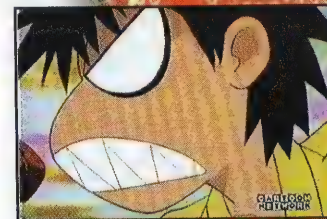
Tan pequeña fue la diferencia, que la colombiana tuvo el honor de ser la primer versión occidental de la serie. Asimismo, tal y como había decidido Sony (la productora japonesa) salió bajo el pedorro nombre de "Samurai X"; una pifiada de título terrible ya que Kenshin nunca fue samurai (y además suena más a un elseworld de Wolverine en Edo ó a un hentai de pésima calidad). El doblaje al español de la segunda tanda de episodios (63 a 92) habría de realizarse recién a finales de 1999.

El doblaje es fiel y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón, pero las voces elegidas no son del todo correctas, faltándole bastante fuerza y ganas a la hora de hablar. En este

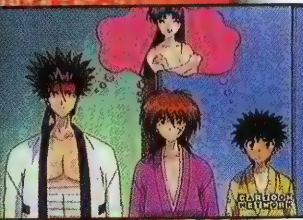
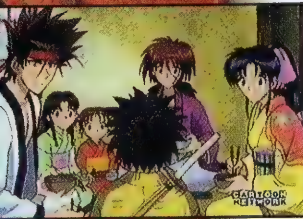
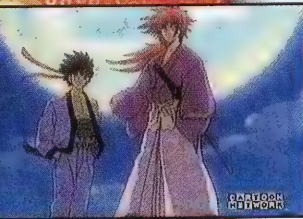
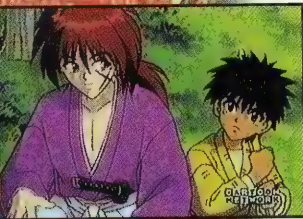


"Este Sake me pegó para el culo"

punto puede agregarse que especialmente chotas son las voces de Kaoru, Yahiko (quien ni siquiera puede pronunciar bien su propio apellido) y los personajes infantiles en general; sin ánimo de ofender, parece que a estos actores en particular los hubieran sacado de un cotelengo. En cuanto a la voz de Kenshin, que tiene menos onda que un renglón, no se tomó en cuenta que en Japón al protagonista principal lo dobló originalmente una mujer (Suzukaze Mayo). El encargado de prestarle su voz a Kenshin para el doblaje al español fue Alexander Páez, quien en anteriores trabajos interpretara el rol de Jackie Chang en casi todas las películas del "actor" nacido en Hong Kong. Otro hecho negativo es que no respetó demasiado la neutralidad del castellano. A propósito de esto, lo más patético es que al

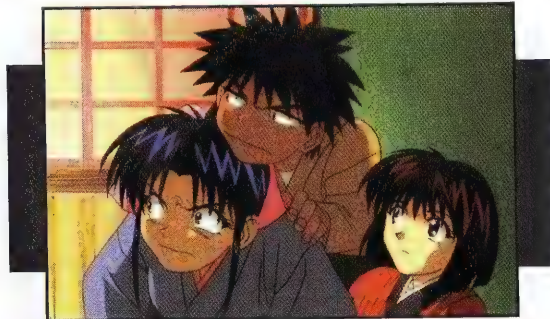


"Oyee Kenchin, quieres más...?"



escucharse la voz de Kaoru viene a la mente la tonada de los diálogos de la novela Amándote II. El español neutro en el doblaje de este anime dónde quedó?..... Bien, gracias; sólo falta que Kaoru en algún momento diga "Oie chico" para cantar bingo. En fin, es una picardía que Cartoon Network tuviera que pasar esta pobre versión, especialmente siendo precedida -en lo que a anime respecta- por un excelente doblaje como fue el de Sakura. Se nota además, que el elenco de voces no es muy experimentado en lo que se refiere a la pronunciación de términos en japonés, ya que rara vez les sale un nombre de la misma forma dos veces. Con respecto a esto último, quizás la caída más grande se la mandan al transformar la "sh" original en "ch"; es así como Kenshin pasa muchas veces a llamarse "Kenchin", Aoshi es "Aochi", Shikijo es llamado "Chikijo" (este suena gracioso), y la lista podría continuarse con largos etcéteras. Un caso especial es la tremenda pifada de que Kaoru use el nombre de Kenshin en el primer episodio, siendo que recién se entera de cuál es al final del capítulo. Errores de pronunciación y continuidad aparte, también los traductores tuvieron varios problemas para definir términos específicos de la lengua

japonesa, como es el caso de "Batusai el destajador" (Hitokiri Battousai en el original) el cual realmente suena espantoso. Una pérdida lamentable en el doblaje es también que Kenshin no diga su tradicional grito de "oroooo" cada vez que lo golpean. Otro moco presente en este doblaje (aunque por suerte no pasa muy seguido) es que en un determinado momento, a algún personaje secundario le asignaran una voz que en realidad le correspondía a otro. Como punto a favor, sin dudas se destaca el hecho que dejaron absolutamente todos los nombres originales, e incluso los openings y endings, en japonés sin alterar. Esto tal vez ahora no suene tan importante pero en 1997, es decir cuando se hizo el doblaje, era vanguardia pura. En lo que respecta a la emisión que está haciendo el Cartoon, llama mucho la atención que no le hayan agregado el logo de Samurai X a la presentación (la cual conserva el logo japonés que dice por supuesto Rurouni Kenshin) o incluso esas frasecitas "ingeniosas" del locutor al momento de ir y volver de la pausa. Donde sí lamentablemente está presente esta voz es en el ending, hecho que rompe las pelotas en demasía para aquel que se esté grabando la serie. También jode que en ocasiones, al retornar de la pausa, la



ovejita chota esa, atraviese la pantalla. La distribución de la serie está corriendo a cargo de Columbia, una empresa que no tiene mucha experiencia en animes pero que gracias a su enorme presencia en el mercado, es capaz de colocar sus productos fácilmente en los canales de tv más importantes. Antes de que comenzara a pasarse por

Cartoon Network, la versión de Samurai X se había emitido en casi toda América Latina, siendo Argentina por supuesto una lamentable excepción; algunos de los países que habían disfrutado por aquel entonces de los combates de Kenshin fueron Venezuela, Perú, Ecuador, Panamá, Brasil, Costa Rica, Chile y obviamente Colombia.



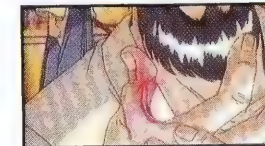
## La censura de Cartoon Network a la serie

Pese a que la serie está fielmente doblada y se ha emitido en el pasado sin cortes en canales de aire de Venezuela y Ecuador, la gente de Cartoon Network ha optado por cortarle alevosamente escenas donde aparecen bebiendo alcohol los personajes (!) y donde hay sangre o violencia extrema. Esto último resulta más que incomprensible, ya que ellos mismos prepararon para la serie una propaganda y un eyecatch que muestran chorros de sangre en un fondo negro; o sea que promocionan justamente lo que luego ellos terminan censurando! Irónicamente un canal como Magic Kids, que hubiera huido desfavorido de las relaciones homosexuales que se oyen en la versión de Cartoon de Sakura, no habría tenido problemas en emitir Kenshin tal cual es ya que no es más sangriento que Caballeros del Zodiaco. Parece que es imposible encontrar un canal donde se puedan pasar bien todos los animes... A lo largo de los 27 episodios que al momento pudieron verse por Cartoon Network, las modificaciones que se le realizaron a la serie incluyen no sólo la edición con reemplazo de imágenes, sino también

lamentables tijeretazos por doquier (algunos de varios minutos). El que en ocasiones los capítulos terminen "más temprano" no es debido a que haya poca propaganda sino a que hay muchos cortes de escenas! Para darse una idea, cada vez que aparece una escena en donde supuestamente debe verse sangre, debido a un fuerte golpe o algún corte de espada, pero no "salpica" nada, entonces ahí hubo una "prolija edición" del joven Manos de Tijera. A continuación van algunos ejemplos de las decenas de imágenes cortadas.

### Capítulo 1: El primer tijeretazo... \*sigh\*

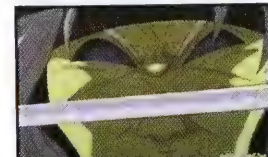
En este episodio se ve cómo el padre de Kaoru le rompe el dedo a Iruma (quien desacataba las reglas del dojo Kamiya); la cuestión es que al hacer eso la sangre comienza a



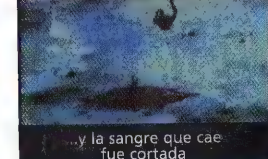
salpicar para todos lados, pero dichas escenas fueron sacadas y sólo podemos ver un rápido plano del dedo y a Iruma quejándose del dolor.

### Capítulo 7: El clásico "copy-paste"...

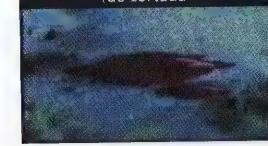
Aquí se ve como Kenshin debe ir a rescatar a Kaoru quien fue secuestrada por Jin-E (alias el clon de Gambit); la cosa es que esta es una de las peleas más sangrientas de los primeros capítulos y como tal, fue la más censurada. Desaparecieron las partes en que Jin-E (con su nariz dislocada por Kenshin)

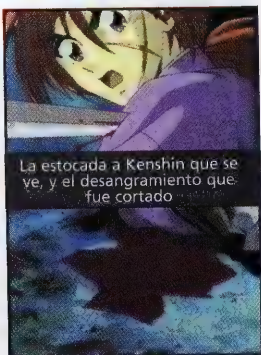


El golpe a la ñata de Jin-E...



...y la sangre que cae fue cortada



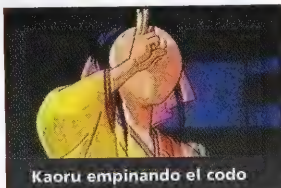


La estocada a Kenshin que se ve, y el desangramiento que fue cortado

perde sangre a chorros; esta imagen fue editada, y reemplazadas las escenas de "sangre nasal" por escenas en que la imagen se acerca al rostro del susodicho villano (pero que ya habían pasado minutos atrás!). Otra parte tijereteada fue cuando el hombro de Kenshin es atravesado por la espada de Jin-E, lo que causa que la escena se vuelva muy confusa. Apenas si se nota que le clavaron la espada, y sobre todo faltan las largas y ya clásicas imágenes de desangramiento.

**Capítulo 24: Me sacaron el sake!**

En este episodio Sanosuke realiza una fiesta con todos sus amigos, antes de partir con su antiguo camarada Katsu Sukioka para atacar las instalaciones del gobierno Meiji; para cobrar venganza por la masacre al Sekijoutai. La cuestión es que se censuró la mayor parte de la milonga, por ejemplo: Sanosuke invita a Yahiko a beber sake, éste para hacerle la contra a Kaoru (quien le había dicho que no lo hiciera) se toma todo de golpe y cae desmayado al borde del coma etílico.



Kaoru empujando el codo



Kaoru en pedo se pone "Hanya--an!!!"

Luego Kaoru, que estaba celosa de Megumi, se agarra un pedo de la puta madre y como consecuencia de eso empieza a decir cosas incoherentes; incluso estuvo a punto de declararse a Kenshin (incitada por Sanosuke al grito de "Díselo Kaoru, tú puedes!"). Junto a todo eso también falta cuando Sanosuke y Kenshin compiten para ver quién puede chupar más sake. Es para destacar que los cortes realizados a este episodio rondan los 4 minutos! (el Comfer es un poroto comparado con estos censores).



Sano y Kenshin dándole duro al sake



Y Kenshin con un pedalin de aquellos



**Capítulo 27: Efectos especiales Trentuno!**

Aparece Shura, una mina que intenta "recuperar" el liderazgo de una banda de piratas. En el momento de la pelea con los villanos de turno, Shura es alcanzada por una especie de daga que se le queda clavada en una de sus piernas; la cosa es que uno de esos millonarios planos que se le hacen al personaje herido que comienzan en los pies, suben por el cuerpo y llegan hasta la cabeza (para que uno pueda observar bien la magnitud del daño), fue modificado y no cortado a fin de no discontinuar los diálogos. Al instante de acercarse a la herida, que era en el muslo izquierdo, se realizó un zoom...pero de la pierna derecha!!; quedó como uno de los planos más pederros del mundo, ya que mostraba la pierna sana con trazos que parecían hechos con la brocha gorda (producto del desmedido acercamiento para sacar de pantalla la pierna lastimada).

Pero Cartoon Network no fue el único canal que se ocupó de censurar la serie; en otros países como Chile (por Chilevisión y Etc tv) y Brasil (por O Globo) también hubo censura. La de Chile no fue muy grave, pero según parece la de Brasil iguala (o sobrepasa) a la de Cartoon Network; esto se sustenta en que ni siquiera dejaron los openings y endings originales, y en el caso de la presentación la reemplazaron por una imagen de Kenshin y un logo chiruso que dice "Samurai X" con un pedacito del segundo opening. Aunque cabe aclarar que actualmente Cartoon Network está emitiendo en Brasil la misma versión que pasa aquí, así que por lo tanto nuestros compañeritos del Mercosur pueden ver las presentaciones japonesas y sufrir menos censura que en la anterior emisión de O Globo.

**ACTORES DE DOBLAJE**  
(Gracias por la magia, muchachos)

Kenshin Himura.....	Alexander Páez	Misao Makimachi.....	Nancy Cardozo
Kaoru Kamiya.....	Vilma Vera	Sojiro Seta.....	Raúl Gutiérrez
Sanosuke Sagara.....	Eleasar Osorio	Hajime Saito.....	Armando Duque
Yahiko Myojin.....	Carlos Alberto Ramírez	Okina.....	Gustavo Restrepo
Aoshi Shinomori.....	Antonio Puentes	Omasu.....	Claudia Cotte
Megumi Takani.....	Nancy Cortez	Hoji Sadojima.....	Carlos Camargo
Genzai.....	Gustavo Restrepo	Anji Yukyuzan.....	Leonardo Salas
Susume.....	Nancy Cortez	Iwanbo.....	Rodrigo Puentes
Yutaro Tsukayama.....	Camilo Rodríguez	Misanagi.....	Tirza Pacheco
Makoto Shishio.....	Hermes Camelo	Kaita.....	Raúl Forero
Seijuro Hiko.....	Bayardo Ardila		

**El futuro de Kenshin en Cartoon Network**

A mediados de Noviembre el Cartoon Network comenzó con la segunda tanda de episodios de la serie (siendo la primera de 27 eps). En esta segunda parte se ve la llegada de Saito y el comienzo de la gigantesca saga Kyoto Hen; esta parte es sin duda el mejor momento del anime por lejos, aunque la gran cantidad de episodios que incluyen hace dudar a que lleguen a pasarla de un solo saque. El Cartoon Network también anunció hace algunos días que compró los derechos de emisión para Tv de la serie completa, al igual que los de la película para cines de 1997, e incluso los de la primer saga de 4 OVAs. Todavía no hay fechas confirmadas, pero se espera que el film llegue al Teatro Cartoon



(el ciclo de los domingos donde siempre pasan películas de las series del canal) para comienzos del año que viene. Las OVAs por otro lado, es probable que se emitan recién cuando la serie completa se haya terminado de pasar. Este es un paso gigante hacia adelante para el Cartoon ya que, descontando el ciclo de Japanimation que pasaron allá por 1994, este sería el primer largometraje de anime que llegue a las pantallas... Y aparentemente no sería el último.



La película y los OVAs se vienen al Cartoon en 2002



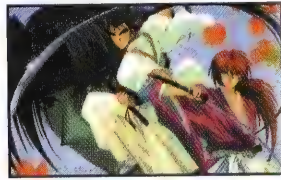
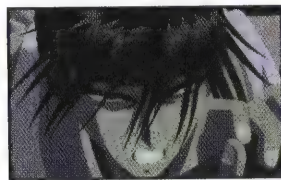
## La película, el extra y los ovas

### "Ishin Shishi e no Requiem" (Réquiem para los Ishin Shishi) Película para cine. Estrenada en Japón el 20 de Diciembre de 1997

Como sucede en la mayoría de los casos en que una serie es adaptada a la pantalla grande, la trama de este film no tiene relación directa con la historia ni de la Tv ni del manga, sino que ubica a los personajes en un argumento alternativo. La historia se sitúa en la ciudad de Yokohama, a la que el grupo llega en tren para visitar. Como no es mucha sorpresa, el karma de Kenshin de estar siempre en el lugar donde haya quilombo, hace que terminen metidos en una pelea entre unos marineros que molestaban a una chica y un tipo bastante hábil con la espada. Kenshin y este tipo (Shigure) se hacen bastante amigos y éste los invita a quedarse con ellos. De ahí se salta a una escena de un duelo entre Battousai y otro famoso Hitokiri partidario del Shogun, Hitokiri Gentatsu. El duelo en sí es bastante bueno pero para el final de la película se lo puede terminar odiando porque lo repiten a través de todo el film una, y otra, y otra, y otra vez...



Para hacerla corta, se descubre que este Shigure está intentando llevar a cabo una revolución contra el gobierno, y Kenshin por supuesto va a tratar de convencerlo de que espere a que las cosas mejoren (básicamente lo mismo que pasa con Sanosuke). El problema es que este Shigure era además el mejor amigo del Hitokiri Gentatsu, y la chica que salvaron nada menos que la hermana menor de este tipo que mató Kenshin. El opening del film es "Niji" (Arcoiris), tema realizado por L'Arc en Ciel (grupo que hizo el ending Fourth Avenue Café para la serie de Tv), mientras que el ending es "Towa no Mirai" (Eterno Futuro) de la ahora famosa banda Animetal. Este grupo, aunque en el ending del film no se note, es conocido por hacer versiones hard de temas de anime (incluyendo Heidi y Mazinger Z); donde sí se puede apreciar el estilo de esta agrupación es en los singles especiales realizados por ellos, que se repartieron junto con las primeras entradas que se vendieron, varios meses antes del estreno.



### "Meiji 11 Nen - Natsu no Owari" (Año 11 de la era Meiji - El fin del Verano) Capítulo Extra #95 Editado en Japón el 2 de Diciembre de 1998

Viendo que la serie se había acabado en el más común de los episodios, Sony de\$\$\$idió sacar un video con un episodio especial que sirviera como conclusión para el anime.

La estética en este especial se destaca por mezclar imágenes reales junto con la animación, la cual es de una calidad televisiva, pero de las partes buenas.

La historia es una pedorrada absoluta, mostrando que Kenshin y Kaoru se toman un barco para visitar la tumba del padre de Kaoru. Mientras están de viaje se miiiiiiiiiran así todo todo lindo... Ahhhhhhhhhhh... Mientras se hace un resumen de las relaciones que aparecieron en la serie y los eventos de la relación Kaoru-Kenshin.

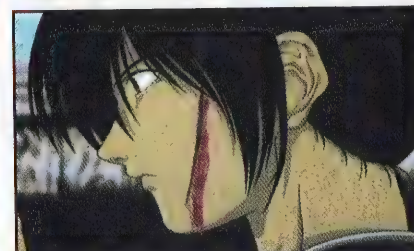
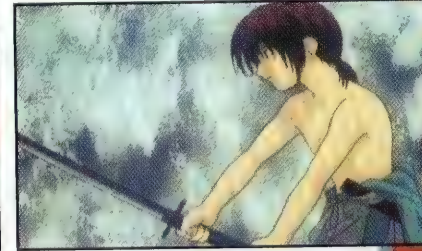
Al final se duermen de la mano!!!! Oohhhhhh!!  
Pornografía absoluta!!!



### "Tsuikoku Hen" (Saga de Recuerdos) Miniserie de 4 OVA's Editadas en Japón entre Febrero - Agosto de 1999

Formada por: **Kiru Otoko (Hombre que Corta/Asesina)**  
Editada el 20-2-99  
**Mayoi Neko (Gato Perdido)**  
Editada el 21-4-99  
**Yoi no Sato Yama (Anochecer en la Villa de la Montaña)**  
Editada el 21-6-99  
**Juujii Kizu (Cicatriz en Cruz)**  
Editada el 21-8-99

En conjunto estas cuatro producciones cuentan el pasado sangriento de Kenshin, en sus días como el Hitokiri Battousai, la oportunidad perfecta de verlo cortando gente a troche y moche. Entre otras cosas explica cómo fue que se unió a los Ishin Shishi; su relación con la misteriosa Tomoe Yukishiro; cómo recibió la famosa cicatriz en forma de cruz y por qué decidió convertirse en vagabundo al ver que la guerra ya estaba ganada. La calidad de animación que logró Studio Dean es superior a todas las otras producciones animadas de esta serie y los diseños de personajes realizados por Masahide Yanasigawa, si bien completamente diferentes a los de la Tv y el manga, están excelentemente bien logrados.



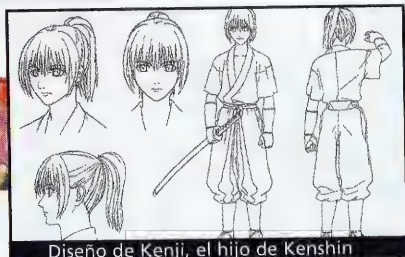
**"Seisou Hen" (Saga del Paso del Tiempo)  
Miniserie de 2 OVAs (tentativo)  
A Editarse en Japón entre Diciembre del 2001 y  
Febrero del 2002**

Muy poco se sabe sobre esta nueva producción, ya que la propia compañía Sony quiere mantener su contenido en el más absoluto secreto haciendo juegos de adivinanzas sobre personajes, contradiéndose, cambiando los años en que transcurre la historia, etc. La idea inicial son dos episodios con guión de Yoshida Reiko, e idea original de Nobuhiro Watsuki por supuesto, aunque hay fuentes que afirman que en realidad estos dos episodios sean la antesala para algo más grande.

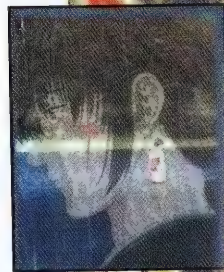
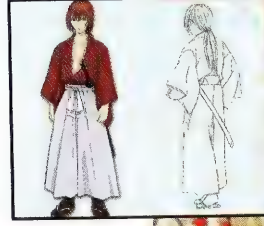
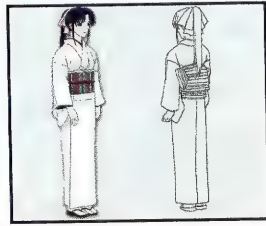
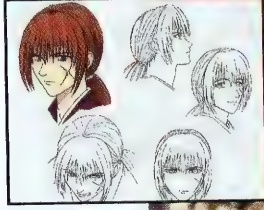
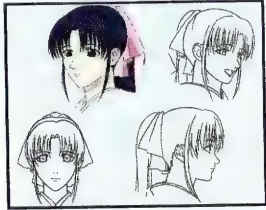
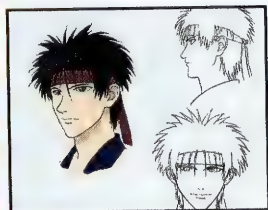
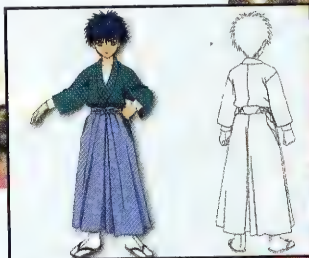
Los personajes confirmados que van a aparecer en el film son los básicos (Kenshin, Kaoru, Yahiko, Sanosuke, Megumi) y otros más particulares como Hiko (el maestro de Kenshin), Udou Jine (El asesino que tenía el poder de paralizar con la mirada), Yamagata Arimoto (el general que aparece al comienzo de la serie cuando Kenshin enfrenta a los policías con espadas) y Enishi, el malo principal de la saga final del manga y hermano de Tomoe Yukishiro. Todos los diseños de personajes que se hicieron públicos aclaran que son para la Epoca Meiji 11, es decir ni bien empieza la serie, aunque después Sony lanzó una imagen de un personaje (Kenji) del Meiji 28, es decir mucho después del final del manga.

Teniendo en cuenta que estos personajes aparecen en puntos muy separados y a lo largo de toda la historia original (sumado el nombre de la saga), se puede llegar a entender que si bien, esta saga se ubica (según lo afirmaron las fuentes de Sony) entre la primer saga de OVAs y el comienzo del anime, sea en efecto una especie de recuento de los hechos de tooooooooda la historia completa que después permita realizar la adaptación de la saga final del manga que nunca se adaptó al anime.

Los re-diseños de personaje para la nuevas OVAs



Diseño de Kenji, el hijo de Kenshin



**El autor y el manga**

Nobuhiro Watsuki nació el 26 de Mayo de 1970 y, como sucede con muchos autores de mangas orientados al deporte, practicó Kendo pero como era muy malo se dedicó a dibujar sobre eso.

Después de ganar el Pop Step Award de la editorial Shueisha y también el Tezuka Shou (premio que se da al ganador de una competencia en honor al gran Osamu Tezuka) con su obra "Podmark"; comenzó a trabajar como asistente de Takeshi Obata (conocido por el manga Hikaru no Go); hasta que al año siguiente comenzó con su propia publicación. Su primer obra como profesional fue "Sengoku No Mikatsuki" (Luna Creciente sobre un País en Guerra), donde por primera vez inventaría el estilo de esgrima "Hiten Mitsurugi Ryu" (esta obra está de bonus al final del tomo 5 de Kenshin). A ésta le siguió una historia corta publicada en el Shonen Jump llamada "Rurouni - Meiji Kenkaku Romantan" (incluida como bonus en el tomo 1 de Kenshin), y alrededor de seis meses después publicaba una segunda parte de este episodio (incluida de bonus en el tercer tomo de Kenshin). Esta minisaga de dos episodios sirvió para convencer finalmente a la gente de Shueisha y ganarse un espacio como serie continuada dentro del legendario Shonen Jump. Rurouni Kenshin se publicó por primera vez en el mencionado semanario, en el número 19 del mes de Abril de 1994, llegando a sumar un total de 255 capítulos a lo largo de cinco años de serialización. Se recopiló en un total de 28 tomos, aunque existen dos episodios especiales que no se encuentran den-



Autoretrato de Watsuki

tro de estos (uno está publicado dentro de un art-book y el otro es un especial del Shonen Jump). A lo largo del manga es notable como Watsuki va mejorando su estilo a medida que pasan los episodios, la diferencia es notable si se los comparan, aunque el proceso evolutivo es tan continuo que el lector no cae en la cuenta de este cambio.. Como se mencionó en el principio; la historia si bien puede dividirse en arcos argumentales es casi una única unidad continua; relacionando siempre diferentes conceptos de cada aventura para basar la siguiente. Una cualidad de Watsuki es su capacidad de darle "superpoderes" a sus personajes de una forma siempre realista (o al menos bastante creíble): como por ejemplo hacer que un tipo se trague una bolsa de

cuero llena de aceite con un pico que le sobresale de su boca, para así poder escupir fuego comprimiendo los músculos de su abdomen; u otro que se arranque toda la piel de la cara (junto con orejas y nariz) para así poder disfrazarse de cualquier cosa. Como siempre sucede, el manga es mucho más adulto y sus tramas mucho más elaboradas que el anime.

Sin duda el mejor momento de este manga es justamente cuando el anime empieza a pirar para cualquier lado, tanto la saga del Flashback como la saga final (ver historia en párrafo aparte) sirven como un cierre completo y perfecto para toda la historia, resolviendo todas las relaciones entre los personajes y dejando una hermosa puerta abierta por si algún día se le ocurriera sacar Rurouni 2. Sin duda uno de los puntos más atrayentes de los tomos recopilatorios son las extensas aclaraciones que hace el propio Watsuki sobre la creación de cada personaje, e incluso del desarrollo de la trama. Siguiendo la tradición de iniciación en la autoría de mangas, Watsuki incentivó a sus propios ayudantes a seguir carreras propias, destacándose entre ellos



Aoshi en el comienzo



Aoshi más adelante



Ediciones (de izquierda a derecha) brasileña, italiana, francesa e indonesia

Eiichiro Oda que ahora dibuja el exitosísimo "One Piece" (en donde se pueden ver claras influencias de Watsuki). Luego del final de la serie, Watsuki se tomó un descanso de un año y comenzó con un nuevo manga llamado "Gun Blaze West", en el que se aleja totalmente del género histórico japonés que tanta fama le dio, para presentar la historia de un chico de 14 años en el Oeste americano del 1800. Esta serie ya terminó, habiendo completado apenas 28 episodios.

Respecto a la repercusión en el extranjero del manga de Kenshin se puede afirmar que ha tenido mucho éxito, siendo publicado entre otros en países tan diversos como Italia, Indonesia, Francia y Brasil. Y para cuando esta revista esté en la calle va a estar en los kioscos de todo el país el primer número de la edición argentina del manga de Rurouni Kenshin. Editorial Ivrea adquirió hace algunos meses mediante un contrato con Shueisha los derechos para la publicación argentina de este manga.

Como siempre la traducción se realiza 100% fielmente desde el japonés e incluye las aclaraciones de traducción y explicaciones culturales tradicionales, más aclaraciones especiales sobre todos los términos históricos que aparezcan. También tendrá la acostumbrada calidad gráfica y retoques digitales de onomatopeyas. Esta publicación va a ser editada en formato original y a tomo completo (200 pags), manteniendo el sentido de lectura japonés y una periodicidad mensual.



# La saga que nunca se adaptó al anime (tomos 19 al 28)

**Guarda: En este párrafo se caga bastante del final de la historia (o sea, leer bajo su propio riesgo).**

La extensa saga final da inicio en el tomo 19 cuando Kenshin, luego de derrotar a Shishio se encuentra con un misterioso hombre que se revela como el hermano de una tal Tomoe y quien después de muchos años de odio y rencor ha venido a vengarse de Kenshin por haberla matado. Más adelante Kenshin confiesa a su grupo de amigos su tortuoso pasado, y explica que Tomoe fue su mujer en tiempos de asesino y las verdaderas circunstancias de su muerte (o sea él no tuvo la culpa). Acá conocemos finalmente el origen de la famosa cicatriz: la primera marca se la hizo el antiguo prometido de Tomoe en un enfrentamiento en el que perdió la vida. Ella va a buscar al asesino de su futuro esposo pero terminan enamorándose. Kenshin recibe el segundo corte por parte de su propia esposa cuando ella se interpone entre Kenshin y un asesino enviado a

matarlos, Kenshin (que está ciego y sordo) da el espadazo y los ensarta cual broché de japoneses. Tomoe suelta un pequeño cuchillo que llevaba en la mano y oh casualidad el cuchillo vuela (en una trayectoria parecida a la de la bala mágica que mató a Kennedy) y cruza con precisión quirúrgica el medio de la primera cicatriz formando la legendaria X. Mientras Kenshin suelta la lengua; Enishi, el cuñado pingüin de Kenshin, se arma un ejército de asesinos con los que empieza a atacar a todos los amigos, conocidos y seres queridos del héroe. La finalidad de Enishi no es matar a Kenshin, sino matar a todos los que lo rodean y dejarlo totalmente destruido por dentro por el resto de su vida (más de lo que ya está). Espada va espada viene, parece que los buenos van ganando hasta que de repente la historia da un vuelco absolutamente inesperado y Kaoru aparece muerta ensartada contra la pared y con una cortada en "X" en la cara. Esto hace que Kenshin entre en un estado cuasi



Como Kenshin obtiene la cicatriz en forma de X





catatónico y se vaya a una villa de vagabundos a dejarse morir. Allí se cruza con un viejo loco dibujado muy a lo Disney que le hace reflexionar lentamente sobre todo lo sucedido. Mientras el resto de los personajes no saben qué hacer y cada cual se va por su lado para tratar de volver a enfocar sus vidas, acá es donde vemos el regreso de Sanosuke a su pueblo natal y el encuentro con su abandonado padre y hermanos. Finalmente, gracias a la ayuda de todos que fueron recolectando pistas y cagando a palos gente a troche y moche, Kenshin y Enishi tienen un duelo final espectacular en una playa. El final es feliz como era de esperarse, y como había prometido el autor; vemos a los personajes mucho más crecidos. El final del manga en sí tiene tres partes diferentes: por un lado el último episodio que se ve en el tomo recopilatorio, donde vemos a Kenshin con pelo corto y una cicatriz que ya se está desvaneciendo, junto a su joven hijo, renunciando finalmente a su espada y dándosela a un super-regreso Yahiko. Además de este final en el segundo artbook del manga se incluye un capítulo especial donde vemos



a todos los personajes que se reúnen más o menos en la misma época del capítulo final anterior para recordar viejos tiempos. El ausente es Sanosuke, que está en el Oeste americano otra vez viviendo una vida de mercenario. El "tercer final" es un capítulo especial sólo publicado en el Shonen Jump donde vemos a Yahiko con la sakabatou enfrentando a unos chabones malos, y blah blah. Lo que dejó a todos los fanáticos esperanzados de que algún día (como el propio autor mencionó) una serie con Yahiko y el hijo un poco más crecido de Kenshin como protagonistas llegara a realizarse.



Kenshin le da su Sakabatou a Yahiko



completo



Tapa del tomo 28

**CAPITAL:**  
**ATMOSFERA CERO** Comiqueria  
 RIVADAVIA 5283  
 LOCAL 38/39  
 Tel. (011) 49023653  
**MINIATURAS ORIGINALES - ROL**  
 E-MAIL: info@atmosferacero.com.ar  
 www.atmosferacero.com.ar

**ROSARIO:**  
  
 SAN MARTIN 043  
 LOCAL 15/16  
 GALERIA CALLE DEL 501  
 Tel. (0341) 4470506  
**AMERICANO - MANGA - JUEGOS DE CARTAS**  
 E-MAIL: purocomic@sinectis.com.ar

**CAPITAL:**  
**THE BUNKERS** Comics  
 MELINCUE 3188  
 Tel. (011) 4504-0677  
**TALLER DE DIBUJO - WARHAMMER**  
 E-MAIL: bunkers@fibertel.com.ar

**VENTA MAYORISTA**  
**WARHAMMER & J. DE BOL**  
  
 Tel. (011) 4568-0248  
 e-mail: joc.argentina@governnet.com.ar  
**COMICS WORKSHOP**

EN EL MAS ALLA EN EL MAS ADELANTE

# Powerpuff Girls

Por Agustín Gómez Sanz

## Las Chicas Superrrrrrrrrrpoderosas!!!

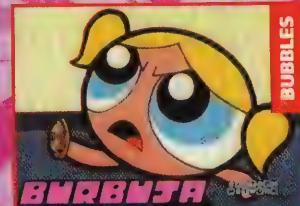
### THE POWERPUFF GIRLS



Para finales de los ochenta la industria de animación americana se encontraba en uno de los peores momentos de su historia. La tendencia afortunadamente comenzó a revertirse a principios de los '90 cuando una nueva generación de animadores volvería a recobrar el campo que habían ganado dibujantes como Walter Lantz, Tex Avery o Bob Clampett. En 1989 llegó La Sirenita, que de alguna forma comenzaría gracias a su éxito la, hasta ahora, religiosa tradición de producir una película Disney que sea éxito de taquilla una vez por año. Mientras films como Roger Rabbit recordaban la época de oro de la animación americana, Los Simpsons conquistaban de manera absoluta la tv de ese país y al poco tiempo la del mundo. Gracias a estos factores, la idea de volver a producir dibujos animados parecía un buen negocio, y la nueva generación de animadores obtuvo la oportunidad de probarse ante el público. Dos de los shows que podrían considerarse como precursores de esta era son: "Las Nuevas Aventuras de Super Ratón" de Ralph Bakshi y el ahora ya clásico "Show de Ren & Stimpy" de John Kricfalusi. Warner Bros llegó con Batman Animated, serie que después catapultó a otro centenar de producciones que llegarían de esta empresa. Por otro lado Hanna-Barbera entraba en esta "nueva ola" de dibujos también con una remake de uno de sus clásicos y un show de pareja de animales: Secret Squirrel y 2 Stupid Dogs,

ambas con un estilo de dibujo y chatura gráfica que luego marcaría las tendencias de la mayoría de los shows actuales. Es justamente para 2 Stupid Dogs (conocido acá como Dos Perros Tontos) que un joven llamado

Craig McCracken, quien luego crearía a las Powerpuff Girls, era contratado como director de arte. Trabajo que obtuvo por la recomendación de un amigo de su clase llamado Gennady Tartakovsky, y gracias al cual iniciaría su



meteórica carrera. Durante 1992, McCracken se desempeñó en este trabajo que consistió en diseñar por completo todos los aspectos visuales del dibujo, incluyendo la imagen de los dos perros y la creación de todo el resto de los personajes.

La idea de "Cartoon Cartoons" (que no es una repetición sino que significa Cartoons hechos por el Cartoon[Network]), llegaba a la cadena en Octubre de 1992, un año después de que Turner comprara Hanna-Barbera y se uniera a Time-Warner, creando una señal que tenía disponibles todas las producciones de Hanna-Barbera, Warner Bros y MGM. Llegando a verse de esta forma por primera vez juntos a Bugs Bunny, Pedro Picapiedra y Scooby-Doo.

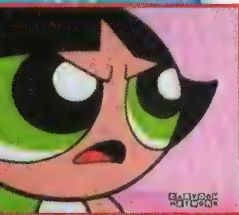
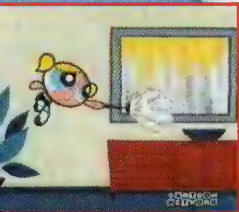
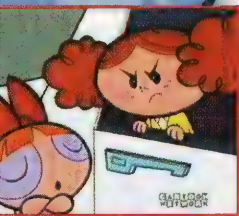
En 1995 esta señal organizaría su ciclo "World Premiere Toons", donde emitiría varios cortos animados de una gran cantidad de artistas, que había venido produciendo en años anteriores. Es en este ciclo, más específicamente el 12 de Marzo de 1995, cuando Las Powerpuff Girls hacen su primer aparición con "Meat Fuzzy Lumpkins" (cuando Fuzzy presenta su mermelada de carne). Un corto que McCracken ya había presentado a la gente de Cartoon, los cuales a su vez le habían dado el



Craig McCracken

"OK" (y el \$\$\$) para producirlo. Si bien el corto fue bastante exitoso, el concepto todavía no había logrado capturar la audiencia que tendría tiempo después; quedando como cuarto en la selección del ciclo "What A Cartoon!" (conocido por nosotros como "Qué historia tan maravillosa"), detrás de Johnny Bravo, Cow and Chicken, y Dexter's Laboratory. Sin embargo los productores de Cartoon Network vieron que tenía un gran potencial, por lo que un segundo corto fue llevado a cabo. Es así como dentro del mismo ciclo, un año después (aunque ya estaba listo en el '95), se estrenaba "Crime 101" (cuando las chicas les enseñan a robar bancos a la banda ameba). Ese mismo año (Abril del '96) El Laboratorio de Dexter se convertía en la primer serie regular producida por Cartoon Network. Este dibujo estaba realizado por el

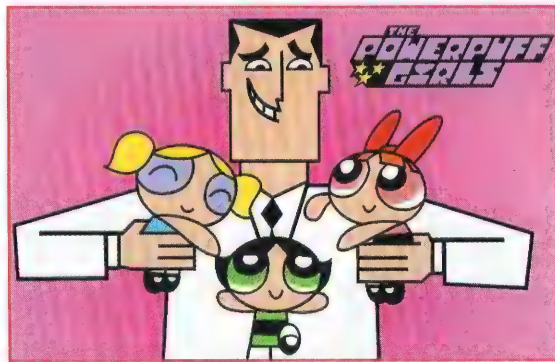




La Banda Ameba

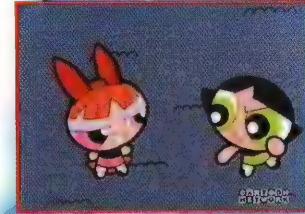
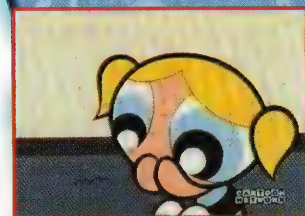
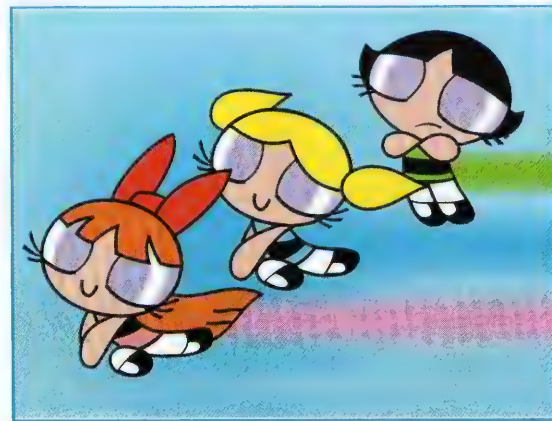
amigo de McCracken, Genndy Tartakovsky (el que lo había recomendado para 2 Stupid Dogs) que también lo llamó para que fuera director de arte de Dexter. Eventualmente Dexter llegaría al final de los 52 episodios que habían sido producidos y para cubrir el espacio hasta que otros trece fueran realizados, McCracken recibió la aprobación para hacer una serie regular de Las Chicas Superpoderosas. El primer episodio de la serie "Powerpuff Girls" debutó el 18 de Noviembre de 1998, y constaría de una primera temporada de 13 shows de media hora (con 3 historias de 7 mins cada uno). Se emitió junto con "Ed, Edd y Eddy" para jugar con el contraste de tres chicas que salvan al mudo vs. tres pibes que apenas pueden pensar un cuadrado.

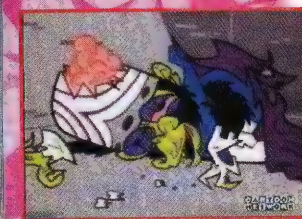
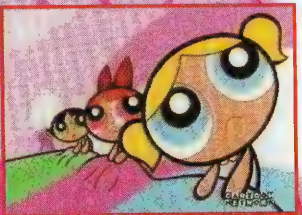
La idea de las Chicas Superpoderosas había surgido en la cabeza de McCracken en 1991, es decir a los 20 años, mientras estudiaba en Cal-Arts (California Institute of the Arts). Este centro es uno de los más importantes en el medio de la animación, con alumnos como Tim Burton, John Lasseter (Toy Story), Henry Selick (The Nightmare Before Christmas), y por supuesto lugar donde conoció a su compañero Genndy. La idea es que cada año los estudiantes intentaban presentar un corto animado, el de Craig siendo "Whoopass Stew!", donde el profesor Utonium creaba a tres chicas perfectas combinando azúcar, especias, muchas cosas lindas y una "Can of Whoopass" (literalmente "Lata de Patea Culos", que es una metáfora sobre el puño



cerrado como parte de una expresión muy coloquial que usan los americanos al amenazar a alguien); creando así a las "Whoopass Girls" (Chicas Patea-Culos). El producto final emitido por Cartoon Network sólo cambió de ese proyecto (por obvias razones) los nombres a "Powerpuff Girls" y Químico X; convirtiéndose en el dibujo animado más exitoso del canal hasta el día de hoy, siendo aceptado por audiencias tanto de chicos menores como de adolescentes y adultos. Llegando al extremo de ser hoy día un ícono de nuestra cultura y no poder pasar por una casa de ropa sin ver una prenda que tenga estos personajes. El propio creador afirmó estar sor-

prendido por semejante aceptación, ya que él pensaba que sólo sería popular entre los veinteañeros que fuman marihuana y los ravers (grupos que, por supuesto, veneran la serie como se puede comprobar yendo a galerías y comercios que apuntan a este público). La idea que compartía con Genndy desde el comienzo era la de poder llegar a crear un show que funcionara en diferentes niveles, al igual que lo había sido la serie vieja de Batman en su infancia. Recordando que se sentaba a verla con sus padres y mientras él pensaba que era de acción, ellos se reían del aspecto cómico. Gracias al imperio Time Warner (hoy día AOL-Time-Warner) el Cartoon



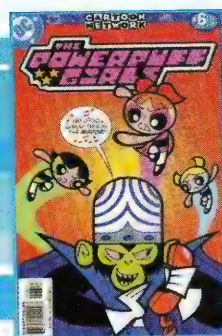


Network está disponible en 14 idiomas a lo largo de 145 países, lo cual hizo que las chicas se convirtieran en un éxito mundial tanto por ser emitidas por los diversos Cartoon Networks del mundo como por haber conseguido ingresar a canales de tv abierta de muchísimos países. En Francia son conocidas como "Les Super nenas"; Belle, Bulle y Rebelle; en Italia "Le Superchicche": Lolly, Dolly y Molly, y son un boom en Polonia, donde son conocidas como "Atomówki": Bójka, Bajka y Brawurka. Los nombres que van recibiendo en cada idioma son decididos cuidadosamente por un equipo de Cartoon Network. En nuestro país las llegamos a conocer como "Las Chicas Coquetas" durante su primer temporada y recién después como "Las Chicas Superpoderosas". Un

punto aparte se merece su llegada a la televisión abierta de Japón en Enero de este año, donde se convirtieron en una moda masiva como si de una serie japonesa se tratara. Es más, tanto presentación como créditos finales fueron reemplazados por otros nuevos con música de grupos de rock al mejor estilo opening y ending de anime. Pero, eso sí, manteniendo un doblaje fiel y el audio en inglés en el SAP. En la actualidad la cantidad de merchandising sobre esta serie es abrumador, moviendo alrededor de 300 millones de dólares sólo en productos originales (lo trucho debe ser unas 5 veces esa cantidad). Entre otras cosas está la serie de comics de DC, escritos y dibujados por el propio Craig McCracken, algo jamás visto en este tipo de adaptaciones; tres juegos



"Yo soy Mojo Jo Jo, porque es quien soy. Mojo Jo Jo, ya que es mi nombre por eso soy yo Mojo Jo Jo"



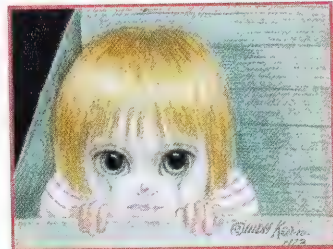
El comic escrito y dibujado por Craig McCracken

para Game Boy (uno para cada chica) que salieron al mercado en Diciembre del año pasado; un auto para el Daytona 500; un soundtrack original "The Powerpuff Girls: Heroes and Villains", hecho en realidad por bandas que le gustan a McCracken y que aceptaron cantar sobre la serie; e incluso un avión comercial, pintado con las chicas volando. McCracken, sin embargo es un declarado fanático y coleccionista de todos los productos truchos relacionados con su serie, como ser piñatas o tubitos para caramelos, cuanto más raros mejor. Si bien uno podría pensar que el estilo de los dibujos nació de una imitación o cargada a los animes japoneses más tradicionales, la realidad es muy diferente. La idea del Craig viene originalmente de las ilustraciones de Margaret Keane (una reconocida artista, famosa por sus pinturas de chicos con ojos grandes), reduci-

das a una forma icónica y en realidad hecha sólo por boludeo, sin ninguna intención de realizar algo tan particular. Esta forma icónica (que no tenía dedos, ni orejas, ni nariz), influenciada más por Hello Kitty que por otra serie japonesa, terminó siendo un estilo propio en sí mismo; y aunque el propio McCracken intentó darles dedos y otros detalles más, se dio cuenta que debaban de ser los mismos personajes. Para los diseños se basó en las primeras producciones de UPA y Hanna-Barbera, mientras que para manejar los tiempos se basó en los de Bugs Bunny y el Patito Lucas. En lo que sí se basó en el anime, fue en las secuencias de acción, donde demostró una increíble capacidad de estudio y comprensión, para poder no sólo reproducirlas sino inventar nuevas. Aún a pesar de su gran geomericidad ninguno de los dibujos, no sólo de story-board sino



de tooooooo la animación, se hacen utilizando algún tipo de herramienta. Todo es hecho a mano y a ojo. Un capítulo aparte se merece Mojo Jojo, basado en un malo (Dr. Gori) de la serie japonesa Live-Action de los 70's "Spectreman" (uno de los muchos clones de Ultraman). Este era un chabón vestido de mono, con una cara verde y pelo rubio largo. Su forma de hablar está basada en una combinación entre el pésimo doblaje de Speed Racer y la pésima redacción de un repetitivo diccionario de comics (The Superdictionary). Los increíblemente redundantes diálogos son dichos en la versión americana por Roger Jackson, famoso por ser la voz en el teléfono de la saga de películas Scream, creando un



Ilustraciones de Margaret Keane, una de las inspiraciones de McCracken



Logo japonés de las Powerpuff



efecto entre terrorífico y gracioso: "Yo, Mojo Jojo, soy su amo y ustedes deberán obedecer mis órdenes como los perros que son. Porque yo soy su amo es que ustedes van a obedecer. Obedecer órdenes es lo que van a hacer. Yo voy a dar órdenes y ustedes las van a obedecer." Dentro de la serie se pueden ver referencias en diferentes episodios a Star Wars, Blanco y Negro, Monty Python, Spinal Tap, Karate Kid, Brigada A, South Park, El Padrino, Star Trek, Spawn, Pokémon, los Beatles (en un excelente episodio hablado todo con letras de sus canciones y dibujado con las tapas de sus álbumes); e incluso a la serie de los '60's de Batman, ya que la oficina del Alcalde es una copia

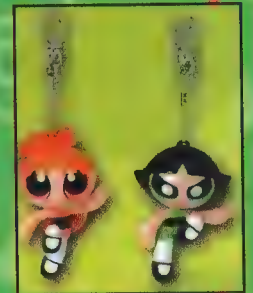
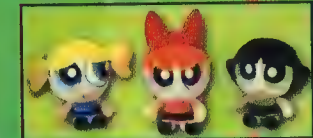
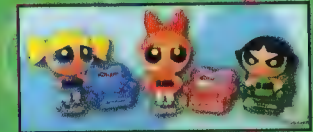
exacta de la del Comisionado Gordon. Una película para cine sobre las Powerpuff Girls se encuentra en este momento en etapas de realización. El film va a estar hecho con el mismo tipo de animación que la serie más algunos efectos especiales. Con un presupuesto de 25 millones de dólares, estaría por estrenarse en Julio del año que viene. La historia del film es un completo misterio, aunque su creador promete que va a meter a casi todos los personajes y va tener un argumento con peso importante sobre la trama de la serie (o sea que no va a ser un capítulo largo y nada más). Al día de hoy ya existen 79 caps de las Powerpuff Girls (entre pilotos, eps cortitos y eps de 1/2 hora) y parece que da para largo.

**ACTORES DE DOBLAJE**

Bombón	Darina Hernandez
Bellota	Rosy Aguirre
Burbuja	Maggie Vera
Alcalde	Manman Lopez
Doctor Utonio	Martin Soto
Srita Keane	Nancy McKenzie
El	Ricardo Hill
Zack	Yamil Atala
Billy	Ricardo Hill
Peludito	Carlitos del Campo
Mojo Jojo	Genaro Vázquez (voz normal)
Mojo Jojo	Diego Cortés (algunos caps.)
Amiba	Yamil Atala
Robyn	Ariadna Rivas



**THE POWERPUFF MERCHANDISING**



Muchas boludeces para que se te queme el cerebro y te patines todo el sueldo...

# Orphen

Por Marcelo Vicente

Por el poder de  
Grayskull !!!



魔術士  
Sorcerous Stabber Orphen

オフェン

Hacia finales de cada año casi todas las revistas importantes que se dedican al universo del anime en Japón, asignan buena parte de sus páginas a la confección de estadísticas de toda índole. Allí aparecen (de acuerdo con el pensamiento de los fanáticos) entre otras cosas cuál fue la mejor banda de sonido, qué personajes masculinos y femeninos han sido los más sobresalientes, cuáles fueron los openings y endings mejor animados, y una larguísima lista de etcéteras que concluye ni más ni menos que con el máximo reconocimiento posible que puede obtener una serie, es decir: cuál ha sido el anime del año.

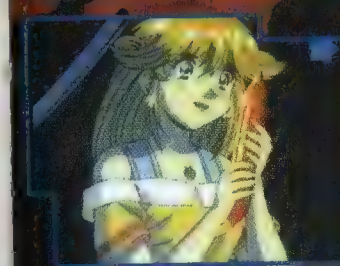
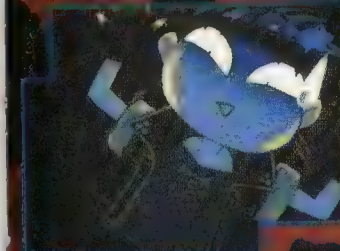
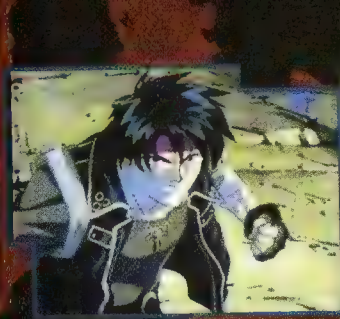
La temporada de 1998 sin dudas será recordada por haber sido una de las mejores de la década pasada si hablamos sobre series japonesas. Y una vez que se conocieron los resultados de las encuestas mencionadas líneas arriba se puede decir que ese año hubo claramente tres animés que estuvieron por encima del resto, y que prácticamente acapararon el podio de todas las publicaciones que realizan este tipo de estadísticas.

Las series en cuestión fueron Cowboy Bebop, Serial Experiments Lain y Majutsushi Orphen. El caso de Orphen es por demás significativo porque si bien había comenzado a emitirse en Octubre (es decir con muy poco margen para destacarse), le alcanzó sólo con un puñado de episodios transmitidos para posicionarse entre los primeros lugares de la temporada. En Argentina afortunadamente se puede disfrutar



de Majutsushi Orphen desde el 1ro de Septiembre pasado, cuando la señal Magic Kids de forma inesperada decidió incluirla como parte de la catarata de estrenos que acompañó al relanzamiento internacional del canal. Definitivamente es todo un lujo poder ver en nuestras

pantallas a esta serie y de manera tan rápida. A propósito de esto, hay que recordar que se dobló al español hace muy poco tiempo y hasta entonces se encontraba al aire, en Latinoamérica, sólo en el vecino país de Chile. Además, no es un dato menor que allí solamente



"Por fin conseguí el  
consolador ultrasónico"

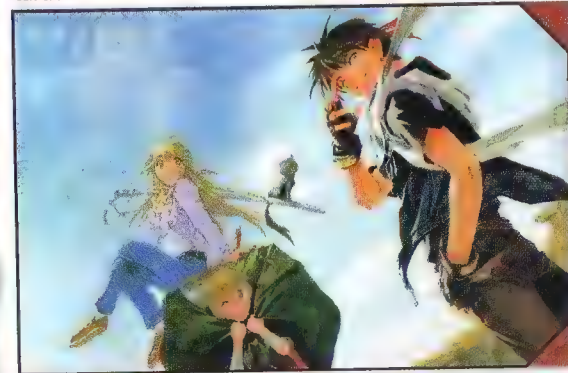
se transmite los Sábados y Domingos (a través de ETC TV) por lo que rápidamente la emisión de Magic se convirtió en la más avanzada de toda América Latina, algo muy raro para este canal.

Majutsushi Orphen (El Hechizero Orphen) integra la particular lista de los animés que originalmente no nacieron como manga sino como novelas. De la mano del tándem Akita Yoshinobu - Kusaka Yuuya (en el argumento y las ocasionales ilustraciones respectivamente) la historia de Orphen comenzó a desarrollarse en el año '96 en la revista Dragon Magazine de la editorial Kadokawa Shoten -dirigida a los fanáticos del género fantástico y de los juegos de rol-, que dicho sea de paso es la misma donde también se originó Slayers. La progresiva popularidad de estas novelas hicieron también que un manga (con el grafismo de Sajime Sawada) comenzara a desarrollar sus atrapantes historias. La cosa es que el boom editorial que las aventuras de Orphen provocó en ambas publicaciones, derivó en que varias compañías quisieran llevarla a la animación. De este modo, finalmente en co-producción entre Kadokawa Shoten y TBS, Orphen fue llevado a la pantalla pequeña y a través de la propia Tokyo Broadcasting Station se estrenaba el Sábado 3 de Octubre de 1998 en el horario de las 5 de la tarde.

La trama tiene lugar en un continente imaginario llamado Kiesalhima. En esas tierras -habitadas por humanos, dioses y dragones-, desde los tiempos inmemoriales la paz se ha sostenido en tres pilares; estos son: las ciudades de Kasflem (ubicada al Este), Keamlack (al Norte) y Meberenst (al Oeste). Cada una de estas ciudades representa algo, por lo que su localización no es caprichosa; de esta manera por ejemplo Kasflem tiene que ver con los orígenes -el sol sale por el Este- y es allí donde está la escuela de magia más importante de todas, conocida como Kiba no To (Torre de los Colmillos en la versión local).

Pero esa paz no siempre ha sido estable, sino que en varias oportunidades se vio seriamente comprometida. Aunque sin duda el peor momento fue cuando, todavía en los tiempos míticos, se llevó a cabo una violenta guerra entre dragones y dioses debido a los enormes conocimientos que ambos bandos habían desarrollado en las artes de la magia. En ese entonces ya se destacaban dos grandes corrientes: la de Majutsu (magia) adquirida por los dragones, y la de Maho (hechizos) que era el estandarte de los dioses; finalmente, los dragones fueron derrotados...

La serie, que cuenta con una animación soberbia, narra las aventuras en los tiempos modernos de un poderoso hechicero de



20 años conocido como Orphen. El era un aventajado estudiante de la Kiba no To, pero un misterioso y desgraciado incidente que le ocurrió a una compañera/amiga suya llamada Azari (también conocida como Azalie o Azalea) hizo que abandonara esta prestigiosa escuela de magia.

Resulta que tanto Orphen como Azari habían vivido los primeros años de su vida en un orfanato (obviamente, el apodo del protagonista deriva de su condición de huérfano) y gracias a que ambos poseían en sus cuerpos genes de hechiceros, fueron llevados desde muy chicos -Orphen tenía 4 años y ella 9- a la Kiba no To para que desarrollaran al máximo sus poderes. Allí ingresaron el mismo día y desde entonces fueron instruidos por el misterioso Childman Powderfield. Por esa época Orphen era conocido por su verdadero nombre, es decir: Kiriranshero (Kirilancelo) Finrandi -es probable que Orphen se haya quedado huérfano al asesinar él mismo a sus padres por el nombre de mierda que le pusieron-. Pero una noche, luego de más de diez años de entrenamiento, Azari cometió un error al manipular en secreto la milenaria espada de Baltanders y ante la atónita mirada de Kiriranshero, ella se convirtió en el peligroso dragón Agosto Sangriento (Chi no Hachigatsu en el original) para perderse luego en el cielo tormentoso. Este hecho ocasionó un gran revuelo en la escuela de magia, donde se decidió celebrar un funeral para desterrar por siempre el nombre prohibido de Azari. Kiriranshero, indignado por esta actitud de sus superiores y compañeros, no sólo abandona la Kiba no To sino que además hace lo mismo con su nombre; a partir de ese momento para todo el mundo él será conocido simplemente como Orphen; y además



ORPHEN



CREAO (CLEO) EVERLASTING



VOLCAN Y DORTIN



MAJIC LIN



AZARI

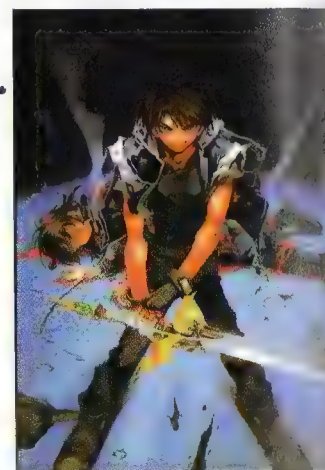


CHILDMAN



inicia un viaje para encontrar a Agosto Sangriento y devolver a Azari a su aspecto original. Pero eso no es todo, ya que Childman también irá por su parte en la búsqueda del dragón, aunque en este caso para eliminarlo. Otra arista interesante de la trama es que el dragón/Azari buscará la espada Baltanders, pero para quitarse a sí mismo la vida ya que de acuerdo con la leyenda esta era la única forma de conjurar la maldición.

A la larga, a la travesía de Orphen, por diferentes motivos, se irán sumando distintos personajes. Los más importantes son: Majic Lin, un adolescente al que Orphen esporádicamente le da clases de magia; Creao (Cleo) Everlasting, una mina rica de 17 años que está caliente con Orphen a pesar de que éste no le da bola; y unos simpáticos



Putá madre! Otra vez me falló la espada!

hermanitos de 1,30 m. de estatura llamados Volcan y DORTIN que siempre aportan la cuota humorística. Otro personaje que se destaca es Hartia, quien no acompaña a Orphen sino que cumple la función de asistente de Childman en la Torre.

Este es a grandes rasgos el argumento inicial de la historia, la cual se extendería por 24 episodios concluyendo su emisión el 27 de Marzo de 1999; pero poco tiempo después un nuevo anime ambientado en el universo de Orphen se estrenaría en la misma TBS: concretamente el 2 de Octubre de ese mismo año '99 tenía lugar la premiere de Majutsushi Orphen - Revenge. En esta serie como es de esperarse aparecerían nuevos personajes, como por ejemplo Licorice Nielson; una misteriosa mina llamada Esperanza; Ellis y Pamu, que es la clásica mascota/bicharraco que aparece siempre en los animes.

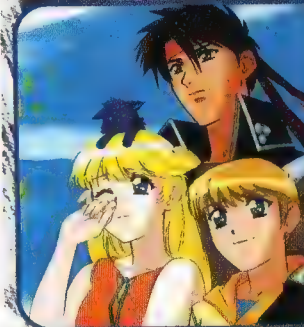
En este punto es interesante aclarar que en las novelas originales, aparecieron varios personajes que se obviaron en ambas adaptaciones animadas; acá se puede mencionar a Constance



"Coggie" Magee, quien en ocasiones se convierte en un obstáculo para Orphen ya que trabaja en la Real Policía de Orden Público. También aparecen su hermana llamada Bonnie y Keith Royal, un chabón de pelo plateado y siempre vestido de smokin que a pesar de trabajar como mayordomo en la casa de los Magee no es lo que aparenta.

Además están Daian Bunkt (el jefe de Coggie) y Letitia "Tish" Macredy, quien junto a Azari siempre se la pasaba atormentando al pobre Kiriranshero y a su amigo Komikron en la Kiba no To. Si bien como quedó dicho todos estos personajes no se incluyen en el anime, es necesario aclarar que Tish y Komikron sí hacen una brevísima aparición aunque fugaz como pedo en un tornado: figuran en la serie animada en una foto que tiene Childman... Si alguien está leyendo la nota un poco distraído a esta altura pensará: "Pero cómo?! Este boludo al principio no hablaba sobre magia y ahora sale con la Policía?! No entiendo una mierda!!"...La explicación para esto es sencilla: sucede que de los tres arcos argumentales que tienen las novelas originales, sólo el primero fue adaptado a la animación. Uno de los arcos posteriores a lo que se llevó al anime abandona un poco el concepto de historias de hechicería y se centra en lo policial. De este modo, volviendo a la serie televisiva, Majutsushi Orphen - Revenge (aquí conocida como La venganza de Orphen) se despediría definitivamente de las pantallas niponas el 25 de Marzo del 2000 luego de sumar en esa segunda incursión 23 capítulos, dejando tras de sí una inmensa legión de fanáticos. En Argentina Magic Kids emitió de un saque los 47 episodios que componen el total de los dos animes que se realizaron. Sin duda una buena movida.

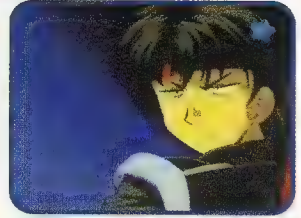
## Orphen - Revenge



# La versión doblada

Televix, la empresa de Hugo Rose situada en Los Angeles desde hace varios años, fue la encargada de comprar, doblar y distribuir en Latinoamérica el anime Majutsushi Orphen. Esta compañía (si bien se ha mandado algunas cagadas, lo cual es en cierta forma inevitable) es una de las que más ha crecido en la región en su meter en estos últimos tiempos. Es sabido que ellos buscan tener todo bajo control para cuidar mejor el producto final; es por eso que las adquisiciones que realizan las mandan a doblar a su propio estudio, que está ubicado en Santiago de Chile y se llama Technoworks. En ese marco, Orphen se comenzó a doblar en Abril de este año y los actores que se incluyeron fueron prácticamente los mismos que a principios de año habían participado en el doblaje de Estás Arrestado! Pero si bien el laburo que la gente de Technoworks había hecho con esta obra anteriormente citada era sólo zafable, el doblaje que hicieron de Orphen es sensiblemente mejor, aunque todavía casi cualquier doblaje mexicano les parte el orto. Las voces suenan bastante forzadas y antinaturales, al tiempo que la imagen en pantalla tiene demasiado brillo y se pierden líneas. La claridad de audio en los openings y endings, eso sí, es

un buen punto a favor (en no pocos animes que se han emitido por estos lares, parecía que los estaban cantando bajo el agua). Lo que no quita que sería mejor que le hubieran dejado la presentación en japonés en vez de traducirla al castellano. Aunque es de elogiar que no hayan hecho la grasada de mantener la primer presentación para todos los capítulos y que cuando empiece Revenge efectivamente cambie la presentación y ending por los que se usaron en Japón para esta segunda serie de Orphen. Desgraciadamente esto se ve opacado por el hecho de que la tipografía elegida para los títulos le resta bastante atractivo visual. La dirección del doblaje al español volvió a recaer como en el caso de Estás Arrestado! en Jorge Aranedá, quien además en esta ocasión dio vida al personaje de Majic; el papel de Orphen en tanto quedó en manos de Pablo Ausensi, un experimentado langa que ha protagonizado varios culebrones trasandinos muy exitosos (se imaginan acá al yorugua Laport doblando animes???). A Laura Olazábal (Natsumi en Taiho Shichauzo! y Ayeka en Tenchi Muyo!) le tocó en esta oportunidad el rol de Creao; y Loreto Araya (Sasami en Tenchi) prestó su voz a Azari. Otra actriz que había laburado en el doblaje



de Estás Arrestado! fue Rosario Zamora (hizo de Miyuki), quien en esta ocasión desempeñó el papel de Stephanie.

El tema de la pronunciación de los nombres merece una mención especial. Si bien no hay mayores inconvenientes, puede surgir alguna confusión con el de Creao; sucede que en Japón aunque la romanización oficial del nombre es justamente Creao, se pronuncia algo así como Kuriao (ó Culeao) para terminar sonando en los oídos como una especie de Cleo. Es por eso que en muchos países occidentales se tomó este último nombre como el válido; es el mismo caso de Azari/Azalie. No es muy importante pero era necesario aclararlo. Resumiendo, se podría afirmar que la gente que dobló Orphen va por el buen camino pero todavía les falta un buen trecho para alcanzar la meta de calidad que apuntan. Por supuesto que en esta versión latinoamericana de Majutsushi Orphen, ningún diálogo o nombre de personaje ha sido alterado así que en pocas palabras podría decirse que, Las aventuras de Orphen -nombre con el cual se comercializa la serie en la región- es un fiel reflejo de lo que pudo apreciarse en Japón cuando se emitió un par de años atrás.

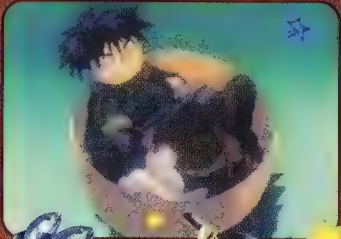
**Voces del doblaje**

Orphen	Pablo Ausensi
Creao	Laura Olazábal
Azari	Loreto Araya
Majic	Jorge Aranedá
Mariabell	Carol Knuckey
Volcan	Viviana Navarro
Dortin	Sara Pantoja
Stephanie	Rosario Zamora
Childman	Sandro Larenas
Hartia	Tito Bustamante
Lai	Carlos Carbajal
Patriarca	Marco A. Espina
Patriarca A	Negro Cardenas
Licorice	Keyros Guillén
Ellis	Carol Knuckey
Bágor	Javier Rodríguez

# Guía de capítulos

## Orphen

- 1- Mi nombre es Orphen
- 2- El terror de Agosto Sangriento
- 3- Comienza el viaje
- 4- Un demonio en un jardín
- 5- La médium espiritual del lobo
- 6- El aullido del lobo
- 7- Las ruinas de Baltanders
- 8- El secreto de la hechicera diabólica
- 9- Una mujer en la ciudad de los canales
- 10- El muñeco asesino
- 11- La pequeña aventura de Leki
- 12- Mi amigo el tigre negro
- 13- Viaje a casa
- 14- Un gran desafío
- 15- Un hechicero bajo la luna
- 16- El hombre cangrejo
- 17- El misterio de la espada
- 18- Devuélvanme la espada
- 19- El sentimiento en tu corazón
- 20- Buscando el secreto
- 21- La ilusión del pasado sagrado
- 22- Los confundidos ojos azules
- 23- La bruja Azalea
- 24- El final de mi viaje



## Orphen Revenge

- 1- Las termas de Zeon
- 2- Falsas termas
- 3- Licoris bajo sospecha
- 4- El anillo de piedra verde
- 5- La flor inmortal
- 6- La langosta y el cangrejo
- 7- Compras peligrosas
- 8- Un día de trabajo
- 9- Una carrera interminable
- 10- Montañas de ilusión
- 11- Monstruos al acecho
- 12- Juicio y castigo
- 13- Resfrió inoportuno
- 14- Majic en apuros
- 15- Huída en noche de luna llena
- 16- Batalla en el barco de lujo
- 17- Los impostores de Orphen
- 18- Triste canción de cuna
- 19- Las hijas de McLegar
- 20- ¿Dónde está Majic?
- 21- El hechicero Majic
- 22- Sentimientos
- 23- Adelante espada de la luz!



# ¡NO PODES!

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



## JARDIN DE INFANTES: "MANITOS TRAVIESAS" (Y ESTE PICARO GORDITO SE LA COMIO...)

Editorial Ivrea quiere expresarle al gobierno de este país su grave preocupación respecto del recién descubierto jardín de infantes "Manitos Traviesas". Teniendo en cuenta que el famoso jardín de infantes que le daba calmante a los chicos en la leche se llamaba "Gotitas de Amor" (esto no es una joda, que es lo más triste); esta editorial exhorta a los padres de los infantes que concurren a tal establecimiento a que les pregunten si en salita rosa no les estuvieron explorando las cavidades. Ahora en serio, qué tan podrida hay que tener la mente, o qué tan mal sentido del marketing hay que tener para ponerle semejante nombre a un jardín?!! Los chistes son tan fáciles que ya da vergüenza hacerlos... pero no vamos a dejar pasar la oportunidad... estos son otros casos de jardines de infantes acusados de crímenes:

- **Bolsillitos Huecos** (Los profesores fueron acusados de hacer que los alumnos les tocaran los genitales, pidiéndoles que buscaran caramelitos en sus bolsillos)

- **Billetteritas Baratas** (Cerrado porque se descubrió que en realidad hacían trabajar a los chicos cocinando accesorios de cuero)

- **Fideitos juguetones** (Clausurado después de que muchos de los chicos aparecieran con dildos, hechos de fideos secos y pegamento, trabados en el culo)

- **Caramelitos Divertidos** (Actualmente bajo investigación porque los alumnos experimentabas alucinaciones, euforia y se tiraban de balcones)

- **Chupetines Saladitos** (Cuatro profesores presos)

- **Dulce de Leche** (Aparentemente uno de los profesores incluía sus fluidos corporales en la lista de elementos para jugar en clase)



## LOS NUEVOS JUGUETITOS CAGADORES EL VERDADERO CAGAMOCHI!!

En el No Podés de la Lazer #23 reseñamos el asqueroso juguete "Inodope", y como era de esperarse, esta editorial hizo parodias sobre posibles juguetes que tratarían de superar a este. Desgraciadamente la realidad siempre superará cualquier chiste desagradable que se nos pueda llegar a ocurrir. En este caso acaba de salir a la venta un juego de llaveritos de animalitos que hacen caaca!! Siiii los apretás y les sale toda la cacona por el culiitooooo!! Qué asco!!! Juntalos todos y conseguí la granjita embostadora completa!!

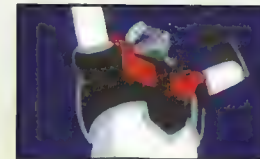
Encima son tan hijos de puta que ahora ya nos gastamos todos los chistes, así que no hay nada para cargarlos!! Qué más piensan hacer?!?! Muñequitos que te vomitan encima?! El señorito autopsia que lo abris y se le salen todos los órganos para afuera?! Eh?! Qué mas?!?! Qué poco gusto che...



## MAGINZER Z LA CAIDA DE UN IDOLO

La triste realidad de una industria que no respeta a sus veteranos, en este caso Lazer True Anime Story presenta la historia de una de las estrellas más importantes del género de robots gigantes... Quien después de salvar al mundo cayó víctima del desempleo causado por la recesión, la inmigración ilegal y los avances tecnológicos (robotización...). Acompañemos mientras recorremos la vida de un mito de los setenta...

Fama...  
Éxito...  
Glamour...  
Tragedia...  
Secretos...  
Muerte...  
Lazer True Anime Story...  
Mazinger Z...



Después de una avasalladora carrera de 92 episodios defendiendo al planeta de los monstruos mecánicos, los productores decidieron eliminar a su personaje... Esa fatídica mañana de Septiembre de 1974, Mazinger era destruido frente a las llorosas caras de millones de niños japoneses. Así el pobre robot se convertiría en un invitado de su propio programa, reemplazado por una versión mejorada de sí mismo. Al siguiente el héroe caería en un terrible estado depresivo luego de que su mejor amigo y compañero Koji Kabuto decidiera abandonarlo y probar suerte en otra serie. Sólo y sin siquiera la compañía de Afrodita, Mazinger se dedicó a frecuentar estaciones de servicio de moda, donde gastaba sus ahorros tomando en exceso con otros robots retirados. Finalmente a comienzos de los ochenta, cuando su fortuna se había acabado Mazinger trató de buscar suerte en el mundo de la música y logró apenas sacar el single "Boogie Navideño", aunque apenas sirvió para cubrir los costos por micrófonos destruidos por el huracánado. Así el robot fue cayendo de trabajo a trabajo, pasando por repartidor de comida en China, limpiador de ventanas en Francia, obrero en una construcción en España, taxista en Nueva York, stripper en... y muchos más...

Hoy en día, gracias al dato suministrado por Francisco Menéndez descubrimos que Mazinger vive una vida tranquila lejos del ruido de la metrópolis Nipona, y trabaja demoliendo edificios en la ciudad de Mendoza...

Soy A.J. Benza y esta fue... la vida de una estrella de la era del oro del anime... En la próxima entrega de Lazer True Anime Story veremos los hechos que llevaron a la trágica muerte de Mazinger en un Bar de Amsterdam...



## LLEGARON LOS FORROS EL CAMALEON TE LA CAMBIA DE COLORES SEGUN LA OCASION...

Qué hijo de puta el que dibujó el camaleón!! Qué usó; un logo de pasta de dientes y le puso una cabeza de poronga? Parece una anguila con patitas!! Y te salió re-sutil la forma de pija, eh!!

"Para que me ponga el Camaleón..." Ahísta!! Con eso quedás como un re-winner!! Parece que te fueras a empernar a tu mascota!! Ciertamente la imagen de un reptil deforme con escamas es lo que toda mujer quiere tener en la mente antes del momento de la penetración... No se dieron cuenta que siempre les ponen nombres tipo florcita o suavecito?!

El broche de oro, la inscripción de la caja: "SE EXPORTAN A LAS NACIONES UNIDAS"!!!! Qué significa eso?!?! Que se exportan a toooooodos los países que integran las N.U.?! O que los mandan al edificio de la ONU para cuando hacen partuzas internacionales?! Cómo es que justo la caja está en castellano? Hay otras cajas que dicen "The Chameleon" o "Le Caméléon" o "Das Chamäleon"? Parece medio verso...

Con todas estas dudas nos dirigimos a la web page que figuraba en la parte de atrás, pero resultó que no existía... se ve que el diseñador debería andar forreando por ahí...



# Gorillaz

Por Marcelo Vicente

*The future is coming on...*

A mediados del pasado Marzo, las FM europeas primero y las del resto del mundo algunos días más tarde, comenzaron a "infectar" al mundo con la profusa difusión de un particular tema de neto corte hip-hop que realmente sonaba copado. Si bien la melodía era contagiosa, la cuasi mesiánica letra era lo que más llamaba la atención; el verso principal se repetía una y otra vez: "No soy feliz, pero me siento bien. Tengo un rayo de sol en una bolsa. Soy un inútil, pero no por mucho tiempo. El futuro está llegando..."

Por si eso fuera poco, la canción llevaba por nombre el enigmático título "Clint Eastwood", como el actor/leyenda de Hollywood que basara su larga carrera en la realización de numerosos films del género Western.

Aunque la sorpresa masiva sin dudas surgiría con la llegada de la imprevista noticia de que quien interpretaba dicho tema no era sino una banda virtual que habitaba en la Red (o sea que no existían en realidad). En Argentina esto se confirmaría cuando la cadena norteamericana MTV y el canal local Much Music, comenzaron a emitir el excelentemente animado video clip (muy onda anime), en el cual podía verse a los "freaks" integrantes del grupo.

A propósito de esto, Gorillaz estaba compuesto por cuatro miembros: 2-D -el cantante- con más pinta de asesino serial que de otra cosa; Noodle, una pendeja oriental que era la violera; Russell, el baterista negro con la aparien-

# GORILLAZ

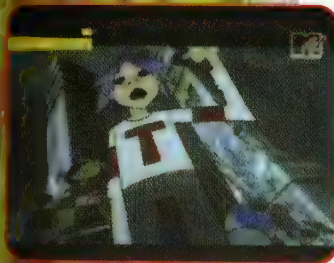


cia de un patovica (grandote y sin cerebro); y finalmente Murdoc, el bajista que de existir en realidad lo hubieran detenido en cualquier lado por portación de caripela. Todos con un look muy "nuevo milenio", es decir híbrido total, globalizado, vacío de contenido y con el leit-motiv "ya-todo-me-chupa-un-huevo".

Por ese entonces, el single y el clip de Clint Eastwood era todo lo que se conocía de la cada vez más popular e "inexistente" banda.



IMAGENES DEL VIDEO  
"CLINT EASTWOOD"



Hasta que finalmente el 19 de Junio se lanzó en todo el mundo a través del sello Virgin, el CD completo que incluía 15 temas (la edición argentina tiene además un par de bonus-tracks con remixes de Clint Eastwood). Con el correr de los días el misterio que envolvía a Gorillaz se fue aclarando; el alma mater y creador -y quién en realidad cantaba la mayor parte de las canciones- era el inglés Damon Albarn, es decir el ex líder de la hoy disuelta banda de brit-pop Blur.

Pero por supuesto que él no estaba sólo, sino que era secundado en esta experiencia alternativa por un multiracial (al igual que la simiesca banda) y talentoso enorme malón de gente de todo tipo. En este sentido se puede nombrar a:

Dan "The Automator" Nakamura (será pariente

de Cacho?) al comando de los samplers; este productor del hip-hop nacido en San Francisco cuenta con un frondoso currículum y había trabajado en el pasado con artistas disímiles como Jon Spencer, Ziggy Marley y los japoneses de Pizzicato Five. Si Gorillaz suena como suena, se lo debe a Nakamura.

Aunque también hubo otra persona que estuvo involucrada de lleno en la búsqueda del sonido ecléctico que pretendía "The Automator"; se trata del rapper Del tha Funkee Homosapien, un viejo conocido de Nakamura ya que durante el año pasado ellos dos -junto a Kid Koala- habían formado Deltron 3030. Se puede agregar que Del es primo de Ice Cube (uno de los pioneros del hip-hop) y que había hecho su debut en la industria discográfica



Gorillaz en vivo



"Albarn" y su contraparte animada "2-D"

en 1991 cuando por ese entonces se lanzara "I wish my brother George was here".

"Cibo Matto" es una banda liderada por dos japonesas -Yuka Honda y Miho Hatori- que en estos momentos hace furor en USA; mientras que Yuka fue noticia por blanquear su romance con Sean Lennon (esto ya parece el programa de Rial), Miho apareció últimamente en los medios por su participación como vocalista en Gorillaz. Volviendo a Cibo Matto, a la fecha han editado dos CD's: Viva La Woman y Stereotype A. Tina Weymouth y Chris Franz son los líderes de Tom Tom Club, una banda formada en 1981 y que en sus orígenes surgió como una agrupación paralela dentro de Talking Heads; ellos también dijeron que sí cuando se los consultó si querían ser parte de Gorillaz. Pero sin dudas la mayor sorpresa que aparece en el staff de participantes del proyecto, es la presencia del cubano Ibrahim Ferrer; este hombre, a quien la fama y el reconocimiento



La banda en el boogie del video de 19/2000

le llegaron en la vejez, es un destacado integrante del Buena Vista Social Club. En Gorillaz, Ferrer deja su sello en el tema Latin Simone. En este punto hay que decir que, si bien todas las personas nombradas líneas arriba fueron clave en lo referente al desarrollo musical de Gorillaz, había otro aspecto casi igual de importante -el visual- que no podía descuidarse; había que terminar de redondear el producto final con un buen y llamativo diseño de personajes. Finalmente la tarea de creación de los cuatro músicos de la banda virtual recayó en las manos de Jamie Hewlett: un dibujante bastante conocido y cuya obra más desta-

cada hasta ese entonces era la realización del comic de culto Tank Girl. El también creó las personalidades de los miembros del cuarteto primate. De este modo, por ejemplo se sabe que la cabeza de ese drogón de 2-D, está repleta de pastillas tranquilizantes (bueno, de eso igual no hubiésemos dado cuenta) y que para Murdoc -el "compositor" de los temas de la banda- la higiene era un karma; por su parte Noodle es una japonesa de 10 años que llegó en un paquete de FEDEX (?!), y cuya mayor influencia a la hora de tocar la viola es Richie Sambora (guitarrista de Bon Jovi). Luego del impactante Clint Eastwood, el segundo



Comics de Tank Girl de Jamie Hewlett, el dibujante de Gorillaz

IMAGENES DEL VIDEO "19/2000"



corte que Gorillaz lanzó al mercado discográfico fue el tema 19/2000 que por supuesto también contó con un video soberbiamente animado en 3-D; además, por aquí resultó grato ver como Locomotion y hasta Fox Kids se sumaron a los ya citados canales MTV y Much Music, en la difusión de los clips. El tercer (y último?) single del grupo -Rock the House- se editó el pasado 22 de Octubre. Es indudable que la irrupción de Gorillaz le ha inyectado a la anquilosada industria musical un soplo de saludable aire fresco; es un mérito que ni aún sus más acérrimos detractores que le realizara en su casa le pueden quitar. Entre tantas fórmulas repetidas hasta el hartazgo, tanto pop flaco dando vuelta y con la mediocridad dominándolo todo, Albarn y

sus secuaces acaban de demostrar al mundo que con un poco de ingenio se puede ser original y muy exitoso. El presente de Gorillaz no podría ser mejor: el CD llegó hasta el puesto 24 en la Billboard (nada mal para un debut), cosechó seis nominaciones para el MTV Europe Music Awards y desde hace un tiempo se encuentran de gira (presentándose en vivo) por Europa y Japón. Pero lamentablemente nadie, ni aún sus propios creadores, sabe a ciencia cierta qué será del futuro de esta particular banda llamada Gorillaz. Hace poco, en una entrevista que le realizara en su casa la BBC, Damon Albarn al ser consultado al respecto del futuro del grupo virtual, se limitó a decir mientras esbozaba una sonrisa: "The future is coming on".



# Masakazu Katsura

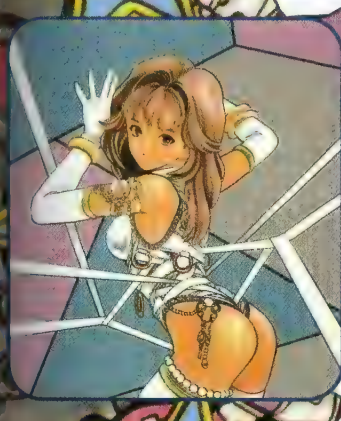
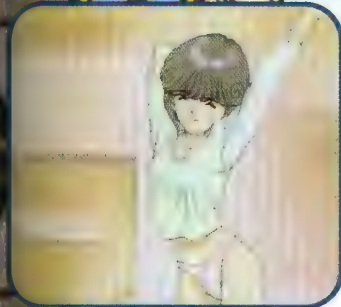
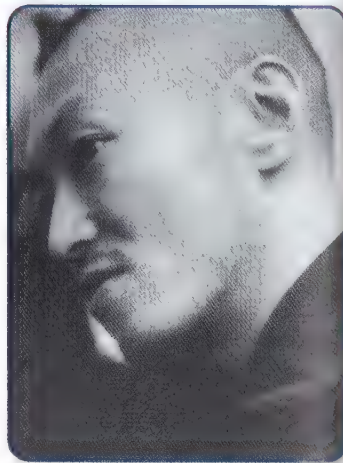
Por Leandro Oberto

**Culos, tetas y amor**  
(romance y paja: la pareja perfecta)

**M**asakazu Katsura es uno de los historietistas más exitosos a nivel mundial, sin embargo su obra todavía es poco conocida para el lector argentino. Esto está a punto de cambiar con el lanzamiento de 1°5, su éxito más reciente, por parte de nuestra editorial. Para darle bombo a esta nueva publicación y porque su extensa y ultra popular obra lo merece de sobra hemos elaborado este completo informe de la carrera de este afamado artista.

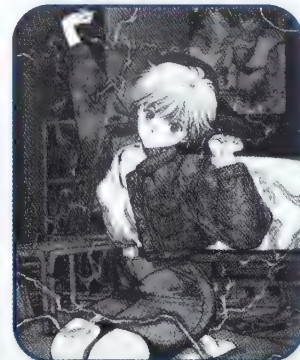
Alabado por su dibujo detallado y realista con toques de erotismo, Katsura ha cosechado fama como el rey de las comedias románticas de secundaria. Sus comics presentan a personajes muy elaborados y creíbles en historias que mezclan a la perfección humor, amoríos y sexo. Todo presentado de una forma franca en la cual es común reconocer situaciones que todos hemos vivido. Sin embargo sus orígenes se enmarcan más en el campo de los superhéroes y los combates. No en vano es un gran fanático de Batman y uno de los mejores amigos de Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball. Comenzó en esto de hacer mangas medio de casualidad, se mandó a participar en un concurso anual de comics con la mera intención de ganar dinero para comprarse el equipo de música que quería. Para cuando logró ganarlo (2 años después de empezar a concursar) ya se había podido comprar el equipo, pero después de pasar tanto tiempo dibujando terminó copándose con esto de hacer mangas y se puso a

laburar de historietista. Sus primeras obras como Wingman y Vander giraban en torno a la acción y la ciencia ficción narrando aventuras de equipos onda Power Rangers con los elementos románticos en un segundo plano y, según confiesa, metidos sólo por expreso pedido de su editor. Sin embargo a partir de obras posteriores como Present from Lemon (la historia de un chico que quiere ser cantante) fue dirigiéndose más hacia la comedia costumbrista y romántica. Aunque metiendo muchas veces elementos fantásticos como en su famosísima Video Girl Ai o la extraña



DNA2. Desde hace ya mucho Katsura es sinónimo de best-seller, sin embargo sus obras no son sistemáticamente pasadas a la animación como sucede con otros autores y casi ninguna ha sido muy exitosa como anime. Las causas de esto son difíciles de explicar pero hay gente que afirma que su estilo es tan complejo que resulta muy difícil de animar. Además, es un autor que tiene su fuerte en un excelente manejo de la narrativa del comic, cosa que no se puede reflejar en otro medio. A nivel empresarial su carrera en los comics se ha desarrollado íntegramente en la editorial Shueisha. Esta compañía multimedia es extremadamente exitosa dentro del campo de los comics, pero desgraciadamente es famosa por ser la más burocrática y complicada de tratar a la hora de adquirir sus comics para ediciones extranjeras. Esto no parece haber perjudicado a Katsura que tarde o temprano ha logrado ver su obra publicada en casi todo Occidente, desde los mercados fuertes como

Francia e Italia hasta el complicado USA y lugares como Alemania, España, México, Indonesia, Brasil, etc. Según los registros de Shueisha su obra ya estuvo disponible en nuestro país mediante las ediciones de Video Girl Ai y DNA2 de la empresa Mexicana Vid que hace unos años sacó la licencia para distribuir sus publicaciones en Argentina. Sin embargo, estas ediciones son prácticamente desconocidas (algo positivo porque el papel, traducción y encuadernado son una cagada) y lo que más se vio por acá son ediciones españolas de Norma Editorial a través de comiquerías (que irónicamente, contrario a las mexicanas NO habían comprado los derechos para Argentina). El fracaso de Vid en el mercado argentino y la insistencia de Editorial Ivrea desde 1999 llevó a que finalmente a principios de este año en Tokyo se llegara a un acuerdo para otorgarle a nuestra empresa la licencia de las obras de Katsura para el territorio argentino.



# Masakazu Katsura: Datos bizarros de un hombre interesante

- Posee una enorme colección de zapatillas de todas partes del mundo e incluso ha colaborado en el diseño de muchas. Es por esto que sus personajes nunca usan menos que una Nike Airmax y aparecen siempre todos sus calzados dibujados con lujo de detalles.



- Parece que tuvo un romance con Noriko Sakai, la chica que hizo la música de los ovas de Video Girl Ai, que a su vez es la misma que hizo de Milenne en la serie de tv Macross 7.

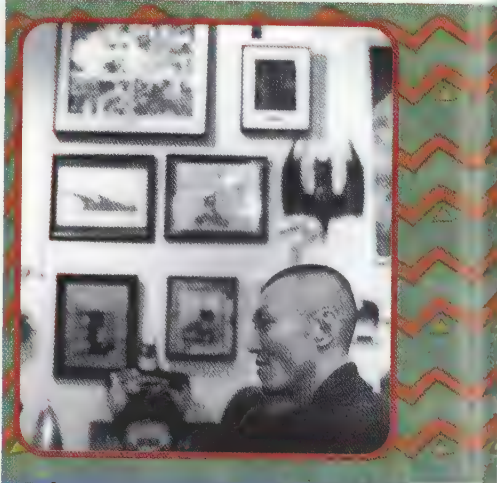
- Es un historietista que canta! 3 temas de los ovas de Video Girl Ai y el opening y ending de la serie de tv de Wingman fueron interpretados por él mismo en persona. Increíble: canta zafable.



- Su autor occidental favorito es el aclamado francés Moebius.

- Falling Down (Un Día de Furia), el film que protagoniza Michael Douglas, fue una las obras que más lo inspiraron para sus últimos trabajos.

- En 1986 tuvo un grave accidente que le hizo perder la movilidad de la mano derecha. Se recuperó tras un largo tiempo en el hospital. Durante los meses que estuvo apartado de los comics practicó mucho e hizo evolucionar su estilo hacia el que lo volvería famoso.



- Es fanático obsesivo de Batman, especialmente de los films de Tim Burton. Tiene en su casa varios disfraces de este superhéroe creado por Bob Kane.



Katsura carga a su héroe preferido, haciendo que los protagonistas de Video Girl Ai vean en el cine "bat-man", pero interpretando la palabra inglesa "bat", por su otra acepción, o sea "bate".

- Suele ir de incógnito a convenciones de comics en el extranjero. El año pasado fue descubierto por fans mientras paseaba como un visitante más por la San Diego Comic Con.

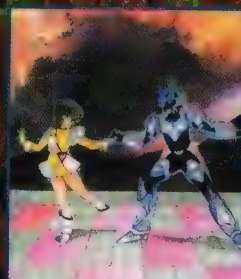
- Extra data: nació el 10 de Diciembre de 1962.



# Sus obras largas

## WINGMAN 1983-1985 13 volúmenes

Hecha allá lejos y hace tiempo (cuando no existían ni los celulares, ni los compact discs, ni internet y Rusia era comunista) la primer serie larga de Katsura difiere bastante en estilo de dibujo de lo que luego haría, aunque ya empiezan a verse atisbos de su clásico erotismo implícito y su magistral narrativa de viñeta a viñeta. La historia es del género super sentai, o sea aquel de superhéroes onda Power Rangers o Ultraman. Narra las aventuras de Kenta Hirono un chico de secundaria al que le gusta disfrazarse de Wingman, un superhéroe que él mismo ha diseñado (todo un limadito el muchacho...). Lo interesante comienza cuando Kento se encuentra con Aoi, una chica de otra dimensión quien le entrega un block de papel llamado Dream Notebook. Este curioso item tiene el poder de transformar en realidad todo lo que Kento escriba o dibuje en él. Obviamente lo primero que hace es cazar lápiz y hacer a Wingman con la intención de poder convertirse verdaderamente en él. Para esto hace tanto el traje como toda una extensa descripción de armas y la especificación de que para transformarse debe gritar "Change!". El malo de la historia será Kitakura Rimel, un chabón que quiere robar el Dream notebook para así conquistar la dimensión de Aoi. Entre combate y combate la historia se va desarrollando y se van metiendo de co-protagonistas distintos compañeros y compañeras de la clase de Kento quienes mediante el Dream notebook adquieren superpoderes. La chica de turno en esta historia es Muki Ogawa que tiene el curioso honor de ser raptada más veces que Saori en Caballeros del Zodiaco. Como anécdota de la serie está el hecho de que aparezca un personaje llamado Mayarito (Toriyama alresve) que está obviamente basado en el creador de Dragon Ball, quien es un gran amigo de Katsura.



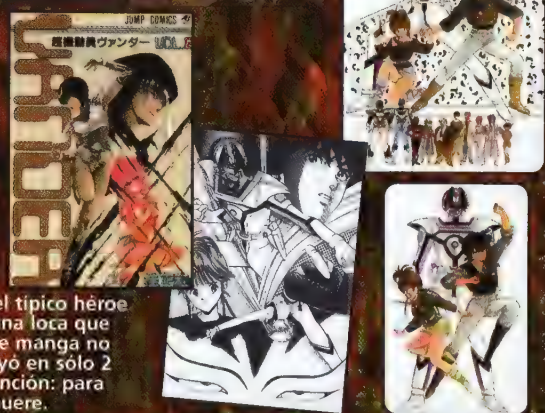
**Serie de tv de Wingman:**  
**Yume Senshi Wingman**  
47 capítulos emitidos entre 7-2-84 al 26-2-85  
Producción: Toei Animation

Una fiel adaptación del manga, la serie de tv sólo cambia algunas ambientaciones y el orden de algunos eventos (o sea lo de siempre). La calidad de la animación es la televisiva standar de Toei para la época lo cual es muy aceptable. Como anécdota extremadamente bizarra se puede comentar que quien canta el opening y ending no es otro que el propio Katsura!

### CHOIKIDOUNI VANDER

1985-1986  
2 volúmenes

El mundo está siendo invadido por unos alienígenas bien feos. Para combatirlos se diseña a Vander, un guerrero onda típico Ultraman que se forma por la fusión de un chico y una chica comunes: Hiroshi Fujieda y Minaho Morimura. Esta historia difiere de Wingman por tener más elementos zarpados y mayor protagonismo femenino. Se le da especial importancia al contraste entre la pareja de protagonistas, él es el típico héroe perfecto mientras que ella es una loca que no le importa nada. Si bien este manga no tuvo demasiado éxito y concluyó en sólo 2 tomos, su final es digno de mención: para ganar la batalla final Vander muere.



### PRESENT FROM LEMON

1987  
2 volúmenes

La primer historia sin elementos fantásticos de Katsura trata sobre un chico, Lemon Sawaguchi, que quiere ser cantante de enka (música espiritual japonesa) como su padre. Esto se debe a que vio morir a su papá de un infarto mientras este cantaba en un concierto y para salvar el recital, Lemon (siendo aún un chico) se puso a cantar siendo ovacionado por todos. Sin embargo ahora que es grande llegar a la fama no le va a ser fácil. Ya desde el vamos, Gen Oosaki (quien fuera manager del padre) lo rechaza y lo basurea por lo que Lemon se enoja y terminan yendo a las manos. Afortunadamente Komoe Akino, una manager rival de Oosaki lo apadrina y apuesta por él. En cuanto a los amos los problemas vendrán también desde el mundo de la canción; Miami Hirokawa, una amiga de infancia de Lemon, terminará siendo su mayor competencia en todo momento. En cuanto a situaciones zarpadas es divertida la manía que tiene el protagonista (heredada de su padre) de levantarle la pollera a las minas y preguntarle si se cambia la bombacha todos los días. Esto lo hace quedar para el orto siempre, pero como es una manía que tiene tan arraigada le cuesta mucho dejar de hacerlo. No es extraño que Katsura al abandonar los superhéroes decidiera hacer una historia centrada en el mundo de la canción puesto que el había cantado el opening de Wingman y dos de sus mejores amigas en la vida real, Noriko Sakai y Marina Watanabe, eran justamente cantantes populares.



### VIDEO GIRL AI

1989-1992  
13 volúmenes

Existe además un episodio piloto: Video Girl Complete Story

Esta obra marcó un quiebre en la carrera del autor caultándolo definitivamente al estrellato y convirtiendo su nombre en sinónimo de éxito en todo el mundo. Video Girl Ai se basó en el concepto de hacer una historia sobre "el gran amor" y desarrollarla con un detalle, realismo y precisión visual muy rara vez vistos. Pero no se quedó ahí: fue una obra donde Katsura experimentó, la llenó de sentimientos personales y terminó saliendo una historia muy profunda, interesante y sincera. Con una trama que mezcla a la perfección lo fantástico con el romance adolescente y donde el sexo es presentado de forma creíble y sincera. Esta serie tiene su eje en Yota Moteuchi, un adolescente tímido y traumado al cual la chica que ama, Moeimi Hayakawa, no le da ni cinco de bola. Su vida cambia el día que alquila en un extraño videoclub una película porno y al ponerla en su video casetera sale de la pantalla del televisor una chica llamada Ai Amano. Ella es una Video Girl y su misión es consolar al que alquilara su película. Sin embargo como la video de Yota andaba para el orto en vez de ser como en la caja, sale con tetas chicas, bastante agresiva y re-pirada. De todas formas es una chica muy simpática y súper querible así que, por supuesto, a larga se formará un triángulo amoroso entre Moemi, Ai y Yota. Sin embargo la historia es muy extensa y en ella el autor tuvo tiempo de explorar montones de posibilidades. Es así como Moemi sale un tiempo con el mejor amigo de Yota... un ser misterioso viene a reclamar a Ai como su dueño y Yota debe rescatarla en otra dimensión... aparece una minita llamada Nobuko que estaba recalciente desde hace años con Yota y lo quiere conquistar... y así montones de situaciones de lo más variadas. La extensión también permite abarcar un periodo grande en la vida de los personajes, a los cuales vemos crecer y madurar, cambiar el estilo de ropa que usan así como sus peinados, etc. También vemos al protagonista trabajar duro para convertirse en un buen dibujante, lo que nos permite ver situaciones que posiblemente tienen mucho de real. Video Girl Ai es una perla en el mundo de los comics de todo el mundo, una de esas obras que demuestra todo el potencial que pueden alcanzar las historietas y que llega al fondo del corazón del lector con su desarrollo inteligente y complejo de las relaciones sentimentales. No es raro que muchos de aquellos que leen completo este comic lo consideren uno de los mejores de todos los tiempos.



Tapas del manga



Tapas del Shonen Jump

**La película actuada de Video Girl Ai**

Producción: Toho

Huevadas se hacen en todos lados y Japón no es la excepción, en 1991 en vez de animarla se decidió hacer una adaptación con actores reales de Video Girl Ai. Lo que en el comic queda bien en la imagen real se ve simplemente ridículo y pelotudo, además todos los pequeños detalles de la narrativa y ambientación se pierden. Si quiera el director Ryu Kaneda, que había sido premiado como mejor director de cine fantástico en Roma, pudo salvar a este proyecto de la mediocridad. Eso sí, Katsura que siempre se anda metiendo en todo no sólo lo supervisó, sino que también actuó como un personaje secundario. Pero lo único interesante hubiera sido ser cameraman de la película para disfrutar de hacer esos enfoques forzados típicos de Katsura donde se ven las bombachas y los culitos de las protagonistas con la conchita asomándoseles.



VIDEO GIRL AI



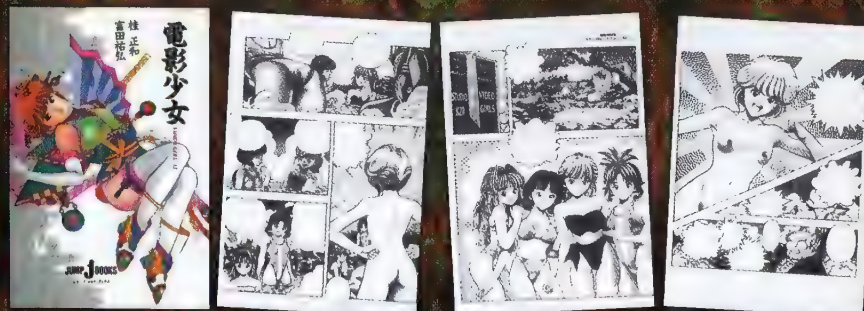
**Los 6 OVAs de Video Girl Ai**

En 1992, o sea al año siguiente de la película actuada, la gente de Shueisha se puso las pilas y produjo una miniserie de 6 OVAs adaptando los primeros volúmenes del manga. La historia es recontra fiel al comic en todo sentido, desde el diseño de personajes hasta el orden de las escenas, la ambientación, todo. Sólo causó controversia que hicieran a Ai con pelo gris cuando se suponía que era rubia. Lo que sí se destaca de esta miniserie de OVAs es la música que cuenta con canciones de Noriko Sakai, entre ellas "Ureshi Namida", el tema del opening que se convertiría en uno de esos hits eternos entre la comunidad de amantes del anime. Como era de esperarse Katsura no faltó a su cita con el mundo de la música y -suponemos tras tomarse varios sakes- se mandó a cantar tres temas de la banda sonora.

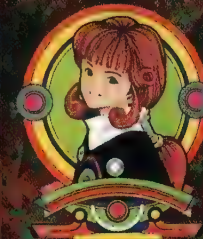


**Video Girl Novel**

Escrita por Sukehiro Tomita con algunas ilustraciones de Katsura de tanto en tanto, Shueisha publicó dentro de su línea Jump Books una novela inspirada en los personajes de Katsura. Presenta tres historias independientes: La primera una reinterpretación de la historia de Yota, Ai y Moemi. La segunda cuenta las aventuras de una Video Girl llamada You que debe ayudar a un chico a conquistar a una chica que está enamorada de su hermano. La tercera nos muestra a la Video Girl Yume quien debe ayudar a una chica a que le dé bola un amigo de la infancia. Como bonus especial esta novela tiene un minimanga de 3 páginas hecho por Katsura donde todas las Video Girls se van a un baño termal (un final re pajero como debe ser).



**VIDEO GIRL LEN**  
1992  
2 volúmenes



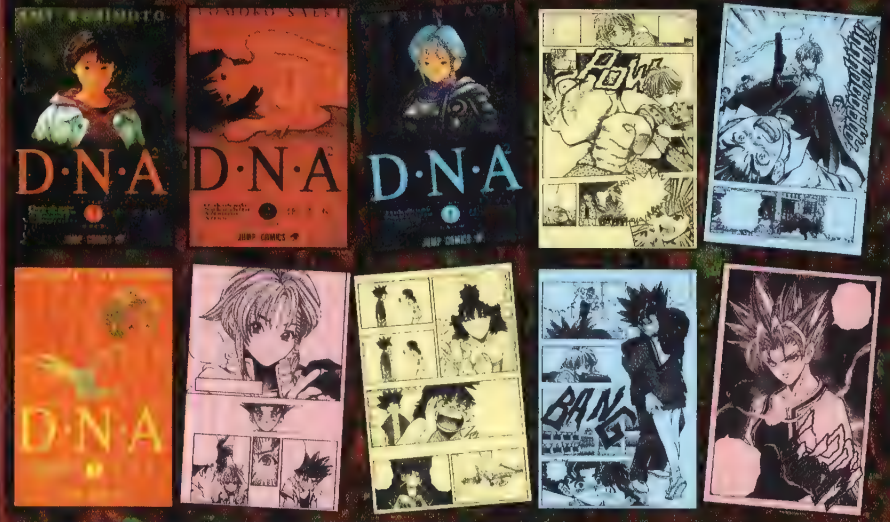
Situada varios años después del final de Video Girl Ai, esta obra nos presenta a un Yota adulto de 25 años que es profesor de dibujo. Pero su rol es secundario en esta historia, recayendo el protagonismo en Hiromu, un pibe que anda detrás de una chica que tiene fama de "fácil". La Video Girl de turno se llama Len y es mucho más tranquila y acaramelada que Ai. Como variante tiene un poco de protagonismo un amigo de Hiromu llamado Toshiki que es un re-depravado. Si bien los conceptos son los mismos, Video Girl Len difiere bastante en el desarrollo dejando un poco los enredos de lado y centrándose en verdaderos problemas.



### DNA<sup>2</sup> 1993-1994 5 volúmenes

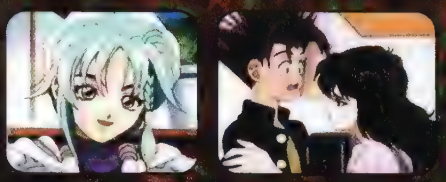


Una obra absolutamente bizarra que empieza onda Video Girl y luego se transforma en una serie de combates interminables al más puro estilo Dragon Ball Z, para encima terminar recontra abruptamente. Ojo, es bizarra y difícil de asimilar, pero eso no quiere decir que sea mala. Cuenta la vida de Yunta Momonari, un chico que se lleva el premio en lo que respecta a protagonistas patéticos y losers: tiene una predisposición genética por la cual vomita cuando se le acercan chicas con intenciones sexuales. No es puto, de hecho le gustan mucho las chicas, es simplemente que tiene ese problema. Curiosamente resulta que en algún momento debe cambiar, porque del futuro ha venido Karin Aoi, una oficial de control de la población, con la intención de detenerlo antes de que se convierta en el famoso "megaplayboy que dejó montones de hijos en la Tierra" (los cuales terminan haciendo lo mismo que el padre). Para lograr esto debe dispararle un dardo que le cambiará el ADN y así el problema estará resuelto. Desgraciadamente por error le dispara un dardo incorrecto con el cual lo convierte en un chabón re lindo y atractivo, o sea en el megaplayboy! Karin se quiere matar cuando se da cuenta que en una paradoja temporal fue justamente ella la que creó al megaplayboy. La historia se carajea cuando Karin en otro error le dispara a un pelotudo de la escuela de Yunta llamado Ryuji dotándolo de superpoderes. Obviamente Yunta y Ryuji se enfrentaran y al más puro estilo de supersaiyajins peleando. Luego de eso la historia toma por rumbos de futuros alternativos, paradojas y demás cosas típicas de la ciencia ficción.



**Serie de tv de DNA2 con desenlace en video**  
12 capítulos emitidos entre el 7-10-94 y el 23-12-94  
Más tres capítulos extra (13-15) sacados en video.  
Producción: Studio Dean y Mad House

La serie de tv no alcanzó mucho éxito pero dejó un gran hit musical que fue el opening "Blurry Eyes". Con una animación standar pero lindo diseño de personajes adaptaron bastante fielmente toda la delirante historia de DNA2. Debido a lo corta para su época y poco exitosa esta serie de tv jamás se emitió fuera de Japón.



### SHADOW LADY 1995 3 volúmenes

Existen además: 1 episodio piloto y 1 historia corta alternativa a color (esta última publicada en el Virtual Jump)

Aunque nunca se convirtió en un gran éxito, Shadow Lady es probablemente el personaje favorito de Masakazu Katsura. No en vano tiene un montón de puntos en común con Batman, el superhéroe por el cual el autor siente una adoración casi enfermiza. Nació en una historia a colores de pocas páginas publicada en 1993 en la revista de videogames Virtual Jump. Luego en 1994 realizó un episodio piloto para el Shonen Jump y al año siguiente comenzó a serializar en esa misma revista la serie regular que alcanzó los 3 tomos.



Narra las aventuras de Ami Komori, una chica tímida de día, pero una perra total caliente pijas de noche cuando se transforma en Shadow Lady, la ladrona más famosa de Gray City (lugar obviamente inspirado en Gotham City). Obtiene el poder de ser Shadow Lady automáticamente al pintarse los párpados con un set de maquillaje que le dio un demonio re pajero llamado Demonta. El cambio no sólo es físico sino que también mental puesto que pierde su timidez y es re-d Descarada. El punto interesante de la trama es que hay un joven policía llamado Bright Honda que quiere capturarla. Pero como este chabón está enamorado de Shadow Lady lo que quiere es capturarla sólo para poder reformarla y hacerla una buena persona. Ami está enamorada de Bright, pero es muy tímida como para decirle algo y cuando se convierte en Shadow Lady se la pasa burlándose de él y sacándole canas verdes.



El comic mezcla bien elementos de comedia, aventura super heroica, romance y algo de terror. Todo con una ambientación propia de Batman. Katsura incluso viajó a USA para diseñar la ciudad inspirándose en edificios de ese país.



Shadow Lady del Virtual Jump

# I's 1997-2000 15 volúmenes



I's nos narra la vida de Ichitaka Seto, un chico de secundaria enamorado de Iori Yoshizuki, una de sus compañeras que, cuando comienza la historia está dando sus primeros pasos en el mundo del modelaje. Seto quiere declararle su amor pero un montón de quilombos de todo tipo se lo hará bastante complicado. El autor confiesa que más allá de la parte romántica, lo que se tenía en cuenta en las reuniones con los editores y ayudantes para armar cada capítulo era "Cómo le podemos complicar la vida a Seto?". Una premisa un tanto curiosa sin duda. Y no es de extrañarse, ya que I's es una obra particularmente interesante porque abandona muchas fórmulas preestablecidas, experimenta y muestra la evolución de los personajes a lo largo del tiempo. Cuando comienza la historia Seto está en secundaria, mientras que en los últimos capítulos ya egresó y está viviendo solo en un pequeño departamento. Además, I's se escapa del tradicional tópico de los triángulos amorosos y si bien en un principio aparece una amiga de infancia de Seto llamada Itsuki Akiba que parece que se va a meter en el medio, al poco tiempo desaparece de escena y la historia se dispara en direcciones absolutamente inesperadas. Esta obra trata mucho también sobre las fantasías que tiene cada uno y lo que se imagina que va a pasar en contraste con lo que en realidad termina pasando. Es muy elogiable que muestre cosas como que empezar a salir con una chica no es necesariamente el fin de los problemas y el comienzo de la felicidad. Sino meramente una parte más en la vida a partir de la cual otros problemas pueden surgir. I's es un comic extremadamente realista tanto en ambientación como en situaciones que se nota fue hecho con muchas ganas y cuidado en cada capítulo. A lo largo de sus 15 tomos el autor tuvo la oportunidad de desarrollar bien no sólo a los personajes principales sino que también a un montón de los secundarios a los que se presenta muchas veces igual de complejos que los protagonistas. No tiene ningún elemento fantástico de los que le gustan a Katsura y eso ayuda mucho a lo creíble que es la historia y lo mucho que se puede encontrar de familiar con las situaciones que les va tocando vivir a los personajes. De más está decir que no faltan las famosas escenas zarpadas por las que Katsura es famoso, de hecho hay a cada rato con el aliciente de que están realizadas con extremo ingenio y, muchas veces, brillante humor.



En su afán de perfeccionismo el autor le hizo cambios a la tapa del vol 1 CUATRO veces! Cada vez que se agotaba la tirada y debía reimprimirse este tomo, Katsura pedía que le dejaran modificar el dibujo de Iori. Para las ediciones extranjeras, sin embargo, la editorial Shueisha envía diapositivas únicamente de la primer versión.



Tapas de la revista donde se señaló I's, el Shonen Jump de Shueisha (la misma donde se publicaron Kenshin, Slam Dunk y Dragon Ball).

## Recopilaciones de obras cortas

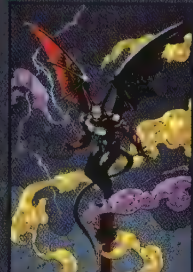
### ZETMAN

1995

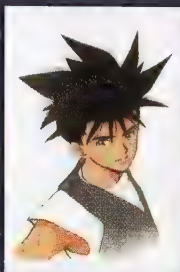
1 volumen

Este volumen recopila las siguientes historias cortas realizadas por el autor para el Shonen Jump en años recientes.

- Zetman (1994): Una historia sobre un superhéroe creado por un programador de computadoras.
- Shin-Ni-Shin (1989): una comedia romántica de ciencia ficción.
- Woman in the Man (1993): La historia sobre un chico medio marca y una chica machona que intercambian cuerpos de una forma muy extraña.
- Shadow Lady (1995): El episodio piloto de este personaje.



Zetman



Shin Ni Shin



Woman in the Man



Shadow Lady

### MASAKAZU KATSURA COLLECTION

1989-1990

2 volúmenes

Estos tomos recopilan las siguientes historias cortas pertenecientes a los primeros años del autor:

- Chiisana Akari (1988): un comic hecho íntegramente en acuarela con una trama de carácter poética ambientada en un circo.
- Natsu no Suzumi y Aki no Suzumi (1984): una historia de amor entre adolescentes ambientada en un colegio. Se divide en dos partes una situada en Verano y otra en Otoño.
- Tenkosei wa Hensossei (1981): una historia de amor sobre un chico de secundaria que se hace pasar por un recién llegado para conquistar a la chica que le gusta.
- Gakuen Buntai 3 Parokan (1985): historias que parodian el género súper sentai (el de guerreros onda Power Rangers).
- Tsubasa (1980): las aventuras de un androide que se entera que una chica de secundaria quiere asesinar a mucha gente.
- Entranze (1988): una historia de amor adolescente. Llama la atención que haya sido escrita por Hiroshi Oba en vez del propio Katsura como es en todas las demás.
- Video Girl Complete Story (1989): el episodio piloto de Video Girl Ai
- Suzukase no Pantanon (1986): aventuras sobre una chica que se transforma en superheroina cada vez que se saca la bomba (por el poder de chucha, ya tengoo el poder!!!)
- Voguman (1985): la historia de un superhéroe tipo Ultraman.



Chiisana Akari



Voguman



## Afuera de los mangas y lo más nuevo

### Diseños de los OVAs de Iria

Zeiram es una saga muy famosa en Japón de películas actuadas y mangas producidos por Keita Amemiya. En 1994 se decidió hacer una miniserie de 6 OVAs, llevando a los personajes a la animación. Este anime corrió con dirección de Tetsuro Amino quien seleccionó a Masakazu Katsura para que rediseñara a los personajes para la animación. El título seleccionado para esta versión fue Iria: Zeiram the animation, a fin de diferenciarla un poco ya desde el título de la versión actuada que se llamaba simplemente Zeiram. La miniserie tuvo mucho éxito y Katsura demostró una vez más su versatilidad en cuanto al tipo de trabajos que realiza. La historia se centra en Iria, una caza recompensas inter-estelar a quien el monstruo Zeiram le devora el alma de su hermano. Ciencia ficción y aventuras con una animación y puesta en escena impecables.



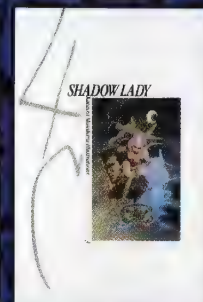
Iria, la película



### Libros de ilustraciones 4C

Publicados por Shueisha en 1998, los libros 4C son artbooks de los mangas de Katsura. Son 3 en total, salieron en un pack y con tapa dura. El título se refiere a los 4 Colores que se usan para imprimir, aunque irónicamente usan en las tapas tintas metalizadas que en la industria gráfica se las conoce como "quinto color".

A continuación la descripción de los tres libros:  
 L-side (lovers side): ilustraciones a color de I's, Video Girl, M y un comic corto a color llamado Chiisana Akari.  
 R-side (heroes side): ilustraciones de Zetman, DNA2, Wingman, Shadow Lady, Vander etc, más algunas de historias cortas como Woman in the Man.  
 Como bonus Shadow Lady dibujada por Akira Toriyama y una entrevista a Katsura. El último volumen es un especial de Shadow Lady en una historia a color que se había publicado originalmente en la revista de videogames Virtual Jump.



# Autos locos

Por Ricardo Perez

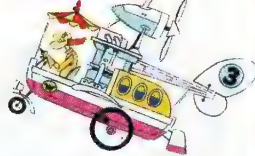
## Amaestrame el Patán

**W**illiam Hanna y Joseph Barbera han creado en la historia de los dibujos animados norteamericanos desde grandes éxitos recordados por todos como "Don Gato" hasta desastres intragables como los dibujitos de Gary Coleman (quien encarnara a Arnold Jackson en la famosa serie Blanco & Negro). Pero más allá de éxitos y fracasos, la realidad es que los Estudios Hanna-Barbera, desde su fundación en 1957 hasta nuestros días, se han transformado en uno de los mayores creadores y productores a nivel mundial de dibujos animados para la pantalla chica. Sin embargo, en los últimos años de la década del '60, el lugar de los "dibujitos" en los canales de televisión yankees estaba reservado a un único espacio: los Sábados a la mañana, siendo The Flintstones (Los Picapiedras) el único que había logrado romper esa barrera, colocándose en lo que hoy conocemos como un horario Prime-time. Y el hecho de que esta serie fuera creación de Hanna-Barbera le daba a los estudios el privilegio de ser uno de los más solicitados a la hora de rellenar las mañanas de Sábado. Así lo fue por lo menos durante 1968, un año que hubiera pasado sin pena ni gloria para Hanna-Barbera de no ser porque el canal CBS



estrenó el 14 de Septiembre a las 9:30 hs "Wacky Races" (o "Los Autos Locos", como la conocemos por acá), serie que rápidamente se transformó en el éxito animado del año. Wacky Races está inspirada en dos películas de carreras automovilísticas de 1965: "Monte Carlo or Bust" y "The Great Race". La idea de armar una serie que tuviera por protagonistas a un grupo de dementes corredores a bordo de los más variopintos móviles nació en la cabeza del fallecido William Hanna, quien rápidamente escogió para lle-

var adelante el proyecto a dos de sus más valiosas piezas: Iwao Takamoto y Jerry Eisenberg, quienes dieron forma a los 11 corredores que protagonizaron la serie. Iwao Takamoto es una de las figuras destacables de los estudios. Este descendiente de japoneses llegó a Hanna-Barbera en 1960 luego de trabajar 15 años como animador en Disney para películas como La Cenicienta y La Bella Durmiente. Para Hanna-Barbera había trabajado anteriormente como diseñador de personajes, escenarios y vehículos en series como "The Jetsons"



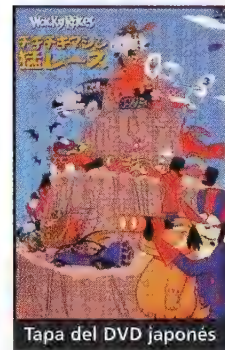
(Los Supersónicos), "Precious Pupp" (Lindo Pulgoso) y "Yogi Bear" (El Oso Yogi), siendo además el creador de Scooby-Doo. Por su parte, Jerry Eisenberg había trabajado anteriormente como director, animador y diseñador de personajes en "The Jetsons" y "Josie and the Pussycats" (Josie y las Gatimelódicas).

La lista de corredores de Wacky Races era arquetípica pero variada, tratando de que sus personajes fueran fácilmente asociados a figuras clásicas de las series de Tv y el cine, logrando que esta asociación diera lugar a los acostumbrados gags sencillos y efectivos de las series de Hanna-Barbera.

En el 01 teníamos al Rocomóvil (The Boulder Mobile) de los Hermanos Macana (The Slag Brothers), una piedra con ruedas comandada por dos cavernícolas incivilizados onda "Tío Cosa" que sólo dejaban de golpearse con sus chipotes para hacerlo contra cualquier otra cosa, generalmente su propio auto (el cual solía romperse con frecuencia). En estos personajes está inspirada la serie "Captain Caveman" (Capitán Cavernícola), otra de las creaciones de Hanna-Barbera.

Le seguía El Espantomóvil (The Creepy Coupe), un auto antiguo que llevaba encima una casa onda laberinto del terror en la cual habitaba un dragón de carácter rejudido que cada dos por tres salía para hacer volar el auto, darle propulsión de turbina con el fuego de su boca o simplemente para quemar a algún contrincante que lo esté molestando. Lo manejaba un hombre-vampiro enano de color violeta (no quieran conocer la historia de su madre) con un gigante peinado a lo Johnny Ramone de copiloto.

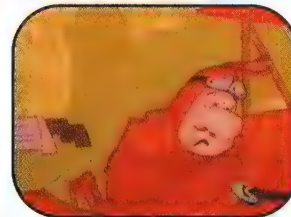
El tercero era el Super Convertible (Ring-a-Ding Convert-A-Car) del Profesor Locovich (Prof. Pat Pending), un viejo copado

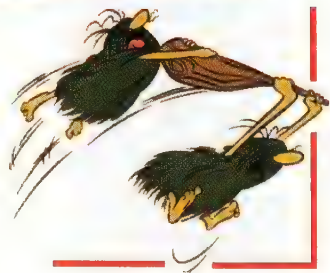


Tapa del DVD japonés

tipo Doc Emmet Brown que había inventado este raro automóvil (si se lo puede llamar así) que se podía transformar en montones de cosas como lanchas, grúas, aviones y demás boludeces. Era uno de los pocos corredores que se detenía para ayudar a sus adversarios cuando tenían algún problema. El Barón Hans Fritz (Red Max), claramente inspirado en el Barón Rojo, piloteaba el Stucarrakuda (The Crimson Haybailer): un biplano rojo al mejor estilo Primera Guerra Mundial con una metralleta que pocas veces usaba. Tenía un mostacho re chulo y hablaba con acento alemán.

La única chica que participaba de la carrera era la hueca de Penélope Glamour (Penelope Pitstop), la cual conducía un auto rosa con sombrilla y se la pasaba diciendo





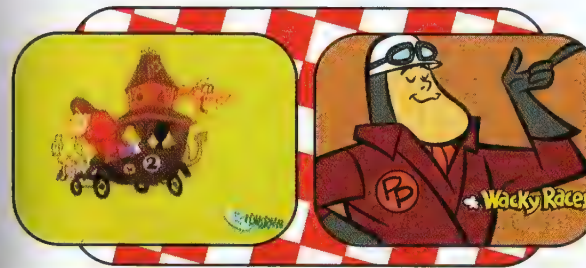
cositas cursis mientras se maquillaba. Por ser la única mujer gozaba de ciertas ventajas, ya que los demás competidores la dejaban pasar primero y nunca se peleaban con ella. Su auto, llamado "The Compact Pussycat", nunca fue nombrado en la versión en castellano más que como "El Número 05". El honor de las Fuerzas Armadas se reflejaba en el número 06 que portaba El Super Chatarra Special (The Army Surplus Special), una mezcla de jeep y tanque con cañón el cual servía para destruir obstáculos y complicarle la vida a sus adversarios. Lo manejaba un Soldado Raso flaquito bajo las órdenes de un Sargento gordo re-facho que no dejaba de cagarlo a pedos. En el Número 07 estaban Mafio y Sus Pandilleros (Clyde and the Ant Hill Mob), siete enanos como los de Blancanieves pero vestidos como gánsters. Manejaban un auto negro onda Elliott Ness llamado La Antigualla (The Bullet Proof Bomb). A pesar de su condición de mafiosos, no infringían la Ley Seca y por el contrario libraban



una justa competencia en las carreras, llegando incluso a ayudar a Penélope Glamour en más de una ocasión. Detrás lo seguía El Alambique Veloz (The Arkansas Chugabug), un auto rarísimo que utilizaba como motor una estufa a carbón y como butaca una silla mecedora. A bordo iban Lucas y Miedoso (Luke and Blubber Bear), campesino piojoso y Oso maricón respectivamente. Ambos formaban un extraño equipo: mientras Lucas manejaba con los pies mientras dormía y fumaba (todo al mismo tiempo), el cagón del Oso lo hacía zafar de los obstáculos del camino. En el Número 09 estaba Pedro Bello (Peter Perfect) a bordo del Super Cerodino (The Turbo Terrific), el único auto tomado de un bólide de carreras real (un dragster). Varias veces le tiró los galgos a Penélope Glamour, aunque siempre llegaba alguien para escucharle el asado. Era tan modesto como Pitufo Vanidoso y ninguno de los corredores se lo bancaba mucho que digamos. El Número 10 era El Troncoswaggen (The Buzzwagon), un auto hecho de madera con grandes sierras como ruedas, el cual llevaba abordo a Brutus y Listus (Rufus Ruffcut and Sawtooth), un leñador grandote y una ardilla que para poco servía. Finalmente, en el Número 00 estaba la Super Ferrari (The Mean Machine), un auto-cohete comandado por el maléfico Pier Nodoyuna (Dick Dastardly) y su perro Patán (Muttley). Lo más curioso (y principal gracia de la serie) era que a pesar de que ellos tenían el mejor de todos los autos nunca ganaron ninguna carrera, ya que la estrategia que siempre utilizaban era ponerse a la delantera para luego detenerse a montar un plan absurdo con el fin de perjudicar a los demás



corredores, plan que por supuesto siempre se les volvía en su contra dejándolos en el último lugar. Si bien al final de cada carrera se nombran el primer, segundo y tercer puesto, el final de la serie declara un empate entre todos los competidores, siendo el único perdedor, por supuesto, la Super Ferrari. Sin embargo, una rápida cuenta nos demuestra lo contrario: si contamos tres puntos por primer lugar, dos por segundo y uno por tercero nos encontramos con que el campeón de las Wacky Races son... Los Hermanos Macana con 28 puntos (3 veces 1er puesto, 8 veces 2do y 3 veces 3ro), seguidos por el Troncoswaggen (25 puntos) y el Super Chatarra Special (24 puntos). Uno de los mayores atractivos de Wacky Races era que por primera vez en un dibujo animado, el protagonista y personaje preferido era el malo de la serie, un hecho más que particular tratándose de una serie para chicos. También es importante señalar la influencia que tiene en el diseño de personajes el cine de principios de siglo en blanco y negro, desde el arquetipo de malo de bigote fino y alargado para Pier Nodoyuna hasta personajes como Mafio y su Pandilla (tipicos gánster de cine mudo), Penélope Glamour (la chica linda e inocente), Pedro Bello (el galán de turno) y el Profesor Locovich (el loco científico pelado con dos pompones onda Krusty). Los 34 capítulos que componen Wacky Races fueron co-producidos por Heatter-Quigley (habitual colabo-

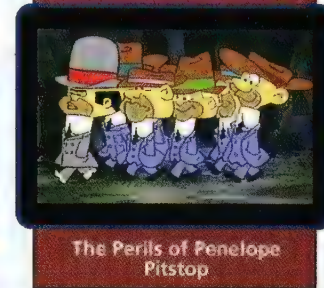
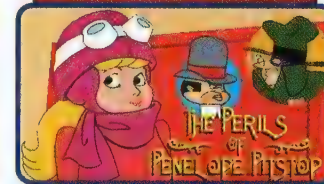


rador de Hanna-Barbera), tienen una duración promedio de 12 minutos y se emitían de a dos por semana. La serie también contó con una poco popular adaptación al cómic realizada con la excusa de aprovechar el éxito televisivo. Tras la finalización de la serie el 4 de Enero de 1969, Hanna-Barbera produjo dos spin-offs de Wacky Races: "Dastardly & Muttley in their Flying Machines" (El Escuadrón Chiflado) y "The Perils of Penelope Pitstop" (Los Peligros de Penélope). El primero se dividía en tres segmentos: "Stop The Pigeon", donde Pier Nodoyuna, Patán y otros dos pilotos creados expresamente para esta serie intentaban atrapar al Palomo Mensajero utilizando los más extraños modelos de aeronaves; "Wing Dings", que eran pequeños gags entre los personajes; y "Magnificent Muttley" con Patán como protagonista. Por su parte, "Los Peligros de Penélope" tenía como protagonista a Penélope Glamour, la cual intentaba zafar en cada capítulo de los planes maléficos de su tutor, el cual tenía un alter-ego llamado "La Garra Siniestra". En esta serie también participaron Mafio y su Pandilla, actuando como socorristas de Penélope. La misma base de Wacky Races se utilizó en 1978 para la película "Yogi's Space Race" y una serie de tv similar, donde participaron los personajes más carismáticos de Hanna-Barbera y, por supuesto, Pier y Patán en un papel idéntico al de la serie original. Wacky Races, al igual que

sus spin-offs, fueron doblados íntegros al castellano y emitidos en Argentina durante las décadas del '70 y el '80 por TV abierta. Últimamente se la venía viendo en Cartoon Network junto a los segmentos "Stop de Pigeon" y "Magnificent Muttley" pero recientemente pasó al nuevo canal Boomerang (una señal de los mismos dueños de Cartoon Network).



Wacky Races: "Dastardly & Muttley in their Flying Machines"



The Perils of Penelope Pitstop



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

Buenas gente! Acá estoy de vuelta listo para iniciar un nuevo Lazer Mail, ya con todas las pilas una vez más. Pero a falta del bajón sentimental de Lazer #23 tenemos el extremo stress e historia de que en la última semana mandamos a imprimir casi mil páginas de manga y estoy escribiendo esto a escasos 4 días del comienzo de ExpoComics & Anime, lo cual significa que el 90% de mi cabeza y energías están metidas en resolver quilombos de último momento y coordinar todo.

Somos un bajón, no? Siempre quejándonos y lloriqueando pese a que nos va bien... Pero fear not my friends, no importa la adversidad será un correo entretenido ya que hemos optado por una filosofía de "al mal viento buena cara" y realmente estamos pasando por una etapa donde no nos tomamos muy en serio a nosotros mismos y nos reímos de nuestras desgracias, las burladeces que hacemos y los quilombos en los que siempre nos metemos.

Pero claro, no se si les conté alguna vez como viene la mano con esa frase de "Fear Not my Friends" que acabo de poner en algún típico momento propiamente soluciones a los problemas del momento. En general estas soluciones suelen llevar a la catástrofe, por lo que la gente de la oficina y amigos cuando yo eso grita a coro en broma "Oh, no! We are doomed!" En fin... que más tenía que decir antes de ir a las cartas? nada, bueno no me acuerdo... Ah! tenía que comentar lo de la nota de las películas de Locomotion del mes pasado donde Birdy the Mighty terminó con el texto de Elicia... lo que ustedes no saben es que lo hicimos a propósito! Como pensábamos que la nota era muy embolante y nadie la iba a leer metimos repetido ese texto para ver si alguien se daba cuenta y así medir cuántos habían leído la nota realmente. Como llegaron cientos de e-mails piteándonos hemos comprobado que la nota les interesó y le prestaron atención.

No nos truen la explicación? Hacen bien... La realidad es que cerramos ese número al día siguiente de mudar la oficina y estábamos tan limados que nadie se dio cuenta. De hecho es un milagro que sea el único error grosso que tiene ese número... También es un milagro que Lazer #23 haya aumentado las ventas con respecto a los números anteriores. Eso en plena recesión y con todo en baja!! Somos GARD! Gracias en serio por apoyarnos! Ah, me olvidaba, sería bueno poner el texto que de verdad iba en lo de Birdy the Mighty, no? Bueno, acá abajo lo tienen:

**BIRDY THE MIGHTY**  
(Tetsuwan Birdy)  
4 episodios  
\*40 min, el primer cap., 25 min. los tres restantes.  
\*Aautor: Masami Yuuki  
\*Gulón: Chiaki Ronaka/Yoshiaki Kawajiri (cap. 4)  
\*Diseño de personajes: Kunitako Takahashi  
\*Diseño de mechas: Yutaka Izubuchi/Yoshinori Sayama  
\*Música: Kou Otani

\*Producción: Madhouse/Bandai Visual/Shogakukan  
\*Lanzamiento original realizado entre 25-07-96 y 25-02-97  
Cansado de estudiar, un muchacho de nombre Tsutomu salió a dar un paseo nocturno. De repente se ve envuelto en la persecución de Birdy, una agente policial, a un criminal intergaláctico. Lamentablemente al estar todo a oscuras, Birdy confunde a Tsutomu con el malhechor y le da una fulminante descarga eléctrica que lo deja casi en estado de coma. Birdy, al cometer semejante error, debe seguir las instrucciones que sus superiores le dan: ¡Compartir el cuerpo con Tsutomu para salvarle la vida!

Ahora Tsutomu tendrá que dejar a Birdy realizar su misión en la Tierra, a la vez que hace su vida cotidiana lo cual lleva los previsible enredos onda Ranma. La chica tiene que desmascarar a un grupo de malignos aliens que planean hacer experimentos con los habitantes de Tokyo.

Cabe destacar que Masami Yuuki (autor del manga de Patlabor) realizó la versión manga en paralelo al lanzamiento de esta serie. En el doblaje, realizado a partir de la versión original japonesa, no hubo alteraciones de ningún tipo. La primera emisión por Japanimotion tuvo una caçada: se saltaron el segundo capítulo debido a que la duración total de la miniserie supera las dos horas que dura el ciclo. En posteriores maratones de anime que el canal armó (Japanimotion las Weekend y Lolita's Anime Surprise) se emitió de forma completa. Por fortuna las emisiones posteriores dentro del ciclo de OVAs fueron completas, aunque eso implique superar el horario de las 23 hs.

Bueno y eso sería todo por la introducción, pasemos a las cartas de una puta vez donde les iré contando cosas que debieron meterse en esta introducción y seguramente ahora me estoy olvidando. Nandanandakorewat

-Lz-24-01  
Piiiiiiiiiiiiiiiiiiii Error en la matriz!!!!, números y letras, códigos que viajan a velocidad... un krash!!! Resuena en el silencio; ruido de fluido desconocido y un nuevo nacimiento. Silencio en mi interior...; imágenes que surcan por mi mente; un escalofrío recorre mi cuerpo y mis ojos temerosos descubren el mundo por primera vez. Miedo, asombro, curiosidad, rabia, tristeza... son algunas de las emociones que tratan de cruzar el umbral al mismo tiempo. Preguntas que carecen de respuestas... Así me sentía hace unos días cuando me recuperaba de una mala gripa que me dejó X tres días en cama. Si no fuera X una maratón de Friends, habrían sido los peores días de este año, bueno, no los peores ya que hace una semana atrás me tocó vivir una experiencia no muy religiosa, y todo se lo debo al magnífico Leandro Oberto editor de Lazer, que en su motivación de escribir algo sobre el amor, no tuvo mejor idea que incentivar (convirtiéndose en capítulos) y darme (y no solo a mí) un empujón a hacer el ridículo. Estoy hablando de su

Inspirada frase "Si alguno esta cometiendo ese error en este momento...Despierten!!!, larguen la revista y vayan a decirle a la persona que aman que la aman" Siiiiiii como se imaginan, yo fui una víctima de esa maliciosa frase que suena bien pero en realidad es el camino a la perdición. Llegue a su casa como a las 22:00 hs, todo normal hasta entonces, saludo a los viejos como de costumbre y subo las escaleras hasta su cuarto. Cada paso que me ascendía a la muerte (frase Irónica), me decía que no lo haga, pero ya era demasiado tarde, estaba como hipnotizado; toque su puerta y mi puño acelerado me advirtió por última vez, la puerta se abrió y allí estaba rubia, alta, con esos faros que me recuerdan a una tarde de verano, pelo suelto, con un top riquísimo que te invita a observar lo bien que está y un mini short que dejaba al descubierto sus piernas que me hacen pensar que estoy con Lara Croft, ni hablar de la sonrisa en el rostro de ese ángel, fue ella la que me dio nuevas esperanzas.

-Hola!!!...como estas? (la dije).  
-Bien! pasa ya termine de hacer lo del cole...¿quieres tomar mate? (soy de Misiones), dije que si obviamente, hablémos de todo como siempre y espere a encontrar el mejor momento, ese fue cuando se puso carifosa y se lo dije. Bueno no lo tomo como esperaba ya que el efecto sorpresa anduvo a la perfección. Desde ese momento se re cortó conmigo, no me habla, me evita, inventa cosas que tiene que hacer, y fue ella la que planteo la idea de que por que no pueda terminar todo bien cuando se rompa una relación yo pienso que es por falta de madurez, lo que no entiendo es que nosotros nunca fuimos pareja!!! solo buenos amigos. Pero lo que todavía no conté es que ya no me hubiera tirado a la pleta si ella no habría incentivado la idea con algunas caricias, besos y acercamientos frecuentes, sin contar las indirectas que parecían muy directas, ¡hiii! y claro esto el empujón de la frase ya mencionada.

CONCLUSIÓN. Ella tiene la culpa, por provocadora. Como con Nico lector de Lazer y su carta Lz-18-07) en donde dice que las niñas no saben lo que quieren, o tal vez sí, pero se CAGAN a una relación, viven soñando con el hombre ideal, que sea astuto, buen mozo, que las hagan reír y pasar buenos momentos y cuando lo encuentran se aterran, parece que la idea de que su bizcoqued del príncipe azul término y se desilusiona, cosa que toma varios meses). La distribuidora de la ciudad tiene tantos quilombos con kiosqueros que no le pagan que tiene que recortar personal y entonces se hace mal el trabajo y algunas revistas terminan no siendo distribuidas. Es una situación muy jodida y sin mucha posibilidad de solución. Lo único que te puedo sugerir (si no tienes una computadora en tu ciudad) es que cuando no te llegue un número lo pidas por correo (con pago contra reembolso (al recibirlo). Hay comicuertas como Carmelot Comics (que anuncia en esta revista), que se dedican a estos servicios y mantienen un stock permanente de todos los números de todas nuestras colecciones.

¡A! lo largo del último año recibí varias cartas como la tuya, hasta una muy buena de una chica que me hizo un comic narrando lo que le había pasado. Prácticamente me hacen sentir culpable... El corazón de un ser humano es un lugar muy complejo y rebuscado. Muchas veces los sentimientos son menos blanco y negro de lo que uno cree. Y muchas veces uno sin querer termina dándole a otras personas señales equivocadas sobre lo que siente en su interior.

O para peor... no queremos reconocer lo que sentimos y actuamos de una forma acorde a eso, pero jamás vamos a ser capaces de admitirlo... El corazón humano es el más grande y complejo enigma... y hoy día pienso que no creo que sea ni remotamente la persona adecuada para dar consejos sobre eso (bah, me pregunto si existe realmente una persona adecuada para eso...) Para ser franco durante muchos años de mi vida yo trate de esquivar las relaciones de pareja porque tenía un miedo terrible a desilucionarme de la vida. Guardaba al amor como la última línea de defensa ante el vacío de la existencia. Siempre me podía decir "bueno, te servirás de vacío en la vida porque no estás experimentando amor, cuando lo experimentes todo será distinto". Tal vez fue un error tal vez no, quien sabe. La cuestión es que en el momento de escribir ese numero de Lazer estaba plenamente convencido de que había lido un error y que lo correcto era no ocultar nunca los sentimientos. Desde ese entonces he visto que muchas veces hay que esperar el momento adecuado porque sino las cosas se pueden cagar. El problema está en no quedarse eternamente esperando un momento adecuado que no llega nunca.

No hay final feliz para tu historia, porque simplemente no hay final. Mientras uno vive todo puede ser posible y las mas rebuscadas de las historias pueden darse. No digo que te quedés como un bobalo esperando que algo pase con ella, sino que sigas viviendo y veas como todo se convierte en capítulos de tu existencia. Como decimos los escritores: "la realidad siempre supera a la ficción".

Cambiando de tema, tengo una pregunta... ¿como carajo se hace para tener una colección de manga cuando el primer tomo recopilatorio nunca apareció y luego viene el quinto y des. el noveno, no se entiende una mierda!!!, bueno eso pasa aquí en mi ciudad donde los mangas de Editorial Ives no son lo más popular. Me quedé colgado con tres (Evangelion, Macross y Futabai Yagi) esa también me debes.

Hicimos el mejor esfuerzo porque todo llegó a todos lados y yo me gaste en pedir los listados de colocación de la distribuidora ciudad por ciudad de todo el país para comprar cuantos ejemplares le venden de cada publicación en cada mercado. Desgraciadamente con la crisis económica actual están pasando dos cosas: 1) Las distribuidoras de algunas ciudades no le pueden pagar a nuestra distribuidora de interior y entonces esta se ve obligada a cortar los envíos por un tiempo hasta que regularice la situación (o se funda y otra empresa le reemplaza, cosa que toma varios meses). 2) La distribuidora de la ciudad tiene tantos quilombos con kiosqueros que no le pagan que tiene que recortar personal y entonces se hace mal el trabajo y algunas revistas terminan no siendo distribuidas. Es una situación muy jodida y sin mucha posibilidad de solución. Lo único que te puedo sugerir (si no tienes una computadora en tu ciudad) es que cuando no te llegue un número lo pidas por correo (con pago contra reembolso (al recibirlo). Hay comicuertas como Carmelot Comics (que anuncia en esta revista), que se dedican a estos servicios y mantienen un stock permanente de todos los números de todas nuestras colecciones.

Bueno contando todo eso se me olvidó presentarnos, soy Daniel González gracias por leer mi e-mail.¡¡¡HHHAAAIIIIIIII me olvidaba la actualización para que publiquen la carta por eso ahí va!!!(Que buena revista ¡¡ es la mejor que hay,

tengo todos los números y sus dirigentes ni hablar (¡¡¡DDDDOOOLLOOSSIIIIIIII) ustedes son lo más!!!!. Y bueno Cyou Leña ojaja que la próxima vez que vayas a Japon te secuestran los Power Rangers, te amarran a una silla y te hacen ver una maratón de Cocorin, Los Teletubies y películas de Peñito Ortega, y por si eso fuera poco por las noches dormirás si es que puedes con música de su hijo Emmanuel Ortega y cambio viller!!!!!! Daniel González Misiones (Misiones)

Estraña forma de adular a las personas tercos vos... Gracias por escribir, ojaja te enfermes y te manden de medico a la novia de Soldán. Y que te cague diarrea un rinoceronte en el cielo He dicho.

-Lz-24-02  
Leandro: Querido que sepa que acabo de leer tus comentarios en la Lazer#23 y me puse a llorar como un hongo. Ya que compartiste tu historia conmigo, comparto mi historia contigo...Por favor, lee la hasta el final... Sé que es largo, pero te va a gustar. Hace tres años atrás, cuando una depresión impresionante me había apoderado de mí, conocí a una persona maravillosa, con la cual comencé a salir el 28 de Agosto del 98. A principios del 99 fuimos juntos a comprar cosas en los plátanos, visitas, tazas de café, cubiertos... en fin, pero cuando vivíramos juntos. Nos comprometimos con anillos de plata, de oro y todo eso. Planeamos todo para el futuro maravilloso que nos esperaba juntos. Yo creí que después de tanto dolor había llegado ese ángel que me había llevado al cielo... Pero como podrás ver, no fue así... A principios de este año, Diego (ese es su nombre) se metió al partido Socialista... A mi nunca me gustó la política, pero creí que eso no iba a ser tan importante. Sin embargo, ese partido lo cambió: Se volvió una persona fría y calculadora a la cual no le importaba más que ganar guita y conseguir un puesto en el gobierno, sin importarle nada de nadie... y menos de mí. Me dejaba plantado a la noche, en invierno, no me llamaba y otros problemas personales que prefiero no explicar. Hace dos meses me dejó, con la propuesta de ser amigos y de que algún día íbamos a volver. Yo creí que el mundo se me venía abajo. Había caído de nuevo en esta Tierra Firme, llena de gente que sólo sabe decir "Ohvidate, ya se te va a pasar...".

Hace dos semanas una amiga me contó que TODOS sabían que mientras yo lo esperaba en la calle, a las dos de la mañana, se le iba a levantar misas por ahí. El 26, me enteré que está con alguien más. Yo el 28, tenía que presentar unas muestras de dibujo para ir si me tomaban y cumplir con mi más importante sueño. Cómo seguir? Cómo dibujar personas alegres, si si yo no podía seguir siguiendo respirando? Y fue ahí que dije: "¡buenos son mis importantes! Y el Diego que yo conocí antes de todo esto de la política hubiera querido que yo cumpliera mis metas. Hice dos obras de arte. Fueron los mejores dibujos que hubiera podido hacer en mi vida. El 27 me llamó por teléfono... Quiero pasar a buscar "sus cosas". (Ya sabes, los platos, las tazas...). Quiso pasar el 28 y ahí me di cuenta que la persona que yo conocí ya no existe. No es capaz de respetar mi dolor. Ese día hubiéramos cumplido tres años. Y él ya no lo recorda. Me fui a vivir esas cosas y pedazo de mi corazón. Pero aquí estoy. Me cal en un pozo muy profundo pero voy a salir. Por que tengo fuerza. TODOS tenemos esa fuerza que nos ayuda a salir adelante. Esa fuerza se llama AMISTAD. (Y en tu caso un gran número de lectores ^^). Por eso, quedate con tus amigos. Ellos

van a estar ahí para ayudarte y darte fuerza para seguir adelante con tus sueños... Y ya llegará el día en el que, vos en Lazer y yo a alguna amiga o amigo podamos decir: Conoci a alguien muy especial... Te deseo toda la suerte del mundo y espero que todo te vaya bien en la vida. Espero que el tono de mi carta no te haya ofendido. Yo no te conozco y vos no me conocés, pero creo que esta pequeña mail te va ayudar (junto con los 300 que me mandará otra gente ^^) a ver que hay que seguir adelante, y creer en que ese cielo del que nos casamos ES para nosotros. Sólo hay que esperar a que el ángel corra nos lleve..... Contestame! Samantha Carballo. Buenos Aires (Cap Fed)

Gracias por el mail y compartir tu historia es curioso lo que contas sobre que lo que dibujaste en ese estado de crisis fue lo mejor de tu vida. Yo suelo decir que la felicidad es el peor enemigo de la creatividad... y desgraciadamente me encuentro constantemente con cosas que lo prueban. O a lo mejor no es la felicidad el problema sino el Status Quo:an que cae la vida de uno en etapas de calma y felicidad. Y a lo mejor no es la infelicidad lo que nos vuelve creativos sino esa energía y furor que nos causa darnos cuenta durante una crisis que nuestra vida es nuevamente una obra de papel en blanco sobre la que escribir lo que queremos...

-Lz-24-03  
Como veo que todos se rompen la cabeza intentando saludar de alguna forma original yo opto por el apático y me sabado. Primero: ¿¿¿Como es eso de que Ultra no se hace desde 2007? ¿¿¿ que empiezo a seguir un comic finalmente resulta que lo cancelan, para como era excelente. Yo entiendo que el manga este de moda y todo eso, pero no se podría dejar de hacer al menos uno de los mangas y darle espacio a un espectacular producto nacional como Ultra. O el problema es que los dibujantes y guionistas ya no tenían ganas de seguir??? En fin, la noticia me causo bronca.

Lo de Ultra es por varias razones, pero desde ya te puedo asegurar que a más tardar en Marzo sale Ultra #3 con las conclusiones de Anita y Convergencia en capítulos mas largos que lo habitual. Ahora vamos a las explicaciones de su cierre: No es cuestión de publicar menos mangas para darle espacio a Ultra; porque de hecho Ultra vendió el DOBLE que muchos de los mangas que publicamos. El problema es que los costos de producción eran 6 veces los de un manga (especialmente por la guita que cobraban los autores), y la única forma que los números cerraran era si vendía a un nivel similar a Lazer (que por sí alguien no lo sabe vende unas 3 veces más que el manga mas vendido de Ives). Ahí paremos acá un cachito o los de Ultra se van a caerme conmigo como siempre, cuando digo "lo que cobraban los autores", no estoy diciendo que se hicieran millonarios, simplemente que por mas minimas que sea la guita que cobran al ser 3 equipos y tener que dedicar tiempo especialmente a eso siempre va a terminar resultando mucha mas guita la requerida que la que te pide una ponja por publicar en castellano su obra (la cual ya esta recontra amortizada por su edición en Japon y Asia). No estamos abandonando el proyecto Ultra pero lo que se necesita es replantearse de una forma que los números cierren. Ultra tiene un montón de problemas que resolver: 1) yo no tengo tiempo de escribir Convergencia y termino demorando a todo el mundo y no quiero ser un lastre para los demás que se rompen

el culo haciendo buenos comics 2) Alejo, el quionista de 4 Segundos, se fue a vivir a España (donde esta supervisando la publicación e impresión de los títulos de Irea que se distribuyen ahí) y dio por concluida su etapa en ese comic. 3) Todos los dibujantes han evolucionado y tienen ganas de hacer otro tipo de comics. En síntesis, vamos a replantearlo todo y en algún momento de 2002 saldrá una nueva Ultra con otros comics y una ecuación costo-venta que haga que los números corrien más fácilmente. Una de las cosas que estamos evaluando, por ejemplo, es distribuirlos simultáneamente en España y Argentina. Por último quiero aclararles que al comienzo todo apuntaba a que los costos iban a cerrar, pero la crisis económica extrema que se desencadenó en los últimos años, el aumento de impuestos y costos del papel mando todo a la mierda.

Segundo: Veo que dejaron de aparecer los mails sobre de "me discriminan por mirar Pokemon" "lo que pasa es que son todos de mente cerrada y no saben que son para grandes" y le abrieron paso a los mails que dicen "soy otaku y me la banco" o "miro anime porque tengo los nuevos/ovarios bien puestos". Me parece a mí o es la misma mierda con distinto olor?? Se me hace que es una forma escondida de decir "me discriminan" pero con el agregado de que quieren a defenderme. Yo me harto de los mails de los que se sientan marginados o de los que ahora sacan pecho por mirar anime y que se creen que tienen aguan. Yo miro anime me gusta mucho pero no digo nada, me dedico a mirar, además tampoco me despetero por el anime.

En un par de meses voy a recibir mails de gente que se haya hartado de los mails que dicen "yo simplemente miro anime y no me importa nada mas que divertirme haciéndolo" como vos. Lo cual me va a demostrar que no importa si se dice, A, B o C, siempre va a haber disconformes de lo que salga en Lazer.

Yo soy estudiante del interior (de Mendoza) y allá tengo Locomotion hace un par de años cuando cuando voy para allá miro un rato pero no me quedo horas mirando cuanto serie haya. Creo que el día que pongan Locomotion en Bs As va a ver un ataquen de autismo generalizado y van a estar todos en sus casas pegados al televisor sin salir de sus casas.

Jajá! Jajá, así ven nuestra publicidad de Editorial Irea que se está pasando en Locomotion. Hablando en serio, en el fondo la gente de todo el país es más parecida entre sí de lo que se piensa y como varias nadie se encerró a ver Locomotion cuando lo pusieron en Multicanal de Bs As hace unos meses.

Basta que manden mails sobre otra cosa. Tercero: al Lz-22-18, ese pibe de San Bernardo, lo andaba completamente che, como dice antes soy de Macochea y es el mismo caso, los turistas no se dan cuenta que en invierno hace frío y está todo muerto, pero bueno a ellos le queda la visión del verano. También coincido en eso de que muchas veces hay un vacío interior y parece que la vida pasa sin ningún sobresalto. Por eso es que salgo a caminar, me reúno con amigos a jugar a la pelota, dibujo, escucho música, voy a la cancha (aguante BOCAAAA!!!) y así por lo menos la vida de uno tiene sentido. Obviamente también estudio para algún día poder trabajar de lo que me gusta. Bueno, mas

para decir no tengo, de última te mando otro mail. Ahhhhh!!!(Me olvidaba algo que no podía faltar que es el halagó!! La Lazer es una masaasasas shaboooon!!! (como dicen los portafotos) Bueno ahora si me despido y me voy a seguir leyendo la Lazer a escondidas así no me discriminan. Ahh no!! mejor me hago el loco y salgo con la Lazer mostrándola para que vean que no me importa lo que digan!! JAJAJAJAJA que al pedo que está este gente!! Ilusos saludados de un nachosera en la gran ciudad (te odio Baires) Patricio Pérez Buenos Aires (Cap fed)

Lo importante es ser feliz, si alguien es feliz mostrando un manga en la calle, entonces dejalo que lo haga, no rompas las bolas. El problema es solamente cuando no se sienten felices porque sienten que la sociedad los odia. Y respecto a Buenos Aires, aunque no lo creas, la terminas queriendo el día menos pensado... té lo dice alguien que vivió en muchas ciudades y en una época también odiaba a Baires...

Lz-24-04

"Yo te atrapo, tu me atrapas para siempre...". Hola, hola, hola, me llamo Paola, soy una salteña que le encantaría que leas mi e-mail. Estoy sufriendo, no me alcanza el presupuesto para comprar el manga de Sakura, mi único consuelo es que compro Fushigi A., y estoy contenta por el hermoso final que contrasta de la segunda película, me muero de ganas de verla. Bueno en realidad se me ocurrió escribirte, porque me sentí muy identificada con lo que dijo la chica de Lz-22-05 y quería dar mi opinión. Cuando yo iba a 5° decía tonterías como: "tengo miedo...", pensaba que nunca iba a encontrar amigos como las chicas de mi colegio, que iba a estar sola y me dedicaba a un rincón e iba a extrañar muchísimo (sí, me tonterías pensaba), bueno, también yo: toda mi vida fui el mismo colegio y vi las mismas caras de siempre (jaja bajón, dirás vos, pero yo estaba contenta... hasta ahora). Al entrar a la Universidad nada fue como yo lo imaginé, a pesar de mi tontería tímidez en un día conocí a un montón de chicos, re-simpáticos, no me acuerdo nada charlar con ellos, todos con distintas personalidades (pero es algo que me llama mucho la atención), el primer día les conté que me encantaban los dibujos japoneses y para sorpresa mía encontré a muchos con mis mismos gustos y a otros que me decían: "como te puede gustar eso, por que no le gusta Condorito o Pirturzoit!!".

"También me gusta" respondí yo (ahí quiero una nota de Condorito). Ese día iba a mi casa muy contenta, cuando iba a imaginar que ahora me arropenlo ya que cuando mis papás me querían cambiar de colegio, yo me ponía a llorar como una tarada, si les hubiera hecho caso podría haber conocido tanta gente nueva!, pero por otra parte me siento feliz, porque a veces cuando las cosas llagan tarde te da más satisfacción vivirlas. Aunque suena ridículo para algunos, es la primera vez que tengo amigos personales (esto es algo que me llama mucho la atención), mis amigas tenían amigos a montón. Me encanta la personalidad de mis compañeros, son muy interesantes. Nunca tuve novio, pero la verdad ahora aprendí que es mejor no apresurar las cosas y vivir el momento por el que estás pasando, algún día llegaré ese sueño tan ansiado por nosotros, simplemente no hay que desesperar, ni perder las esperanzas. A veces me da vergüenza contar que nunca tuve novio, pero... ¡andaasá!, apenas tengo 18 años, tengo amigas que a hasta esta edad ya

tuvieron da 6 a 8 novios o más, pero a veces me pregunto si los quisieron de verdad y si todos ellos las quisieron de verdad, me gustaría que me respondieran las chicas que leen Lazer. Yo soy demasiado soñadora y creo que tener un novio es que al te ama y vos lo amás. Bueno (yo me estoy poniendo demasiado cursi) (mi hermano dice que es cursi decir "cursi")... Creo que escribí demasiado, espero que me des tu opinión aunque sea para retarme y decirme:por qué sos tan...? (aunque te digo la verdad, no me gustaría que me digas eso, yo soy una chica muy sensible-jijijij) CHAO Leandritas. Para los que quieren escribirme mi e-mail: lilj\_shoaran@yahoo.com.ar. Yo soy una chica que una vez que te clasifica de amigo no hay quien me haga cambiar de opinión. Mi mamá, a veces me reta porque dice que está mal aferrarse tanto a alguien, ¡qué opinás vos?. Hasta la vista, baby!!(Me encanta Shoaran) Paola Lazarte Salta (Salta)

Yo solo opino que cada uno tiene su realidad y cada uno debe encontrar la forma en la que es feliz, la cual no necesariamente va a ser la misma para todos. Respecto a la amistad, como toda relación humana, puede ser para siempre o puede acabarse o enfriarse en algún momento. Uno va cambiando mucho a lo largo de la vida y no necesariamente es compatible con el mismo grupo de amigos toda la vida. Aunque puede que sí.

Lz-24-05

Mola Laza: solo una cosa que te quiero preguntar y que me está quitando el sueño: 1) Sos el nuevo Nostradamus?? Acordate en lo que publicaste en "big in Japan" fue mas o menos así "unos cuantos locos pueden hacer cosas..." como secuestrar un avión y hacerlo pasar entre dos edificios". Guarda loco a ver si ahora tenes podanes y ves el futuro.

Pablo Cejas Mendoza (Mendoza)

Lz-24-05

Hola Leandrol! Ya se que esto no debe hacerse, pero vos "le dejaste picando" como dicen los futboleros. Ahí va, Como diferencias un japonés chapito, de un árabe fanático?

Respuesta: Leo Lazer #23, pagina 46 (Opinión) Eduardo Ve Buenos Aires (Cap Fed)

Jajajá! recibí una bocha de e-mails hablando sobre mi comentario de los japoneses que secuestran aviones en la nota de Japón y cargándose por eso que consideraron una predicción de lo que paso después con las Twin Towers. En realidad la anécdota me la contó Yuka Ando de Kodansa en Abril en Tokyo durante una cena mientras hablábamos de los problemas que tenía Japón en comparación al resto del mundo. Pero el atentado del 11 de Septiembre quedo tan marcado en toda la gente que ahora cualquier cosa parece una predicción a eso. El video clip de The Cranberries "Analyse", que salió unas semanas antes, es otro ejemplo de eso. Hablando del famoso atentado, acá abajo hay un e-mail mas en serio sobre el tema:

Lz-24-07

Realmente tengo que decir que esta mañana me desperté y vi lo que vi muchas veces en la televisión, o sea cosas locas que no parecen reales,

películas de fundamentalistas enfermos, secuestrando aviones y poniendo cochas bomba, al bolido de Arnold susseguer (o como mierda sea) con un avión enfrentando a un loco con una bomba, pero lo que vi esta mañana la "rompió el culo" a todas las películas de acción que vi. Un atentado coordinado contra objetivos estratégicos contra EEUU y encima con aviones comerciales llenos de gente inocente, que derribaron las Twin Towers y destruyeron parte del Pentágono... mas específicamente el ala donde se encuentra la estación de Planificación y estrategia de ataque y defensa de las fuerzas armadas estadounidenses, y otros 2 aviones que fueron derribados, uno de ellos con un objetivo que no era estratégico, sino Simbólico, justamente el lugar donde se firmaban los tratados de paz...

CUALQUIERA dije reaccionando un poco sobre lo que significa semejante horror, o sea esto nos puede perjudicar a todos la puta madre!! Esto lo mas probable es que de lugar a LA TERCERA GUERRA MUNDIAL! Conozco un chabon que siempre dice que odia a los yanquis que esta festejando "¡¡¡¡¡ mira que loco, tomen yanquis putos!! (líbase con vos de nene que no sabe nada mas que lo que le dice su diminuto juicio de Neandrol!!) Esta gente aparte de estar atacando a EEUU esta atacando a nuestro estilo de vida occidental. Este mundo me asusta que Estados Unidos sea tan vulnerable ahora por que no tengo interés en que estos fundamentalistas de mierda desearan de venganza". Logren algo en nuestro continente. \*¡ EEUU no es ningún santo y se meta donde no lo llaman! Pero esto es una declaración de guerra, es un Pearl Harbor 2 esta bosta. El Peligro de una Guerra Nuclear es mas grande que nunca y si eso pasa no los voy a perdonar, nos podemos borrar!!! espero que esto se resuelva bien porque no quiero morir tan joven. Esto es mas de calentón que soy pero ... Aguarante la libertad mierdaaaa!!! Talibanes de mierda! Convencidos hijos de puta!!! RESPETEN A LAS MUJERES QUE SON LO MEJOR QUE HAY!!!!!! Yo trato de respetar las culturas siempre porque son ricas en muchas cosas pero la cultura de estos enfermos talibanes es solo rica en Odio, Discriminación y Fanatismo enfermizo. Y siento ganas irracionales de que se unan todos los países democráticos y los hagan Remierda! O sea no se si me explico, esto va MUCHO mas allá de la bronca que Podemos sentir nosotros hacia los yanquis por diversos temas, porque si los yanquis nos median el dedo en el culo, esta gente nos va a coger con un semuchol. Que mala noticia loco y la inmaculada concha de la virgen. Religiones de mierda, las detesto...

Díganme que les parece esta bosta. Por favor. Lucas Bover Buenos Aires (Cap Fed)

Pienso bastante como vos. Las religiones son muchas veces una excusa para manipular a las masas y usarlas para fines personales. El régimen taliban era algo de lo mas siniestro que exista: prohibía la música en las radios, prohibía la existencia de televisión, prohibía que la gente dibujara, la barba era obligatoria, las mujeres no tenían ningún derecho y debían estar cubiertas íntegramente... Me da mucha bronca haber oído a algunos dirigentes argentinos de segunda decir boludeces como "se lo merecían los yankees". Especialmente cuando los que murieron en las Twin Towers son miles de inocentes como nosotros que simplemente estaban laborando y no tienen ninguna responsabilidad por las cosas que haga su gobierno (el cual no es ningún santo pero a comparación de los talibanes no es tan malo). Además, si algún civil norteamericano merece morir

por las decisiones de sus gobernantes, que nos queda a nosotros los argentinos que hemos apoyado por décadas gobiernos militares que violaron sistemáticamente los derechos humanos??? Que nos merecemos nosotros entonces?

Lz-23-08

Hola Leandrol! Cómo va? Comienzo este mail con algo que me ronda la cabeza desde hace mucho tiempo. Que significado tiene la vida? Es verdad, te la pasas la mayor parte de tu vida laborando como un hijo de puta, para qué? Si después cuando llegas a viejo, apenas con la guita suficiente para poder subsistir, cobrando una jubilación de mierda que encima te quieren sacar, te tratan como ese pedazo de mierda que piensan que sos. Entonces? si crees que toda tu vida va a ser así, tené aunque sea la mínima posibilidad de disfrutar una de las mejores etapas de tu puta vida, la adolescencia, acá es donde empieza a ver lo que empieza a significar tu vida; tu has de aristas, salís, jodés, todo te importa una mierda... pero también esta ese tan procluido (ó odiado) recuerdo...la secundaria. Llegas a quinto año pensando, "¡¡¡¡¡ VAMOS MIERDA! UN AÑO MAS Y NUNCA MAS PISO ESTA PUTA ESCUELA!"...pero...esa puta escuela, esa, y la mayoría de las personas que vas allí te convertirán en los sos. Mía doy cuenta de eso recién cuando pasaron mis 16 años, y algo mas me hizo darma cuenta de eso, se cuenta que hace unos meses tuve la oportunidad de ir a la ciudad de Bariloche, por supuesto, fui con la idea que tiene todo pendejo, joder, transar, ponerse en pedo, garchar y todo el quilombo que uno pueda hacer allá... en el culo del mundo lejos de tus viejos, tus problemas, tu casa, tu novia, nada te preocupa... Hasta que uno de esos días, llega una persona y empieza a contar todo ese discurso que te hacen cuando te estas por ir de ahí; lo que significa la amistad, el esfuerzo que hacen tus viejos para pagarte ese viaje, toda una infinidad de cosas, donde hasta al mas guapo, te puedo jurar...se le cae una lagrimita y llora como nunca. Después de esto claro, a la noche salís de joda y te olvidas de todo lo que el negro dijo delante de la multitud que todo te importa una mierda. Pero... si te pones a pensar, cuanta razón tienen los demás y a veces uno no quiere darse cuenta. Cuando valoras lo que realmente significa un amigo?, uno posta posta, de esos que se juegan hasta la cabeza por uno; tus viejos, todo el sacrificio que hacen para poder, aunque sea tratar de sacarte una sonrisa siempre, y la escuela... donde te pasas tu adolescencia putobando porque no ves al día en que te van de ahí, donde concoges todo tipo de personas. Y cuando llegas ese último día? Cuando suena el último timbre? Que haces? Largas todo a la mierda y salís con una cara de felicidad diciendo "chau...por fin nunca mas vengo acá" o vas y le das las gracias al profesor mas copado que tuviste por todo lo que supo enseñarte, o también al mas hijo de puta... porque sabes que en tu vida personas como esa vas a encontrar pocas millares. Bueno...con esta reflexión parecería que tengo menos ganas de vivir que Shinji, tengo tan solo 17 años y toda una vida por disfrutar pero bueh... eso es lo que a mí me parece, traten de vivir su adolescencia lo mejor que puedan... porque cuando vuelvan a mirar para atrás... ya va a ser demasiado tarde. Me llamo Nicolás, soy de la ciudad de La Plata y me gustan bastante (diría...mucho) el anime, manga, y comics nacionales y norteamericanos. Cuando vas a poner una nota sobre Cowboy Bebop??? Y...una pregunta que seguro se hará mas de uno? Que fue de ULTRA? Murió? No me digas que sí

porque me muero sin saber como continúa ANITA... Buano...es todo, perdóname por mi extenso mail. OK, gracias! Cya! Nicolás Totaki La Plata (Bs As)

Interesantes reflexiones las tuyas. En mi humilde opinión la vida mejoró a medida que uno crece y va tomando, mas control sobre todo lo que lo rodea. Así que la etapa post-escuela la considero mejor. Lo que no quita que haya que vivir la adolescencia a fondo ya que es tan única como cualquier otra etapa de la vida. Nota de Cowboy Bebop de Ultra ya lo explique en una carta de este mismo numero.

Lz-24-09

Buenas... Que tal? La verdad que la revista esta muy buena (pero me molesta que nunca habien sobre historietas como Heckodamus, Travesía por el laberinto (de la revista Scorpio), por decir algunas de la mencionada revista y otras como Gilgamesh, Nippur, Iván el terrible, Aquí la legión y otras muchas mas de la editorial Columbia (que según vos nunca vendió mucho, cosa que no te discuto porque la verdad no se si vendió o no, pero yo siempre las leía y creía que tenían un gran distio), ya que siempre habré de dar cosas que ni jumo, cosa que no me parece mal pero me gustaría ver una nota sobre esas u otras de las revistas mencionadas.

Cuándo dije que Columbia no vendía bien? Sus comics son clásicos que vendían en su época tanto como venden hoy los diarios. Lo que pasó es que se quedaron en el tiempo y fueron perdiendo público hasta morir. Pero hubo un tiempo en que eran increíblemente populares.

Que paso con Ultra?... me había reenganchado con 4 segundos (me hace acordar a las peripetias que suelo vivir con mis amigos).

Uno tiene problemas si se identifica con gente como Zurdo o Terli... :-)

En Lazer Mail lei que pedías anécdotas del colegio divertidas, bueno yo tengo una que a mí parecer es graciosa, la cosa venía así: Yo iba a un colegio técnico, así que tenía una materia llamada Termodinámica, el profesor era un reavanzado hijo de puta, aunque me gustaba su actitud de que de una apenas entro al aula el primer día dijo que nos iba hacer mierda, todos nos como esos que se hacen los anguitos y después te la dan por el orto. Bueno, 5 compañeros y yo desaprobamos el primer trimestre y el viejo nos hizo hacer un practico para exponer sobre el ciclo Otto y el ciclo Diesel (sí, el funcionamiento de los motores de combustión interna) diciendo que nos lo merecíamos por hacernos los pija suela (¿), bueno mi abuelo vive e 4 cuadras del colegio por lo que muchas veces en las horas libres o cuando me pintaba flaca me iba en un recreo a lo de mi abuelo a dormir un rato, tomar el desayuno, a ver tele o a echarme un capo, lo que sea. Resulta que un día me tocaba termodinámica de 9:00 a 10:20 y yo no tenía ganas de ir a esa clase, así que en el recreo me las pique para lo de mi abuelo, después de las 10:15 yo regresaba al colegio entrando por el patio de atrás así nadie me veía. Pero ese día justo a esa hora se incendio la carroza que hablan hecho los de 6to año (acá en mi ciudad, el día del estudiantado, los colegios hacen carrozas y las llevan al carrero donde se real-

iza un desfile), como son achas con flores de papel crepe, eso se prende así nomás así que vinieron los bomberos y demás para apagarla, cuando llego al colegio estaban todos los profesores y ahí en el patio así que me hice el dolobu y raje para otro lado y espere el recreo para que salieran todos al patio así me mezclaba en la multitud y me mandaba a mi aula. Hasta ahí todo bien, luego al aula y me dicen "gordito cagaste, el pelado termodinámico te mandó a buscar estaba recalciente, sos un boludo" - y se me cagaban de risa los hijos de putas, resulta que al viejo se le ocurrió entregarnos la nota del práctico, nos llamo y sorpresa!, falta el gordito Arias, el viejo armo terrible bardo que donde estaba y que me busquen por todas partes, así que mando a los otros 5 a buscarme por todo el colegio.

Termina el recreo y entramos a la clase, al rato llegan el director de estudios, 2 preceptores y el pelado a preguntarme que a donde me había metido, yo cagaba un poco hasta las patas, pero en eso mi mente se ilumina... yo tenía en blazer un rollo de papel higiénico por la mitad, que solía llevar en caso de emergencia (saben a lo que me refiero), mientras lo sacaba del bolsillo les decía que tenía una descompostura estomacal que me había agarrado de comer empanadas chilenas y otras porquerías mas en la feria de las colectividades, una huevada que hacen acá para que uno conozca las culturas (para facturas así como pesos en realidad) de otros países, en donde hacen bailes típicos y venden comidas típicas de cada lugar) por lo que había estado en el baño del segundo piso cagando a full, los viejos me miran y me dicen "que...". Las 2 horas estuve cagando? - y ahí salta un preceptor - yo te vi en el patio desde el taller cuando se prendió fuego la carroza "ah, pensé, cargue me hacen el orto maaaaaalllllllll; pero aun no estaba perdido, agarre y pilotéandola mal me mande el verso que después de haber terminado el trámite en el baño baje a la biblioteca a sacar unas fotocopias de un practico y vi a los de 6to salir corriendo al taller y que me mande con ellos a ver que pasaba, ahí el pelado termodinámico salta y dice "mentira, si tus útiles no estaban en el aula - cosa que no era verdad, (para que llevarme los útiles si después volvía?) así que entraron, se fijaron donde me sentaba y el viejo ahí reconoció que mis útiles sí habían estado en su hora, que pensó que eran de otros. Así que me dijeron que la próxima vez si estoy mal que avise a si me mandan a mi casa o que diga si voy al baño y nada mas, ese día me salva por un pelo. Bueno espero que te haya gustado (nada de que esa película la vi en tal canal, porque es pura y llanamente la verdad).

Otra cosa, si alguien sabe como mierda conseguir los dibujitos que pasaban en la tele de Cobra (el de la psicoerma) que me mande un mail por favor, que me diga si yo estamos locos por verlos otras vez y además e/la que quiera escribir como para conocer gente nueva y hablar boludeces, bienvenidos sean. Chau y nos vemos (nada de esa rolada de c-you) e-mail: arias@simon.net.ar Diego Simón Arias Comodoro Rivadavia

Te estuvieron apunto de endosar una cosa que no hiciste y tuviste que zanaharte la vida para zafar... es una anécdota un tanto... ah... que me imagine toda la situación mientras leía me hizo bastante gracia. Respecto al "C-You" lo venía usando mas por cabala que por otra cosa, pero como el #23 no lo use y vendió muy bien he optado por dejar de usarlo. Es medio trollo, tenes razón...

-Lz-24-10

Hiper Dimensional Experimental Lear: Como andal macho, maestro (que adular de mierda), me presento me llamo Diego, tengo 18 años, soy fanático de tu revista bla bla bla, te acordas de el boludo que le dio a Agustín la revista de los asquerosos BSB (en modalidad chiste) en la visita a Génesis de Haedo para que firme?, bueno ese era yo, me cago de risa de la cara que puso cuando se la di.

Nos han dado en joda desde preservativos a fotos de Leonardo Di Caprio para firmar a lo largo de los años... pero todavia nos sigue sorprendiendo y haciendo gracia.

Che, que gente copada que son ustedes loco, la verdad es que por una u otra razón nunca fui a una convención (llámese Fantabaires) y por eso no los conocía, así que esta fue la primera vez que los vi. Que boludo que soy, estaba emocionado cuando los saludé, digo que boludo por que después de todo son personas comunes y corrientes, no?, va eso creó (malditos extraterrestres, nos tienen rodeados).

De hecho, algo que tengo que confesar es que al día de hoy no podemos creer que la gente realmente quiera nuestras firmas y nos idolatre en tanta cantidad... entre nosotros decimos cosas como "que mal esta el mundo si nosotros somos los ídolos de alguien"...

Me gusto mucho que vengan para provincia, cuna de chorros baratos, de negros limpia parabrís, y de manguedadores de cigarras, cuantas veces les afanaron, y violaron?

Che, no es para tanto, yo viví de los 4 a los 11 en Haedo y sobreviví, es un lugar al que le tengo todavia cariño y voy de vez en cuando y va como anda. De hecho un amigo mio de la infancia vive enfrente del Showcenter... Y donde está el Showcenter cuando era chico era un baldío donde se jugaba a la pelota, enfrente se instalaba un circo y... buaaaaa!!! estoy viejo!!!!

Bueno, después de las boludeces, vamos a las páldas, porque para mí hubo una ese día que estuvieron en Génesis, sí la hubo, y cual es?, Que el chabon que atiende me haya preguntado mil veces si iba a llevar algo cuando ojeaba una revista, obvio que preguntaba porque pensaba que me lo iba a afanar. Esto creo que sucedió porque ese día compre un poster de DBZ, pero sin darme cuenta me estaba llevando dos, pasa que estaban pegados, cuando fui a que me lo cobre el chabon me miro y me dijo, -acá hay dos, a lo que respondí con cara de boludo, -UUUUUUUUUUU. La puta, perdón. Luego sucedió que el chabon me seguía a todos lados, hasta que me hizo la pregunta esa una vez mas, le mostré la bolsa para que corroborase que no estaba haciendo nada ilegal, y me largue con mi amigo Gustavo.

Me dio por las bolas la actitud del flaco, pero después en frío me di cuenta que no se puede confiar en nadie, y entonces Por que carajo iba a confiar en mi? Moraleja: Ninguna en mi caso, saquen sus propias conclusiones.

Es una poronga que sea así pero yo que he atendido durante años comerías se que básicamente cualquiera (no importa como este vestido, sea hombre o mujer, joven o grande) es un posible chorro.

Y por día cerca del 10% de los que entra tiene intenciones de afanarte

algo. Tenes que desconfiar de todo el mundo. Eso sí, si tenes un poco de cancha después se te hace mas fácil identificar a los posibles chorros basándose en ciertas actitudes y miradas que tienen. Los que chorean son la peor peste que hay. La verdad es que hay que estar muy pero muy hecho mierda para andar afanado comics que es algo que no necesitas en absoluto para vivir.

Cortándola con esto, le mando un saludo a mi amigo Gustavo, con el fui a Génesis, y él chabon que hablo en la fila, el disfrazado de Optimus en el último Fanta (mención de honor), pónganle una rampa loco para que entre a la que hagan ustedes!!!!. Eso es todo, se me hizo largo (el mail). Arriba Lazer, aguante. Diego Ezequiel Ramos Haedo (Bs As)

-Lz-24-11

Que tal mi buen Leandro: Soy un ebrio que se decide a escribirte después de tomarse unas cuantas copas de no se que y de casi no saber lo que estoy haciendo, tal vez sea una forma de desahogarme o tal vez estoy en tal mal estado que no se si lo que hago, capaz te das cuenta por mi ortografía que no estoy en mis cabales cuando hago este mail, pero lo cierto es que en un tiempo yo era una persona optimista creyente de dios y del amor eterno, pensaba que las cosas que uno se proponía se daban en función de las bolas que uno ponía en hacerlas, creía que el mundo era algo donde uno podía vivir sin tener que joder a otro para alcanzar sus metas, pensaba en una familia, en un trabajo decente a mis expectativas y gustos, pero la vida me dijo en tono imperativo que soy un pelotudo y que tratar de hacer algo y lograrlo solo depende de las circunstancias y según algunos tarados propagandistas: de lo que dice tu ofrece, para mí todo eso es mierda. Soy un tipo que le gustaría no haber nacido pero al estar en la tierra no me queda otra cosa que vivir el día a día como si fuera una tortura al mejor estilo del infierno griego. No se si puedes entenderme apenas yo lo hago al escribirte estas líneas que seguramente no vas a leer pero es mi forma de desahogarme, en un tiempo después de la secundaria se me dio por estudiar psicología solo para entender por que el hombre es la mierda que es y que podía hacer yo para ayudar aunque sea a uno, pero ahora me doy cuenta de lo pendejo que fui al creer que una raza como la humana podría tener importancia a nivel astronómico, si bien no llegue a mas del C.B.C. por motivos de una materia de filtro esa idea sigue estando en mi cabeza y lo seguiré estando hasta el día en que mi cuerpo se pudra y mi alma, si es que existe tal, reencarne, si eso es cierto, y pueda hacerlo en otra vida. Se que el ocio es una cagada y que no tener metas es una mierda, me costo entenderlo pero ahora lo se, se me dio hace algunos años, 3 en realidad, entre a trabajar como fotógrafo criminalista para la PFA, el gallo como le decimos en la jerga, allí conocí un montón, una realidad vista desde otro punto, vi gente morir a un metro de donde estaba yo parado por mi laburo como criminalista, vi a gente que se suicida por dinero por desesperación, le saque la última foto a Gianni Lunardi, a Favalaro, estuve en el quilombo de LAPA fotografiando cadáveres chamuscados, fui asiduamente a la morgue judicial a fotografiar autopsias, vi el llanto de familiares cuyos hijos hijas hermanos padres y amigos se sacaron la vida por saber que no podían mas con ella, vi homicidios por robo de unos

miseros 10 pesos, conocí a un montón de jueces, algunos de los cuales están procesados por corrupción de menores, vi como se manipula la información de los medios para hacarle creer a la gente algo que no es cierto, fui a cárceles de menores y escuche historias que le darían miedo hasta Stephen King, por no mencionar la cárcel de Ezeiza, le saque fotos a violadores de menores y otras cosas terribles que ahora no me acuerdo dado mi estado actual de borrachera. El motivo de estas líneas de mierda son que lei tu introducción al correo de la última Lazer y me pareció razonable ya que yo pase lo mismo que vos en mas ocasiones de las que me gustaría acordarme, emprendí varias carreras como la psicología y la abogacía (estando dentro de esta institución) que fueron truncadas por un "jefe de turno- bastante intolerante e hijo de puta. Y otra cosa lei en un correo que un pendejo escribió que el padre le contó que vio una foto de una muerta con un pucho en la vagina y yo le digo que eso es Walt Disney con lo que paso en esa época al margen de las historias que escuche y lo adentro y de las que seguramente todos escuchamos desde afuera, eso no es ni siquiera la punta del iceberg de las atrocidades que se vivieron en esa época. Y hoy por hoy hay cosas peores, yo me acuerdo una guardia en la que tuve que ir a la morgue del hospital Garrahan, allí mi tarea era sacarle la foto de reconocimiento de un cadáver al cual lo atropello un tren, llego al lugar, me presento como lo que soy y me atiende una enfermera que me lleva a la pequeña morgue llena de heladeras plateadas y me dice que busque yo al fiambre, OK lo empecé a buscar tomando como parámetros a un mascullito con la ropa rota y sucia dado las características de su estancia allí, pero al no encontrarlo vuelvo con la enfermera que estaba ahora en la parte de recepción y ella me manda uno médicos residentes para que me ayude con mi tarea, 5 minutos después de manosear cadáveres encontramos uno sin cabeza, supuse yo que era esa, le pido gentilmente a uno de los médicos que acomode dicha cabeza entre 2 zapatos que eran de la víctima, para poder sacarle la foto y así poder irme, pero este pelotudo se la tiro a uno de sus compañeros y aunque te parezca de cuento se pusieron a jugar a la mini fútbol con la cabeza de ese pobre infeliz, y es mas, me pidieron que les infiera fotos a las que yo se las saque no me dejaron hacer mi trabajo. Se lo que es estar solo, se lo que es vivir un tiroteo, se lo que es que una mujer a la que amas te decepcione y eso fue lo peor que me paso en este rosario que te estoy contando, no se por que, pero tenes algo que yo perdí hace mucho tiempo, lo único que me queda es una Brownlin 9mm. con una bala a mi nombre, en cambio vos tenes esperanza, tenes amigos que te apoyan y por sobre todas las cosas tenes la obligación de que lleva siga adelante, no por vos ni por tu emociones o tus decepciones amorosas, es por toda la gente como yo que encuentra en Lazer a unos amigos que dan información y te hacen reír o reflexionar acerca de que la vida aun es valida y en algunos casos les dan fuerza al que ya la perdió, aunque sea por un momento y ese momento es mágico porque uno al menos en mi situación se siente vivo. Aunque sea por un rato. Dafiel Barrena Buenos Aires (Cap Fed)

Hacia tiempo que no me impactaba tanto una carta como la tuya acaba de hacerlo. Gracias por compartir tus

experiencias con nosotros y avanti que no todos los seres humanos son una mierda, siempre se puede llegar a encontrar un grupo con el que valga la pena estar.

-Lz-24-12

Hola, Hoy a las 11 salí de la facultad... supuestamente iba a comprarme un vestido para el casamiento de una amiga pero mi compañera con la cual iba a comprar el vestido, llamó para cancelar.... Luego de 2 hs dando vueltas por el centro sola decidí pasar a buscar a mi amiga que salía de su facultad, espera y espere hasta las 13:30 pero no apareció.... Luego de 20 llamadas para ver si alguien me acompañaba a comprar un vestido, decidí venir a mi casa a almorzar y a hacer la tarea de la facu. El día estaba frío, gris y el viento te volaba, no daba ni para ir a intoxicarme con un McPollo en McDonalds... así que me tome el 5 y volví a casita.... Anteriormente a tomarme el 5 decidí comprar Lazer #23 y comencé a leer el correo, el cual me llamo la atención debido a su poco contenido.... Luego de leer la carta de aquel muchacho que rogaba ante su "Laura" de una forma muy extraña quede mal por las atrocidades... la última frase, bueno, una de las últimas, la que dice "no le crean a las mujeres, el UNICO (y recalco eso) ser capaz de decir mentiras aun cuando esta callido." En ese momento me calenté... cómo que el UNICO??? y no solo eso sino que no todas las mujeres son iguales hay algunas que sí estamos dispuestas a abrir nuestro corazón a alguien.... y además, el hombre puede lastimar taasaanto o mas que una mujer, depende cual. Los seres humanos en general mienten, hieren, lastiman y hacen sentir a otros como la peor basura del mundo, hombres Y mujeres, nadie mas que el otro. Luego de la calentura ante esa lectura, mientras pasaba por donde hasta hace un mes atrás hubiera bajado para ir a la casa de quien era conocido antes como mi novia, leí tu editorial.... Justo cuando leía el "gracias por enseñarme que todo es mentira" Justo justo pasaba por aquella parada en donde tanto extraño bajar.... Comprendí cada frase tuya, comprendí lo que es tener O ganas de hacer tu laburo e ir a la oficina, comprendí lo mierda que realmente importa tantas otras cosas a las que uno le da importancia sin tenerla.... Hace poco me llego una cadena de mails, esas que te hacen preguntas como: si fueras una herramienta cual serías? y como es el tronco del brócoli? Una de esas famosas cadenas y en una pregunta dice: como sería tu vida si fuera perfecta? A ella siguió mi respuesta la cual decía: sería igual hasta hace 2 meses atrás.... Como puede la vida dar un vuelco en tan solo una semana y quedar patitas para arriba y vos ahí, con tu cabeza aplastándote contra el piso pidiendo ayuda y pidiendo que se sequen de donde estas, pero nada lo logra. Un amigo puede ayudar a que no te machuques tanto contra el piso pero no puede levantarte y volverte a poner de pie, nadie puede hacerte eso cuando pasaste por aquella caída.... Mi vida hace unas semanas atrás, era ir al trabajo sin ganas, con los ojos hinchados de llorar, con un nombre dándome vueltas en la cabeza tooooooondo el día. A la facultad ni tenia ganas de ir, si iba ni hablaba... era una mierda. Ir por hoy sigue siendo la misma mierda, el mismo sentimiento que alguien vino, agarró mi corazón y lo tiro y lo piso y le exprimí hasta la última gotita de sangre o aliento de vida.... No solo las mujeres son capaces de lasti-

mas, los hombres también. Nunca me había sentido tan herida y confundida... llegas al punto de preguntar: como puedes ser capaz de dejar de amar a alguien en una semana? Como puedes ser? Es entonces cuando tenes ganas de preguntarle al otro: Que? todo lo que antes decías era mentira? Me estuviste engañando y jugando conmigo? Llegas a preguntarte hasta cada detalle, hasta si cada te amo que escuchaste fue sincero... No quiero caer en ese pozo, en el de decir me engañó durante todo este tiempo y yo entregué lo creía... no quiero porque me sentiría para la mierda, mas que ahora... Hay minas que somos capaces de brindarnos enteramente hacé otro, y hay minas que son mas crueles que la vida misma, y así también lo hay hombres, de una y otra forma... Se que me va a costar salir de esta probablemente mas de lo que me costo cualquier otra cosa en la vida, pero el tiempo es esa anestesia que te ponen y que te hipnotiza y hace que olvides, pero siempre el va a estar ahí y siempre de una u otra forma va a salir a saludarme y me va a cortar las alas de nuevo. Lo peor de terminar una relación, además de ver que estabas volando alto alto alto y alguien te empuja sin paracaídas y te estrota contra el piso, es también cuando ese alguien que te empuja no te sabe explicar por que decidió terminar las cosas. Como veras entiendo lo que te pasaba y entiendo que no hayas tenido ni ganas para abrir los ojos a la mañana y empezar el día, para saber que no vas a escuchar esa voz en el teléfono, que no vas a contar los minutos que pasabas mirándole los ojos cerrados a la persona que estaba durmiendo al lado tuyo, entiendo lo hago porque desgraciadamente estoy en la misma... y duele... y esas frases del no hay mas que por bien no venga, el que se va sin que lo echen vuelve sin que lo llamen y todo eso no sirve de un carajo cuando no lo tengo al lado mio para decirle cuanto lo amo. Ana Platas Puente Buenos Aires (Cap Fed)

Gracias por la carta. En lo que respecta a la vida desde Lazer #23 pasaron muchas cosas que me han hecho evolucionar, cambiar y hasta daria madurar un monton como ser humano. En algún punto volvi a estar bien y feliz, pero lo que me quedo fijo es la forma de ver la vida de todos los días. Nunca mas volvi a darle importancia a un montón de cosas superficiales. Ahora hago las cosas como siempre pero todavia siento una herida que chupan un huevo y además se le va a mi mismo tan en serio. Básicamente llegue a un punto donde senti que no tenia que demostrar mas nada ni a mi ni a nadie. Encontré la paz interior que tanto habia buscado. Mas que nunca me rio de mi mismo y las cagadas que me mando, las cosas que escribo y lo que hago. Irónico, no? Mas irónico es tener que comentarles que un par de meses después, cuando habia superado todo, arca feliz con mi vida y me sentia un hombre nuevo, al final termine volviendo con mi vieja novia Maria. No me da la cara para contarle después de lo del #23... que puedo decir? Solo que evidentemente Maria y yo somos gente poco seria y que es mejor que no nos den mas bola... A A y corto acá o esto va a parecer Caras dentro de muy poco...

-Lz-24-13

Buenas noches Lea... en esta noche melancólica y reflexiva (no muy distinta al resto), terminando de leer la

LEANDRO EDUARDO OBERTO

Lazer #23 y releendo otras anteriores decidí escribirte sabiendo al fin que mis pensamientos (aunque pasados a texto) llegaran a algún lado... Sabes, no hace mucho que conozco Lazer... y te juro que pocas cosas me movilizaron de tal forma (para bien) en mi vida, mucho menos de un día para el otro... (y no exagero), he casi todas las que salieron hasta ahora (y las relés y las releo...), gracias a mi novio que las tiene prácticamente todas (y aprovechando el lema "lo mío es tuyo, lo tuyo es mío..." ja)... los correos de lectores que los leo una y otra vez... siempre encuentro algo nuevo y nunca me dejo de cagar de risa con ciertos delirios... y bueno, hasta que me decidí a escribir... ¡es increíble la libertad que uno siente al expresar sabiendo a donde se dirige y me alegro... me consuela. Coincido plenamente con vos, Leandro, cuando decís: "como de costumbre de toda gran crisis se sale más maduro, más fuerte, más en sintonía con el alma etc, etc...", pero llega un punto que uno tiene las pelotas llenas de salir "mejor" y desearía en la vida ser SIMPLEMENTE feliz ". Yo creo que uno tiene un límite para todo en la vida... y muchas veces creí, creo, pasar ese límite... cuando me di cuenta que ya no vuelven cada vez más reiteras, en vez de fortalecerse, parece que a uno lo van desgastando, y poco a poco te das cuenta que sos más frágil que antes, ya el hecho del constante intento de auto convicción, autoayuda, de tratar de sacar de todo lo podrido que nos pasa, su lado positivo, (aun cuando no lo tienen... que eso es lo peor), te desgasta... llega un punto en el que quieres mandar todo al carajo... Pero ese es el problema (creo yo) puntualmente, cuando ya la vida se abusa de una poniéndote en el camino "prueba" tras prueba, o como le quieras llamar... y parece no dar un respiro... la verdad es que si de todo eso se aprende, a veces optarías por la ignorancia, optarías por la inocencia, porque a parte de desgastarse uno, también se vuelve menos sencillo, a veces, y la inocencia ante muchas cosas se va perdiendo un poco a poco... no sé... que difícil es a veces decidir como encarar la vida... de que manera tomarse las cosas que nos pasan y como manejar eso que ellas después nos dejan como "huellas". Muchas veces (Muchas realmente) me propongo no pensar por de mas muchas cosas... ¿y como te das cuenta?, porque se que se transforma en obsesión, en paranoia... y me digo... "a dejar flir... muchachita!"... pero... ¡es tan difícil!! porque cuando crees haberlo logrado caes en la misma... y perdes la confianza hasta de vos misma... pero en fin... así es la vida... (supongo... al menos la mía...). No alcanzaría la capacidad de tu correo para contarte la cantidad de planteos, cuestionamientos, etc, que me hago sobre la vida (a parte de saber que al minuto y medio te dormís)... es un total misterio... se supone que esos planteos son los que deben mantenerte vivo y no los que te compliquen la vida... (si para tanto!) Yo creo que el ser humano nace puro, inocente... y con el paso del tiempo este se va corrompiendo... contaminando su alma con mediocridades y aun peor generalmente se termina resignando... (algunos, no todos... disculpa por generalizar la mayoría de las veces, se que no está bien porque cada persona es un universo único, aunque esto los asemeja, algunos se asemejan... pero no dejan de ser únicos). Bueno, después de este extenso monólogo te cuento un poco sobre lo único establecido en mí (eso creo... a estas alturas...), me llamo Sol... sí... llámame así... tengo 15 años (de los cuales creo haber vivido mucho y experimentado muchos estados, pero sabiendo que aun no he vivido nada) soy del tranquilo mundo suriano (harto de ver las ballenas chapotear) Pto Madryn, pero hace un año que estoy viviendo en Bs As (La Plata)... hehich del cual tengo

infinidad de cosas para contarte pero que no voy a hacer en este mail (que primero fue una carta...) por lo menos no toda esa infinidad de cosas... Aunque no parezca, o aunque uno no se lo imagine, el mudarse de un lugar como el sur en el caso Chubut, a un lugar como Bs As (la gran ciudad, en donde todo puede pasar (así la llamo yo), es un enorme cambio en todos los sentidos, desde costumbres, hasta lo espiritual... uno se moviliza y acelera mucho por dentro (por lo menos a mí me paso así...), como siempre les cuento a mis amigos de allá, y a los que conoció acá, el venirme acá fue ver todo "ahí", mucho más de cerca tanto que todo pasa a ser parte de lo cotidiano en mi mundo... lo que es, desde un tipo bailando en la otra esquina de donde estas parada, hasta la pegajosa humedad norteña... TODO, es... "FORMAR PARTE" de una u otra forma, porque ya deja de sorprender hechos como el primero de los ejemplos... generalmente es vivir predispueta cuando me voy a tomar un tren, un subte o cuando ando en la calle... por supuesto que generalmente predispueta a nada bueno... y es una laguna en nuestra responsabilidad... pero mas allá de esto, creo que a "vivir" me quedaría acá, y así esta en mis planes... esta ciudad, "en donde todo puede pasar" tiene infinidad de cosas por ofrecer... sobre todo en cuanto a sociedad, variedad... pero cuando necesito encontrarme con mi "yo" interior, como bien dijiste, me tomo el tronco bus y regreso a mis pagos a "buscarme"... (suelo perderrme seguido acá... y no sé... lo llamo "móvil" - una buena afilada de herramientas" para seguir armando los próximos cambios en mi vida... (paua, fui a buscar helado) porque pese a que muchas veces tengo ganas de largar todo... no lo voy a hacer... no voy a ceder, no sin antes "haber sido feliz (aunque esta no exista sino en pequeñas dosis), sin haber creído un poco... sin haber alimentado mis sueños" (CARPE DIEM!!! si lo habré leído... y por ultimo, (allí ya casi te dejo de romper las pelotas!!!), estaba releiendo la Lazer #17, en donde dabas tu opinión sobre la infidelidad y el amor... que por cierto en distintos correos y cartas se ha tocado el tema con sus diferentes puntos de vista, desde un ultraenamoramamiento hasta que el amor es un conjunto de reacciones químicas... es todo un tema... (uno de los males me planteo seguido y cada vez llego a una conclusión diferente). Yo creo que el enamorarse, el amar a una persona es sin duda lo más lindo que a alguien le puede pasar... (sin tomar en cuenta que uno se vuelve sumamente pelotudo... pero es lindo igual... y eso lo compensa), pero detrás de eso me pregunto si en realidad uno se enamora una vez en la vida (en su compleja totalidad), si existe esa otra mitad de uno o si todo ese enamoramamiento se va como llega, y solo basta con algo nuevo (que extremista!!!!!!), es que conozco a gente mayor que admiten haber amado solo a una mujer u hombre en sus vidas aunque por diferentes razones ya no estén con ellas... (esto deja en claro que no lo dicen porque tiene en frente a la persona a la que se refieren)... y debo decir que esto me produce pánico al pensarlo porque de ser así, cuando creas que esa persona "única" llega, por supuesto, creyéndola única, haces todo por conservarla (conservarla?!?! eso es terrible!), por cuidarla, y al fin pones mas atención en mantener la relación que en disfrutarla. Cambiando de tema por fin, me encanta el anime, la ilustración... amo dibujar, desde que tengo noción siempre me gusto mucho, es una buena terapia para mí (después de leer la sección correo de Lazer, ¡¡¡e verdad!! increíble como me levanta el animo), así que el año que viene tengo pensado empezar en el taller de historieta e ilustración en capital, ya que posi-

blemente me mude allá. Ah! buenisimas las fotos de Japon, en especial la del edificio que tiene el aspecto de la torre Eiffel... y la luna... sin comentarios... cualquier calificativo seria poco... hermosa (muy cursil)... pero en fin... Bueno ahora sí, concluyo (sí, puedes abrir el champag...), un abrazo y gracias por el espacio (sí ya se que de todas maneras debo consultar a un psicólogo lo antes posible y tomarme una buena dosis de valium...pero...ya que existís...) Saludos y éxitos para todo lo que te propongas un abrazo. P.D: Ah y gracias por herir mis sentimientos, tenia pensado ponerte la muñeca de betty la fea en tu arbolita para las proximas navidades... pero al calificarla como "vomitabile ejemplo de persona" y decidí inscribirte para el maravilloso y cultivante "pop stars" .ah y no olvides teñir tu cabellera de rublo dorado...y llorar como desesperado antes de tu presentación... P.D: De nada P.D: Ah y por si llegas a publicar este correo (que lo dudo por su dimensión) : Ale gracias por acompañarme (mas que acompañarme, bancarme) estos 9 meses, te quiero mucho...sobre todo porque por vos conocí esta fantástica revista... (me quedo corta con ese "fantástica") Sol Martínez La Plata (Bs As)

Quando elegi tu carta para publicar no habia leído aquello de que vivías en Pto Madryn y todo eso... pero me resulta curioso como las cartas mas interesantes suelen venir de gente que ha tenido que adaptarse y moverse de un ambiente a otro. Gracias por escribir.

Y con eso doy por concluido este Lazer Mail. A muchos de ustedes les veré en Expocomics & Anime y a los que no será hasta mediados de Enero cuando salga el próximo número de Lazer.



# NOVIEMBRE EN

EDITORIAL

# IVR A



**RANMA**  
MAS ALLA DE LA TV  
#1



**RUROUNI KENSHIN**  
#1



**RANMA DELUXE**  
#25



**CARD CAPTOR SAKURA**  
#6



**MACROSS 7 TRASH**  
#8



**I'S**  
#1



**FUSHIGI YUGI**  
#8



**SABER MARIONETTE J**  
#1

DE LA EMPRESA QUE LABURA PARA NO CAGAR AL LECTOR