



Leandro Oberto  
Editor

Nada en particular...

Cómo hago para resumir en estas pocas líneas todo lo que pasa por mi mente en este momento? Es imposible, necesitaría la revista entera. Estallo en cosas para decir y ni siquiera sabría por dónde empezar.

Estoy en crisis, y aun así nunca me sentí mejor, nunca me sentí más vivo. "Crisis" es un término asociado inútilmente al sufrimiento. Crisis es lo que abre la puerta a las oportunidades, a las cosas nuevas.

Cada vez que me subo a un avión y veo cómo la ciudad donde vivo (o pasé los últimos días) se pierde entre las nubes y se desvanece en la lejanía no deja de generarme un sensación extraña. Veo entonces cuan poco relevantes somos en este mundo. Qué es lo tan importante de todo lo que hacemos entonces? Qué tan importantes son nuestras creencias ante la naturaleza? Hagamos lo que hagamos ese mundo de ahí afuera no se va a inmutar.

Es interesante cómo todo parece tener además de las dimensiones de la física una dimensión más: la dimensión de los sentimientos. Los lugares parecen ser distintos totalmente según cómo uno se sienta. De esta forma habría, por ejemplo, muchas Buenos Aires, todas con las mismas coordenadas básicas de latitud y longitud pero distintas y separadas según uno esté melancólico, eufórico o relajado...

Una fría noche de otoño, ciudades, países, continentes, océanos... y ella canta esa vieja canción sobre el corazón solitario que ya no lo está más.

Si no hay flores en la luna, entonces yo voy a ir a plantarlas.

# IVRÉA

**LAZER # 31**

Una publicación Bimestral de Editorial Ivrea S.A.  
Av. Centenario 794, 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 © 2003 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  
13 de Noviembre de 2003 - Printed in Argentina

# LAZER

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Jefe de Producción  
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción  
Agustín Gomez Sanz  
Marcelo Vicente

Coordinación Editorial General  
Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,  
Investigación y Redacción  
Ricardo Perez, Graciela Escobar,  
Romina Galotta, Maria Yepes,  
Gabriel Greif, Emanuel Ponticelli  
Eduardo Di Costa, Sabrina Abalos

By Marton81

# news

**YOSHIHIRO TOGASHI FINALMENTE EN ARGENTINA:  
HUNTER X HUNTER YA EN MAGIC Y EL INMINENTE ESTRENO  
DE YU YU HAKUSHO EN CARTOON NETWORK!!**

Aunque la espera se hizo casi eterna, por fin puede decirse que las aclamadas obras de Yoshihiro Togashi ya tienen un pie y medio en nuestro país. En concreto, el anime de Hunter X Hunter ya puede disfrutarse en Argentina por Magic Kids desde el pasado 1 de Octubre, y en múltiples horarios (11.30, 17.30 y 22.00 hs.). Pero eso sí, lo lamentable es que la serie sólo se transmite para la Ciudad de Buenos Aires y conurbano, y nada más que por las señales Cablevisión y Multicanal.

El anime de Hunter X Hunter fue producido por Nippon Animation y se emitió originalmente en Japón por la emisora Fuji TV entre Octubre de 1999 y Marzo de 2001. Se compone de 62 episodios y como su final dejó insatisfechos a los fans japoneses (el manga continúa realizándose y el anime adaptó hasta una parte nomás), inmediatamente se lanzó al mercado una serie de OVAs de 8 capítulos que finaliza la trama animada. Por supuesto, Hunter X Hunter está basado en un manga homónimo de Yoshihiro Togashi; nació en las páginas de la revista Shonen Jump de Shueisha (I's, Kenshin, Dragon Ball), y a la fecha ha alcanzado su tankoubon número 14.

La historia cuenta sobre Gon, un chico criado por su tía, que decide tomar el examen de cazador para poder convertirse en tal y usar los recursos de su status para encontrar a su padre (uno de los diez cazadores más famosos). Hunter X Hunter fue doblada al castellano en México a mediados de 2002 y ya ha sido emitida con éxito en países como Chile. Si bien en el proceso de traducción dieron en llamar a la serie "Cazador X", afortunadamente el Magic ha respetado su nombre original para promocionarlo.

Un genial detalle de Televisión -la distribuidora local- es el hecho de comercializar tanto la serie de TV como los OVAs en un mismo paquete. Por ende, se podrá disfrutar de la obra completa de Hunter X Hunter, conformando un total de 70 episodios. Pero sin lugar a dudas, el plato fuerte llegará con el año nuevo. Resulta que se ha confirmado que Cartoon Network tiene en su poder los 112 episodios del legendario anime de Yu Yu Hakusho, y el plan es estrenarlo en Enero o Febrero. Recordemos que esta serie se basa en un manga homónimo que también se serializó en las páginas del Shonen Jump, siendo luego recopilado en 18 tomos. Como dato anecdótico vale comentar que el popular creador de esta serie está actualmente casado con Naoko Takeuchi, la autora de Sailor Moon.



Yu Yu Hakusho

## AZUMANGA DAIHOH: COLEGIALAS, BOLUDECES Y COMEDIA

Hace rato que en la Isla se vienen escuchando elogios y risas por partes iguales a la hora de hablar de Azumanga Daioh. Esta obra, creación del dibujante Kiyohiko Azuma (diseñador de personajes en Battle Athletes y Pretty Sammy), cuenta básicamente las divertidas giladas de un grupo de pendejas de secundario con extrañas y cómicas personalidades.

Las protagonistas son la pequeña Chiyo (una nenita re-cute con un coeficiente intelectual de la puta madre), Sakaki (una piba tetona e introvertida que no tiene suerte con los animales), Tomo (la maniática gritona del curso), Kasuga (que termina siendo apodada "Osaka" por su acento regional), Yomi (que vive obsesionada por su peso y sus calificaciones), Kagura (la fanática de los deportes) y Kaorin (la piba lesbio que está enamorada de Sakaki). Todas ellas y sus compañeros están a cargo de la profe de Inglés Yukari (una mina recontra infantil), la profesora de Educación Física Kurosawa (a la cual siempre le fue mal en el amor), y el recontra pajero profesor Kimura (quien asume haber abrazado la docencia con el único fin de ver colegialas).

Azumanga Daioh fue originalmente publicada como una tira cómica de 4 cuadros en la revista mensual Dengeki Daioh de la editorial Media Works, y su primera adaptación al anime fue en una película de apenas 5 minutos que salió a la venta en formato DVD junto a un número especial de la revista en 2001. Por supuesto, también fue llevada al formato televisivo, abarcando un total de 26 capítulos emitidos entre Abril y Septiembre del año pasado. Cuenta además con un ONA (siglas para "Original Net Animation", una nueva denominación para aquellas series lanzadas directamente en formato digital vía Internet) llamado "Azumanga Web Daioh", el cual fue lanzado hacia fines del año pasado y dura apenas 4 minutos. Actualmente la serie se encuentra finalizada, aunque la empresa TBS anunció recientemente que se encuentra trabajando en una futura versión de la misma con actores reales.



## EL REGRESO DE OTRO CLASICO G.I.JOE SPY TROOPS

Todas las series emblemáticas de los ochenta volvieron a las pantallas de TV y G.I.Joe no podía quedarse atrás. Después de ya un año en el que la nueva serie de títulos de comics basados en los personajes del cartoon rompiera con los récords de venta en USA, Hasbro aprovechó para relanzar la mítica línea de muñecos de 3,75 pulgadas. Hay que recordar que el concepto G.I.Joe es en realidad mucho más viejo, pero que sólo llegó a alcanzar fama mundial cuando se realizó la serie animada en la que luchaban contra el grupo terrorista Cobra.

El nuevo concepto que Hasbro usó para su línea de muñecos es "Spy Troops" es decir los antiguos diseños (en muñecos más feos desgraciadamente) pero que se disfrazan de personajes del bando contrario (ej. El marinero Shipwreck disfrazado de Comandante Cobra). Como era de esperarse algún producto animado tenía que salir al mercado para acompañar semejante relanzamiento; sólo que esta vez se decidió hacerlo en un formato que recién ahora está comenzando a utilizarse de forma masiva en USA: El OVA (aunque hoy en día habría que cambiarlo a O-DVD-A). El film "Spy Troops: The Movie" fue escrito por Larry Hama, el guionista del comic original, y excelentemente animado en 3D por la empresa Reel FX. En la película se ve como Zartan logra raptar a Scarlett y robar un sistema de uso de vehículos remoto luego de hacerse pasar por un G.I.Joe. Para recuperar este aparato, los G.I.Joe tienen que infiltrarse en la base de Cobra (haciéndose pasar por soldados y demás).

El guión sigue las líneas naïff que tuvo la serie, hasta conservaron el hecho de que todos los soldados siempre saltan dos milésimas de segundo antes de que exploten sus helicópteros; aunque se destaca una muy buena lucha a lo ninja entre Snake Eyes y Storm Shadow.

El DVD sólo se podía comprar con un pack especial de muñecos, aunque después de varias semanas finalmente se emitió por el Cartoon Network americano. Los productores afirmaron que dependiendo del éxito que tenga podría llegar lanzarse una serie regular



## MURIO DANTE QUINTERNO, EL MITICO CREADOR DE PATORUZU

El pasado Miércoles 14 de Mayo fue un día muy triste para la historieta argentina: es que Dante Quintero, el padre del indio Patoruzú, Upa e Isidoro Cañones (entre tantos otros personajes entrañables) moría en su casa a los 93 años. Quintero, nacido el 26 de Octubre de 1909 en Buenos Aires, se formó como dibujante al lado de un grande, Diógenes "El Mono" Taborda, y tenía 15 años cuando empezó a publicar sus primeros trabajos en los diarios El Mundo, Crítica y La Razón.

El 19 de Octubre de 1928, el indio Patoruzú nació en "Las aventuras de don Gil Contenido", la historieta que Quintero publicaba en Crítica. Se dice que el jefe de redacción, Muzio Sáez Peña, lo convenció de que el nombre original -su indio tehuelche se llamaba -Curugua Curiguagüigua- era impronunciable, en cambio Patoruzú hacía recordar el nombre de unas populares pastillas de esos años. A fines de 1928, en La Razón, Quintero dibuja al vividor Julián de Montepío, antecedente de Isidoro Cañones. En Diciembre de 1935 ambos personajes se unen en la tira "Patoruzú" que publica el diario El Mundo. Para acercarse a los mitos que él creó, vale recordar esto: en los años 40 y 50, la revista Patoruzú vendía 300.000 ejemplares semanales. Aún hoy la Editorial Universo, que Dante Quintero dirigía desde su casa a pesar de los achaques, afirma vender cada veinte días 45.000 ejemplares de Andanzas de Patoruzú, Correrías de Patoruzito y Locuras de Isidoro. A Quintero le gustaba el perfil bajo, su último reportaje data del año 1931 (trece años atrás, sin embargo, fue sorprendido por una revista) y en 1996 no tuvo más remedio que aparecer por la Cámara de Diputados cuando le entregaron una medalla de oro por su trayectoria. Dante Quintero murió de madrugada y luego de un corto velatorio su familia lo inhumó en la Recoleta.



## CON 3 OVAS DE LA SAN PUTA, "EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE" VUELVE A ROMPER CABEZAS!!

"Hokuto no Ken, aquel memorable manga que se hiciera conocido en occidente como "El Puño de la Estrella del Norte", ha regresado tras 15 años de ausencia con una nueva serie de OVAs muy violentas y poderosas. La obra, creación de la dupla Buronson/Hara, fue todo un éxito en su Japón natal allá por los ochentas, cuando fue publicada en formato comic abarcando 15 tomos recopilatorios. Hokuto fue más tarde adaptada a dos series de TV y una peli estrenada en 1986, convirtiéndose en uno de esos animes de culto que siempre esperan por un regreso triunfal. Su historia cuenta que en 1998 se armó un quilombo nuclear de proporciones apocalípticas, el cual evaporó océanos, contaminó el agua potable y extinguió gran parte de la vida del planeta. En tal perchedo futuro sólo existe la ley de la selva, por lo cual todos los chabones andan cagándose a trompadas por el pan y el agua de cada día. Uno de estos camorroneros muchachotes es Kenshiro, quien lucha por la justicia haciendo uso de una poderosa técnica marcial llamada Hokuto Shinken (El nuevo puño nórdico).

El primer OVA, lanzado el pasado 24 de Julio, está basado en la novela Jubaku no Machi (La Ciudad Maldita), publicada en 1996. La trama nos presenta a Sanga, un tipo re-malvado que domina con su mega fotaleza los pocos recursos que quedan en la región. Cuando un pueblo vecino encuentra una napa de agua potable en pleno desierto, Sanga envía sus tropas a capturarla, misión que fracasa gracias a la casual intervención de Kenshiro, quien cagándolos a palos evita que los guachos putos se salgan con la suya. Sin embargo, Sanga clama venganza, y manda asesinar a todos los pueblerinos por rebeldes. Esto, por supuesto, pone muy del orto a Kenshiro, quien invadirá la fortaleza para castigarlos por ser tan tercos en la vida, quebrándoles los miembros y regando de sangre la pantalla para beneplácito de los adictos a la hemoglobina. La dirección es de Takashi Watanabe (Slayers, Jin-Roh, Boogiepop Phantom), y la animación está a cargo de Toei Animation (Digimon, Dragon Ball, One Piece) y OB Planning (Initial D). Vale la pena destacar que la serie mezcla animación tradicional con efectos 3D, incluyendo veloces movimientos de pantalla durante las escenas de pelea. El segundo OVA salió a la venta el 23 de Octubre, mientras que el tercero y último aparecerá en Enero del año próximo.



## UPDATE DE TV: LAS SERIES QUE SIGUEN Y LAS QUE QUEDARON EN EL CAMINO

Este último paso de temporadas marcó el final y la cancelación de muchos de los pesos pesados de los canales. Entre los que tuvieron que ser sacrificados antes de terminar están *The Agency*, *Futurama* (el cual pudo hacer su capítulo final en el que Fry y Leela se hacen pareja), *Keen Eddy* y *John Doe* (la cual terminaba con la revelación de que el malo más malo era su mejor amigo). Por otro lado, *Buffy* logró terminar tal como quería (con una escena muy a lo *Star Wars*, de cientos de cazadores vs. millones de vampiros y la destrucción total de Sunnydale); mientras que *Dawson's Creek* terminó para el ojete, tal como debía ser (Joey se queda con Pacey) en una serie en la que el supuesto protagonista ni pincha ni corta desde hace tres años... Las que todavía siguen en carrera son:

### Smallville

La temporada anterior terminó con Clark escapándose de su casa convertido en malo y Lex a punto de morir en su avión. La nueva temporada, que comenzó en USA el primero de Octubre, se sitúa tres meses después, donde vemos a Clark convertido en un ladrón de Metropolis. El padre de Clark va a recibir super-poderes de Jor-El a través de la llave octogonal para poder ir a cagarse a piñas con su hijo descarriado. Mientras Lex regresa después de estar enfermo en una isla, para tratar de averiguar quién lo mandó matar.



### Angel

En el final de la temporada pasada, un totalmente desconcertado Angel recibía un puesto jerárquico nada menos que en Wolfram & Hart. En la quinta temporada, que comenzó el primero de Octubre, nadie se acuerda del hijo de Angel, y Cordelia está en un coma del que probablemente no vuelva a despertarse (posta, porque ni siquiera aparece como miembro del elenco). Lo más destacable es que el fantasma de Spike ahora es un personaje estable en el programa y Gunn está convertido mágicamente en un super-abogado. Está confirmado que Willow y Buffy (que se dice está en Europa) van a hacer varias apariciones en esta temporada.



### 24

Después de que Palmer cayera envenenado en un final que todos suponían iba a ser recontra continuado, la nueva temporada de 24 (el día tres) comienza tres años después... El 29 de Octubre se estrenó la primer hora en la que se explican muchas de las cosas que pasaron en ese lapsus: El Presidente Palmer sigue vivo, pero parece que su salud está afectada (es un secreto obviamente). Jack ahora es el jefe de operaciones de campo de CTU, y Tony el de inteligencia. Jack salió con Kate, pero terminaron cortando por el trabajo de Jack, y Kim ahora trabaja como la nerd de computadoras de CTU. El nuevo malo es una organización que amenaza con diseminar un virus que podría matar a toda la población mundial, a menos que se libere a un tal Ramon Salazar, un narco-terrorista al que Bauer apresó en ese lapsus de tiempo. Hay dos supuestos secretos que deberían develarse uno es sobre Kim y otro es sobre la salud de Jack...

### Friends

La décima temporada comenzó el 25 de Septiembre, obviamente continuando directamente la escena del beso que se dan Joey y Rachel. Mientras Monica, Chandler y Phoebe los escuchan a través de las paredes del hotel, las dos nuevas parejas (Ross y Charlie; Joey y Rachel) deciden dejar sus relaciones en un parate hasta que puedan contarle a los otros. Ross le cuenta de la suya a Joey, pero éste no puede decidirse a hacerlo y eventualmente los terminan descubriendo. Joey arma una escena pero después promete que va a tratar de superarlo... Mientras Monica y Chandler averiguan sobre los trámites para adoptar.



### Will & Grace

La temporada anterior terminó con que Will y Jack se acostaban!! Ahora la sexta temporada comenzó con ambos tratando de ver cómo decirle al otro que no quieren ser pareja. Grace está de los pelos después de haber encontrado una carta de amor de la compañera de su marido (con la cual él se tuvo que ir de viaje) y Karen tiene que cumplirle una promesa a Rosario, la cual hizo cuando ésta la salvó del buque ruso.

### Ed

En la última temporada, Carol finalmente, después de tres años de rechazarlo, se daba cuenta que estaba enamorada de Ed; el problema era que él estaba saliendo con Frankie. En el final Ed tiene que tomar una decisión y elige quedarse con Frankie, pero cuando va a decirle a Carol que no, se da cuenta que en realidad sigue enamorado de ella y la pareja finalmente se forma. La cuarta temporada empezó el 24 de Septiembre y muestra los conflictivos primeros días de su nueva relación.

### The West Wing

La temporada anterior terminó muuy mal, el presidente decide autoexcluirse del mando cuando su hija es raptada por terroristas de Kumar y el liderazgo de la nación pasa a su oponente político más importante. La nueva temporada comenzó el 24 de Septiembre y muestra cómo el nuevo mandatario no hace mucho por asegurarse de que la hija de Barlet siga con vida. Las cosas empeoran mucha más cuando finalmente se descubre ante el público que el presidente mandó matar a Omar Shareef, lo que desencadena un ataque terrorista en Turquía en el que mueren varios americanos.

### Alias

La segunda temporada terminaba recontra mal, luego de que Sloane logra armar el legendario dispositivo de Rimbaldi conocido como "The Telling"; y Sydney despertara en Hong Kong con una cicatriz en el estómago y la terrible revelación de que se la considera muerta desde hace más de dos años.

La tercer temporada comenzó a emitirse en USA el 28 de Septiembre, y se ubica directamente después de los hechos del final anterior. Vaughn le cuenta a Syd que Will sobrevivió el aparente ataque mortal de la doble de Francie, pero que encontraron un cuerpo quemado por el incendio que se identificó como el de ella. Luego de su aparente muerte, Vaughn se retiró y ahora es un profesor el cual encima está casado; Dixon fue promovido a director de área; su padre (Jack) está en prisión y Sloane lejos de ser un criminal buscado es nada menos que el presidente de La Organización Mundial de la Salud.

### Los Simpsons

La quinceava temporada de la serie de horario estelar más larga de USA comienza a emitirse el 2 de Noviembre. En estos nuevos capítulos se va a ver:

- El especial de Terror número 14
- Martin haciendo un casino en la escuela
- El regreso de la madre de Homero
- Los Simpsons van a Inglaterra! Con invitados especiales como Ian "Magneto" McKellen; J.K. Rowling (autora de Harry Potter) y Tony Blair
- Homero peleando contra un oso
- Marge como locutora de una radio de ultra-derecha
- Homero y Bart construyen un robot para participar en un programa de luchas de robots
- El regreso del padre de Krusty



### Enterprise

La temporada anterior terminó con el sorpresivo ataque a La Tierra por parte de la misteriosa raza alien Xindi. La nueva temporada que comenzó el 10 de Septiembre está casi totalmente basada en la búsqueda de pistas acerca de esta raza alien, la cual vine conquistando y destruyendo muchos mundos de la galaxia y que aparentemente podría destruir completamente a la Tierra de un momento a otro.

## GRAN NOTICIA GRAN: LAS OVAS DE SAINT SEIYA HADES SERIAN DOBLADAS PARA EMISION EN LATINOAMERICA EN 2004

Aunque las empresas involucradas no nos han querido confirmar oficialmente la noticia, comentarios of the record nos dan a entender que el anime de la saga de Hades (las recientes OVAs de Saint Seiya) va a ser doblado al castellano en México a comienzos de 2004. De forma oficial lo que sí se tiene son declaraciones de Jesús Barrero, es decir, el recordado actor que puso su voz para dar vida al personaje de Seiya en la legendaria serie de TV de los 80's, acá conocida como *Los Caballeros del Zodiaco*. Barrero estuvo el pasado Mayo en Santiago de Chile, como invitado de una convención celebrada en el Planetario de la USACH, y fue ahí donde comentó que estaba trabajando en un inminente doblaje de la saga de Hades. Entusiasmado, incluso dejó translucir su deseo de reunir al mismo equipo de profesionales que tan eficazmente se desempeñara (hace ya diez años) en el doblaje de la serie de TV de 114 episodios.

El mexicano Barrero -quien también compuso a Rick Hunter en *Robotech* y a Koji Kabuto en *Mazinger*- no es ningún improvisado. Desde hace varios años que es el director y accionista principal del Estudio Pegaso (je, por qué le habrá puesto ese nombre, no?), o sea la compañía responsable de los doblajes latinos de *Escaflownwe* y *Gundam Wing*, entre otros. Cambiando el ángulo de la información (Dios, qué frase paleozoica...) insistentes rumores indican que el propio Cartoon Network sería el principal interesado en adquirir las OVAs para emitir las en el mediano plazo (de hecho es casi de cajón, puesto que emiten la serie de TV).



## LLEGA LA SEGUNDA PELICULA DE GHOST IN THE SHELL, "INNOCENCE"

La ya conocida empresa Production I.G. anunció que en Abril de 2004 estrenará en Japón y en USA (gracias a la empresa Dreamworks) el segundo film de Ghost in the Shell (abreviado como GiTS). Esta empresa también es la encargada de haber realizado los 26 episodios que formaron la serie de Tv GiTS: Stand Alone Complex de la que se habló en el News de Lazer #28.

La trama de Innocence: Ghost in the Shell 2 permanece todavía en el más absoluto secreto, y su trailer ni siquiera fue exhibido en público, sino que solamente se pasó en una función especial para pocas personas en Japón en las que se mostraban las colitas de todos los próximos estrenos de anime. Según lo que se puede ver en ese pedacito de película se sabe que la historia circula alrededor de un viejo Batou, el cual ahora ya es un cyborg completo (sólo le queda el cerebro), y su débil recuerdo de la mujer que alguna vez fuera su compañera...

GiTS 2 está escrita por Masamune Shirow y cuenta con la dirección de Mamoru Oshii; y como si fuera poco esta secuela está co-producida por Studio Ghibli. Se dice también que para la fecha de estreno del film se va a hacer el anuncio respecto de una nueva serie de TV, ya que en el último capítulo de Stand Alone Complex se veía el texto "continuará..."



## SE VIENE EN JAPON LA TERCER PELICULA DE INU YASHA

Como ya es una costumbre en el país del sol naciente, las series de TV que encabezan los rankings de audiencia, cuentan invariablemente con su largometraje anual. Lo que nos ocupa en este caso, es el próximo film de Inu Yasha -el tercero- que va a estrenarse en Japón en Diciembre venidero en el marco de las vacaciones de invierno boreales. En cuanto al argumento, y a pesar de que siempre los productores intentan guardar el guión bajo siete llaves, se sabe que toda la película va a centrarse en una pelea épica entre Inu Yasha y Sesshomaru.

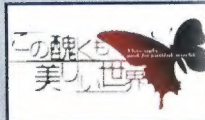
Según parece ser, aparecerá una nueva espada (aún más poderosa que todas las que se conocen hasta ahora) que perteneció al mismísimo padre de Inu Yasha y de Sesshomaru, y por supuesto que ambos personajes querrán quedarse con ella. Sin dudas algo interesante para remarcar es que en el largometraje tienen lugar unos cuantos flashbacks, los cuales permitirán desentrañar un poco el pasado tanto de Inu Yasha como de Sesshomaru (aperecen de pendejos).

El título original y completo del film es: Inu Yasha - Tenka Hadou no Ken (La Espada que Conquistará el Mundo), y también se puede agregar que es una historia original, es decir que no existe en el manga de Rumiko Takahashi. En este momento, la serie de TV en Japón ya supera los 130 episodios emitidos. En cuanto al manga, actualmente va por su tomo recopilatorio 33.



## KONO MINIKU MO UTSUKUSHII SEKAI, EL NUEVO IMPRONUNCIABLE ANIME DE GAINAX

Parece que la muchachada de Gainax nunca se da por satisfecha con tener un solo proyecto en sus retorcidas mentes. En la pasada TBS Anime Festa se anunció que los creadores de Evangelion, junto al equipo con el que ya colaboró para realizar Mahoromatic, harán una nueva serie de anime titulada Kono Miniku mo Utsukushii Sekai (Este Feo y Bello Mundo). Según ha trascendido, será una combinación de ciencia ficción -con invasión incluida- y una historia de amor -con toques pajeiles incluidos ^\_^- que empezará a emitirse por la señal BS-i en 2004. Gainax realizará el planning, la obra original y la animación, mientras que la dirección recaerá en Shoji Saeki, con diseños de personajes de Ditama Bow (quien justamente hiciera el manga del citado Mahoromatic).



# Saint Seiya

Por Marcelo Vicente

**Cuando los santos (y esta revista) siguen choreando**

**S**in ninguna duda, hay muy pocos animes que pueden jactarse de ser un verdadero icono en nuestro país y en Latinoamérica; es muy fácil, para enumerarlos alcanzan los dedos de una mano. A ver... Mazinger, Macross/Robotech, Sailor Moon, Dragon Ball y por supuesto Saint Seiya, serie mejor conocida por estas tierras como Los Caballeros del Zodíaco. Sin embargo, demasiadas cosas han pasado desde su estreno en las pantallas de ATC, allá por Abril de 1995, hasta el presente, o sea la emisión de este anime por parte del poderoso Cartoon Network (primicia de Lazer #30).

Sí, pese a la sensación de "parece que fue ayer", la realidad indica que ya han pasado ocho años y medio desde que Caballeros del Zodíaco arribara por primera vez a nuestras pantallas (en plena primavera menemista) y, gracias a su arrollador éxito, sacara al anime en Argentina de un exasperante letargo. Ahora convertida en leyenda, la serie regresa a Latinoamérica para alegría de los nostálgicos y deleite de otra generación. Con el renovado interés por Los Caballeros del Zodíaco que la presente emisión está generando, no parece que vaya a haber mejor momento para hacer un nuevo repaso a la historia de cómo se creó y llegó a nuestras latitudes, este clásico mundial del anime sobre Seiya, Shun, Ikki, Hyoga y Shiryu, los Caballeros de Bronce que deben proteger a Saori Kido: la reencarnación de la diosa Atena.



Saint Seiya, nombre original y completo de la obra, nació en Enero de 1986 de la mente de Masami Kurumada, un veterano y respetado historietista japonés que por ese entonces ya tenía varios trabajos en su haber. El comic comenzó a publicarse en las páginas de la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha, y al

poco tiempo, su éxito se había tornado demoledor. Esto llevó a los directivos de la compañía Toei a poner en marcha su proyecto de adaptar dicho manga al campo de la animación; y es aquí donde entró en escena la otra persona clave que habría de transformar a Saint Seiya en un suceso sin precedentes a nivel mun-



SEIYA



SHIRYU



HYOGA



SHUN



IKKI



ATENA

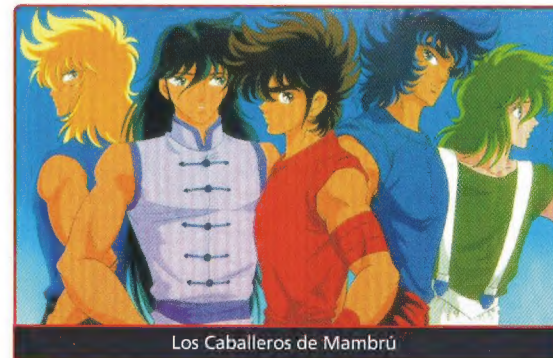
dial: el animador y diseñador de personajes Shingo Araki. Aunque Kurumada evidentemente tenía buenas ideas a la hora de crear personajes, desarrollar sagas de acción y transmitir emoción en ellas, pecaba de un dibujo anticuado y falto de dinamismo -por no decir que era una garcha- para las audiencias de TV. Araki, viejo lobo de mar en el terreno de la animación (había colaborado inclusive en clásicos como Kimba), se encargó entonces de rediseñar el aspecto visual de los personajes de la serie, y darle al cabo un poco más de onda. De esta manera, puede decirse sin temor al error, que el look y los movimientos que Seiya y los demás caballeros tuvieron en el anime, se debió más a la pericia de Araki que a la de su creador original. Finalmente, la serie animada se estrenó en Japón por la emisora TV Asahi, el 11 de Septiembre del propio 1986, es decir a escasos 9 meses después de la publicación del primer episodio del manga. El brazo productor de juguetes de la corporación Bandai, fue uno de los sponsors principales del proyecto, y casi antes de que la gente se enterara de que la serie estaba al aire, ya había cientos de miles de muñecos articulados de los personajes en las jugueterías. Un dato interesante para comentar es que si bien la



Los Gold Saints

serie estaba planeada para tener una duración de 52 capítulos, el éxito (teniendo en cuenta el rating y las ventas de merchandising) hizo que se extendiera hasta los 73. Sin embargo eso no sería todo, sino que una vez llegado a este punto, y a consecuencia que la popularidad no decrecía ni mucho menos, se tomó la decisión de que en cuanto concluyera la serie, se produjera inmediatamente una segunda. A la postre, la suma total de episodios para TV terminó ascendiendo a 114, pero claro que a eso hay que agregarle la realización de cuatro películas, que se estrenaron en los cines nipones entre Julio del '87 y Marzo del '89.

Si bien la segunda serie de Saint Seiya (la que abarca las sagas de Asgard y Poseidón) es considerada



Los Caballeros de Mambrú



"Ahí también tenés un cuerno..."



Seguro que es un trava



"Che, y si lloramos un poquito?"

como una continuación directa de la primera, hay que señalar que esto es difícil considerar. Es que realmente hubo demasiados cambios de planteo y staff para esta segunda etapa de las aventuras de los caballeros. Para comenzar, Shingo Araki cedió gran parte de sus funciones a su compañera de estudio, Michi Himeno, quien ya había trabajado en los dos primeros films. Dicha profesional rediseñó una vez más a los santos de Atena, dándole nuevas armaduras, rasgos más angulares, cuerpos más flacos y brazos más largos. Lamentablemente, también hay que decir que la gente de Toei se tomó la libertad de inventarse una historia entera: la saga de Asgard. Es que Kurumada tras el final de la llamada saga del Santuario, pasó directamente en el comic a la saga de Poseidón; pero como los de Toei estaban a punto de alcanzarlo en la



"A ver cuándo te hacés hombre, mariquita!"

versión animada y no iban a tener más historias que adaptar, decidieron crear la parte de Asgard a fin de darle tiempo al autor de adelantarse un poco en la versión manga. En pocas palabras, esta saga se inspira en una historia corta de Kurumada llamada "Koori no Kuni no Natasha" (Natasha, la del País de los Hielos), protagonizada por Hyoga, y que aparece al final del tomo recopilatorio 13 del manga a modo de mero complemento. Pero por desgracia, este tipo de apuestas de inventar o ultra alargar una historia, son bastante arriesgadas y es muy raro que salgan bien. Por lo general, cuando le dan al staff de animación "luz verde" para crear historias de relleno, lo único que terminan haciendo es cagadas: repiten los esquemas de aventuras anteriores (incluso las esquematizan todavía más) cosa que provoca que el público se cansé de la serie en cuestión, en menos que un gallo canta. En el caso de Caballeros del Zodíaco, se repitió hasta el hartazgo la situación "amigos, salvemos a Atena antes de que se acabe el tiempo, pero antes de eso, tenemos que derrotar a cien chabones re-pulenta que quieren impedir que llevemos a cabo nuestra misión..." Este esquema (al que se suma la narración de las vidas de los combatientes por medio de flashbacks) habría de repetirse en cuatro años nada menos que 7 veces!! Un verdadero escándalo!! Para pena de los verdaderos fans, Saint Seiya comenzó a hastiar al resto del público. Es que

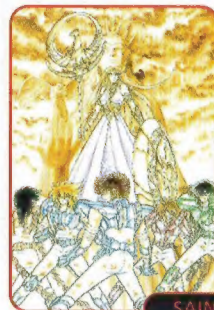
no sólo la saga de Asgard, sino que la totalidad de los largometrajes que se produjeron, fueron inventadas por la gente de Toei. En este sentido, se puede afirmar sin dudas que la esencia y la razón del éxito de Los Caballeros del Zodíaco, se encuentra en verdad únicamente en los 73 capítulos de la primer serie de TV. Dichos episodios hacen gala de una enorme potencia dramática, así como de un complejo desarrollo de personajes y luchas notablemente bien logradas, cargadas de sentimientos. Esto último, exaltado por la música de marcado corte clásico que se oye de fondo en la serie. La cosa es que como todo esto no estaba presente en la segunda temporada, (aunque el rating dentro de todo se mantuvo) las ventas en cuanto a merchandising cayeron, por lo que Bandai terminó por bajarse del barco. Como era el sponsor principal, Saint Seiya debió cancelarse tras el final -medio a los ponchazos- de la saga de Poseidón. El calendario marcaba la fecha del 1º de Abril de 1989. Por ese entonces, Masami Kurumada estaba publicando en el Shonen Jump una nueva saga: la de Hades. Y aunque tanto los fanáticos como la crítica coincidían en que se trataba de lo mejor de Saint Seiya hasta la fecha, no hubo forma de hacerle entender a la gente de Toei de que el anime continuara. Tendrían que pasar 13 largos años para que el mundo pudiera disfrutar de una serie animada de la saga de Hades. Pero eso, se sabe, es otra historia.



## EL AUTOR



Masami Kurumada nació el 12 de Junio de 1953 en Tokyo. Su debut en la industria del manga se produjo a los 19 años con Sukeban no Arashi, obra que fuera publicada directamente en el antológico Shonen Jump de Shueisha. Por supuesto que empezó su carrera jugando en "primera" lo afianzó rápidamente como artista, con todo lo que eso implica. Poco después llegaría Ring ni Kakeru (una obra que al final se recopilaría en 25 tomos) iniciada en 1977 y finalizada en 1985; este trabajo devino en su primer gran éxito, y también se convirtió en la base de muchas de sus obras posteriores. Después fue el turno de los semi-desconocidos Fuma no Kojiro (que cuenta con version anime en OVAs), Raimei no Zaji y Otokozaoka. Pero claro que en 1986, Masami Kurumada habría de comenzar con su obra maestra, el gran éxito de su vida: no hay que ser un genio para descubrir que estamos hablando de Saint Seiya (compilada finalmente en 28 volúmenes). Kurumada publicó en exclusiva para Shueisha -siempre en la Shonen Jump- hasta 1994, año en que se peleó con sus editores. En 1996 publicó Evil Crusher Maya como artista freelance en la revista Shonen Gangan de la editorial Enix, antes de marcharse a Kadokawa Shoten, donde publicó su siguiente éxito, B't X (cuyo anime ha podido verse una vez mas en este último tiempo en Argentina), en las páginas de la revista Shonen Ace. Después de terminar B't X, Kurumada regresó a Shueisha, donde estuvo publicando la segunda parte de Ring ni Kakeru, titulada en un arranque de imaginación divina, Ring ni Kakeru 2. Puede agregarse que el tema principal de sus obras partió justamente de su primer éxito, el cual trataba de dos jóvenes boxeadores que combatían hasta límites insospechados, desafiando a cada instante las leyes de la vida. En cuanto a su estilo de dibujo, si bien puede resultar a primera vista (bueh, y a segunda también ^\_^) algo tosco y clásico, a lo largo de su carrera fue evolucionando. Si se compara los comienzos de Saint Seiya con su final, es evidente que el diseño de los personajes mejoró mucho; incluso se termina pareciendo al de Shingo Araki. Sus obras son inconfundibles (también merecen citarse Silent Knight Sho, Kyofu Taiken y Akaneiro no Kaze), simplemente hay que fijarse en su protagonista, que siempre son clones de Seiya.



SAINT SEIYA



B'TX



EVIL CRUSHER



KOJIRO NO FUMA



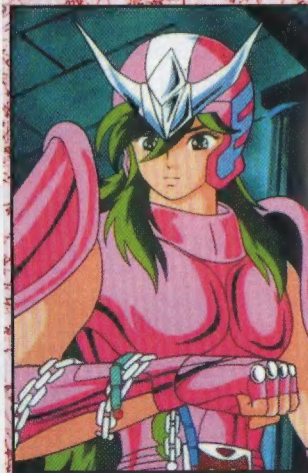
SILENT KNIGHT



## LA VERSION LOCAL Y LA REPERCUSION INTERNACIONAL

Es obvio que este segmento de la nota debe comenzar con el agradecimiento perpetuo a Cartoon Network por haber archivado, de una vez y para siempre, los pedorros opening y ending con los cuales Saint Seiya se había emitido siempre en Latinoamérica. Cómo no asociar con un terrible dolor de huevos ese brutal acento gallego que haría poner colorado al mismísimo José Sacristán, cuando al comienzo y al final de los capítulos, una voz tronaba "caaaa-balleros del zodiaaaaaco, cuando lanzan sus ataaaaaques..." En fin...afortunadamente, para esta nueva reposición panregional de Saint Seiya, se ha optado por mantener las melodías e imágenes originales (Pegasus Fantasy y Blue Forever), pero eso sí, cantadas en español. No obstante, si bien Cartoon Network se gana con esto la inmediata aprobación de la audiencia, podía tirar todo por la borda en cuestión de minutos. Sucede que los ojos de todos estaban atentos en si el canal iba a incurrir de nuevo en una de sus políticas más habituales y

lamentables: la censura. Una vez más, por suerte, la emisora radicada en Atlanta, volvió a sorprender gratamente a los fanáticos. Al menos hasta la fecha, todos los capítulos que emitieron de Los Caballeros del Zodiaco han estado intactos. Los hectolitros de sangre vertidos delante de la pantalla a cada rato, siguen presentes. Entonces, lo del opening y lo del ending es la única novedad que presenta el doblaje de Saint Seiya; el resto, o sea el capítulo propiamente dicho, es la misma versión que pudo verse por estos pagos en la década del '90. A propósito, los primeros 65 capítulos de esta serie fueron doblados en México en 1993, y se estrenaron en ese país -por TV Azteca- casi de inmediato. Debido a su monumental éxito, Los Caballeros del Zodiaco estuvieron al aire en México durante más de tres años seguidos, e incluso se presentaron en los cines las cuatro películas. En Argentina, paradójicamente, el primer contacto que tuvimos con Saint Seiya fue gracias a Brasil. Este anime llegó en 1994



"Uyyy, mirá qué tarde se hizo..."



"Chivoooo congelanteeee!!"



"Te voy a revolver el cosmos"



"Tenés un cáncer en la frente?"



"Ma' sí, yo aprovecho que está dormida"

de la mano de Rede Manchete, canal que en esa época estaba disponible en casi todos los sistemas de cables argentinos, lo que generó que por acá unos cuantos se engancharan con la serie. La versión brasilera, como son la mayoría de las series de Toei, estaba traducida del castellano sobre los masters de la versión mexicana, y renombrada lógicamente Cavaleiros do Zodiaco.

El arribo de Saint Seiya a Argentina se produjo en Abril de 1995, y se debió a la, por ese entonces recién llegada, importadora de juguetes Dekko (que representaba a Bandai). Ellos llegaron a un acuerdo con ATC para que emita la serie y así poder vender los juguetes, que eran los que sobraban de Brasil. Dos meses después, Magic Kids también comenzó a pasar Los Caballeros del Zodiaco de Domingo a Domingo y en múltiples horarios, consiguiendo con su emisión de pasada la medianoche, llamar la atención de una gran parte de adolescentes y adultos que se engancharon fascinados por el ambiente general de la serie.

En nuestro país, como en el resto del continente, sucedió que el bloque contratado también llegaba hasta el capítulo 65, por lo que la historia quedaba trunca justo cuando estaba a punto de terminar la lucha por las Doce Casas.



"Maldita hemofilia..."

Sin embargo, aquí la espera no fue tan larga como en los demás países, sino que en Diciembre del propio año '95, Magic Kids comenzó a emitir el segundo y último bloque de capítulos (algo que ATC no haría hasta 1997). Respecto a las películas, al igual que en Brasil, la tercera llegó a estrenarse en cines (acá en Julio del '96) y las demás fueron editadas en video. Otros países en los cuales pudo verse Los Caballeros del Zodiaco en la región fueron: Perú, Chile, República Dominicana, Colombia y Ecuador. En cuanto a la repercusión de Saint Seiya en el resto del mundo, puede comentarse que en el sudeste de



Saint Rangers



La saga de Asgard

Asia la serie se volvió casi una religión a principios de los 90's en Hong Kong, (donde se emitía cada día un rato antes de la medianoche), Taiwán, China, Tailandia e Indonesia; aunque también hay que agregar que se editó en video en sitios como Brunei y Malasia. Por otro lado, en Europa, este anime se volvió un verdadero clásico en Francia bajo el nombre "Les Chevaliers du Zodiaco"; incluso en ese país llegó a editarse uno de los fichines (para más info ver sección correspondiente). En Italia, "I Cavalieri dello Zodiaco" se estrenó por Odeon TV en 1990, y el suceso también fue increíble; pero desgraciadamente varios personajes vieron alterados sus nombres: por ejemplo Hyoga fue conocido como Crystal, Shiryu como Sirio, Atena como Lady Isabel y Mitsumasa Kido como Alman di Thule !?. Para finalizar el tour por el viejo continente hay que señalar que Saint Seiya se vio asimismo en España y Suiza (en los cantones donde se hablaba francés e italiano). Por estos días este anime se está pasando en USA por Cartoon Network con el nombre de Knights of Zodiacs, pero una vez más y como siempre ocurre en ese país, la censura dice presente. Ya en el episodio 1, cuando



La saga de Poseidón

Seiya le arranca la oreja a Cassios se mandaron una blueada terrible; asimismo alteraron diálogos, editaron imágenes, cambiaron nombres, bah, la típica... Lo ridículo es que con esa política de los tizeretas, de los 114 capítulos originales les terminarán quedando muchos menos. Volviendo al doblaje local, hay que decir que la serie no presenta ninguna alteración con respecto a la versión original japone-

sa; diálogos, música de fondo e imágenes, permanecieron absolutamente intactos. Además, Toei Animation, como siempre hace con sus series, dio la orden de mantener los nombres originales japoneses, así que no hubo cambios tampoco por ese lado. Los eyecatch (las animaciones para ir al corte), se respetaron y quedaron tal cual se vieron en su país natal, incluso con el logo original.

### Actores de doblaje

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



## GUIA DE CAPITULOS

### SAINT SEIYA (primera serie)

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



- 01 - Las leyendas de una nueva era
- 02 - Cuando Seiya viste la armadura de Pegaso
- 03 - El guerrero de los hielos
- 04 - El Caballero Dragón
- 05 - La resurrección del Dragón
- 06 - El guerrero que vino del infierno
- 07 - La venganza del caballero Fénix
- 08 - En busca de la armadura de oro
- 09 - Los caballeros del Apocalipsis
- 10 - La tumba de la armadura sagrada
- 11 - Seiya se enfrenta con su doble
- 12 - Las cadenas de la amistad
- 13 - Hazañas explosivas
- 14 - La derrota del fantasma del diablo
- 15 - El secreto del Fénix
- 16 - El ataque a la fundación
- 17 - El rescate de Saori
- 18 - Los caballeros de los abismos
- 19 - La isla del espectro
- 20 - La traición del Señor de los Hielos
- 21 - La pirámide de hielo
- 22 - El Caballero de la llama
- 23 - El ángel de la muerte
- 24 - El vuelo del Pegaso
- 25 - La revelación
- 26 - Amigos o enemigos
- 27 - Seiya se convierte en piedra
- 28 - El sacrificio del Dragón
- 29 - El secuestro de Saori
- 30 - El ardiente cosmos del amor
- 31 - La línea entre la vida y la muerte
- 32 - La isla de la reina muerte
- 33 - El llanto del Dragón
- 34 - Adiós camarada
- 35 - La esperanza de Seiya
- 36 - Doce juegos de ropa dorada
- 37 - La decisión del casco
- 38 - Ataquen Santos Dorados
- 39 - Shiryu contra Máscara Mortal
- 40 - La partida
- 41 - La crisis de Atena

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

## SAINT SEIYA (segunda serie)

- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada en México que se emite en Argentina.
- Emitida originalmente en Japón entre el 23-04-88 y el 01-04-89
- La Saga de Asgard (caps. 74-99) está inventada por la gente de Toei, la de Poseidón (100-114) se basa en los tomos recopilatorios 14-18 del manga Saint Seiya de Masami Kurumada.
- Opening original japonés: Soldier Dream (por Broadway y Hironobu Kageyama)
- Ending original japonés: Blue Dream (por Broadway y Hironobu Kageyama)



- |   |   |
|---|---|
| <p><b>74</b> - Enemigos del Polo Norte<br/> <b>75</b> - Hilda, la Diosa encantada por el diablo<br/> <b>76</b> - El cosmo de Told está lleno de odio<br/> <b>77</b> - Told muere por Hilda<br/> <b>78</b> - Penrril, el lobo del norte, muestra sus colmillos<br/> <b>79</b> - Pobres lobos del norte<br/> <b>80</b> - Lamentos en el hielo<br/> <b>81</b> - La batalla mortal de Fler<br/> <b>82</b> - Cisne, elévate del infierno hirviente<br/> <b>83</b> - Arpa misteriosa, Preludio intenta enviar a Shun a la muerte<br/> <b>84</b> - Condenado a muerte, réquiem de cuerdas<br/> <b>85</b> - Un guerrero triste y valeroso<br/> <b>86</b> - Fénix y sus alas ardientes<br/> <b>87</b> - La coraza amatista<br/> <b>88</b> - La espada de fuego, la ambición maligna<br/> <b>89</b> - El sacrificio al mal, el bosque de los espíritus<br/> <b>90</b> - No veas hacia atrás, Seiya, la cosmoenergía del Dragón Naciente<br/> <b>91</b> - Quema tu cosmoenergía Shun, el secreto oculto del colmillo negro<br/> <b>92</b> - Shun, gira tu último vapor nebuloso<br/> <b>93</b> - Bud, los gemelos del destino<br/> <b>94</b> - Lazos entre hermanos<br/> <b>95</b> - El héroe de la leyenda ha revivido<br/> <b>96</b> - Dragón contra Dragón, una oportunidad en cien mil</p> | <p><b>97</b> - Un brujo del mar, la canción de la muerte<br/> <b>98</b> - La milagrosa aparición de la armadura de Odín<br/> <b>99</b> - Atena mi oración eterna por ti<br/> <b>100</b> - Poseidón, el emperador del océano, una nueva guerra santa<br/> <b>101</b> - Destruyan todos los pilares de los siete mares<br/> <b>102</b> - El misterioso brillo dorado de la armadura de bronce<br/> <b>103</b> - Shun es atacado por las seis bestias de Sila<br/> <b>104</b> - Muerte a las seis bestias por la poderosa cadena dorada<br/> <b>105</b> - Excalibur habita en el brazo de Shiryu<br/> <b>106</b> - Seiya encuentra a su ser más querido<br/> <b>107</b> - Leunades, el despiadado<br/> <b>108</b> - Isaac, el hombre que olvidó los sentimientos<br/> <b>109</b> - Cuidado Ikki, otra triste batalla mortal<br/> <b>110</b> - Escucha la bella canción de Atena<br/> <b>111</b> - Amigos, cuando morimos lo hacemos juntos<br/> <b>112</b> - El misterio del renacimiento de Poseidón<br/> <b>113</b> - Flecha dorada ataca a Poseidón<br/> <b>114</b> - Viva la amistad, larga vida leyenda de los Caballeros</p> |
|---|---|



## LA SAGA DE HADES



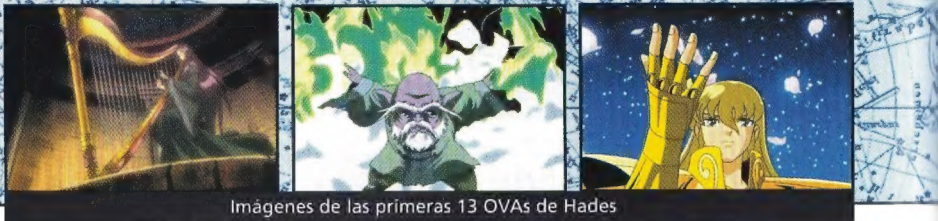
sus aliados, se suicida. A todo esto, Hades aparenta haber ganado, pero Seiya y los Caballeros de Bronce pronto comprenden que esto no ha sido así. Atena posee el octavo sentido, y eso le permite entrar al mundo de los muertos libremente; esto indica que ella no se suicidó sino que simplemente fue a combatir a Hades en su propio reino. La misión de los Caballeros ahora será ir al mundo de los muertos y llevarle a Atena su armadura sagrada, para que pueda combatir con todo su poder. Ellos llegan al otro mundo y van enfrentando diversos enemigos a quienes derrotan con gran esfuerzo,

pero con cierta ayuda del inexplicable terror que la presencia de Shun les causa a sus rivales. Mientras combaten, se les suman otros aliados como Kanon de Géminis y Orfeo, justamente un ex-sirviente de Hades. Este último esconde a Shun y a Seiya dentro de un baúl y entra al palacio del dios del más allá diciendo que trae dicho baúl como regalo (la gran caballo de Troya). Pero ante la presencia de Hades, su hermana Pandora y varios generales, los tres salen a combatir, y aunque Orfeo es herido de muerte, logra aniquilar a Hades antes de perecer. Sin embargo, la aparente victoria se convierte en la mayor tragedia, ya que Pandora era la verdadera líder del ejército y el reino de Hades, mientras que su hermano, una mera ilusión que ella misma generaba. Pero no sólo eso, Pandora estaba aguardando la llegada del verdadero Hades, que en ese momento se descubre que es Shun, el caballero de Andrómeda. En efecto, Hades ha reencarnado en Shun, tras su muerte hace 243 años!



Portada del tomo #28 y páginas interiores





Imágenes de las primeras 13 OVAs de Hades

Hades comienza a trabajar entonces en crear un gran eclipse a fin de exterminar la vida en la Tierra, pero es detenido por Atena que aparece sorpresivamente y expulsa al espíritu de Hades del cuerpo de Shun; el espíritu contraataca inmediatamente y ambos desaparecen rodeados en fuego.

Shaka informa a los Caballeros de Bronce que el cuerpo real de Hades y Atena se encuentran en Elisyon, la puerta final del infierno que conduce al paraíso. Con enormes sacrificios de los Caballeros Dorados y sus aliados, y tras derrotar a muchos enemigos, los Santos de Bronce consiguen llegar allí; sólo para descubrir que los aguardan Thanatos e Hypnos, dos aliados ultra poderosos de Hades. En tanto, en el Santuario reaparece la verdadera hermana de Seiya: Seika.

Tras derrotarlo, los Caballeros ven como el cuerpo de Hades despierta y se preparan a combatirlo, en tanto que Atena está ahí, pero encerrada

en una vasija. Sin embargo, cuando los Santos están a punto de ser derrotados, ella revive y aparece vistiendo su armadura, mientras que a los demás le otorgan armaduras divinas. En la batalla final, Hades es vencido por Atena, pero a costo de la vida de Seiya; es que cuando le lanzan una espada a Atena, él se pone en el medio para salvarla y tras ser atravesado cual churrasco de croto, fenece sin mayores preámbulos. Indudablemente, la historia de Los Caballeros del Zodíaco terminaba de una manera bastante polémica...

Como se sabe, la saga de Hades no se había adaptado a la animación por la época en la cual se estaba serializando el manga. Pero afortunadamente a fines del año pasado, y tras más de una década de rumores infundados, la parte final del comic de Saint Seiya vio la luz en el formato anime. Fueron 13 OVAs emitidos en la TV japonesa de a dos episodios bajo el sistema pay per view (en el canal SKY

PerfectTV), y que luego fueron lanzados al mercado de los DVD. Los capítulos 1 y 2 -correspondientes a los episodios 1 a 3 del tomo 19 del manga original- tuvieron su premiere por las pantallas niponas el Sábado 9 de Noviembre del año pasado, mientras que el DVD pertinente estuvo disponible recién a partir del 25 de Enero de este año.

Los capítulos 3 y 4 (equivalente a la parte 3 y 4 del volumen 19 del comic), que se estrenaron en Japón el 18 de Diciembre del año pasado, muestran a Mu persiguiendo a Shura, Saga y Camus, que a su vez van tras Atena. Afortunadamente al igual que Mu, los Caballeros de Oro que habian quedado vivos de la lucha de las Doce Casas (Milo, Aioria, etc.) aún siguen siendo leales a Saori. Los episodios 5 y 6 (parte 1 y 2 del tankoubon 20) son clave ya que hacen su aparición en el Santuario los cinco Caballeros de Bronce, y el viejo de Libra -con sus 7000 años a cuestas- comienza su lucha contra

Shion. El momento en que Dohko recupera su cuerpo que tuvo cuando joven y se pone la armadura, es apoteósico.

En los episodios 7 y 8 que tuvieron su premiere en Japón el pasado 8 de Febrero (capítulo 3 del tomo 20 de la historietta, y 1-2 del 21), la lucha entre los Caballeros de Oro y las huestes de Hades continúa alcanzando picos de enorme tensión y de estupefante atracción visual. La batalla se instala cada vez más cerca de Atena. En cuanto a los cinco episodios finales, o sea el 9 y 10 (estrenados el 8 de Marzo) y el 11, 12 y 13 (presentados el 12 de Abril), son de una enorme carga emoti-

va. Sin embargo es evidente que se trata de un final que deja al espectador con toda la leche, ya que concluye cuando los Caballeros están por ir a la batalla final contra Hades (el capítulo 5 del tankoubon 22)...

Algo interesante para comentar es que este 24 de Octubre, salieron a la venta 2 nuevos DVD de la Saga de Hades. Estos se encuentran centrados en los Santos de Oro resucitados, tienen una duración de 45 minutos, y sus títulos son: La leyenda de los Santos de Oro Revividos - Parte 1 y Parte 2. Estos DVDs son conocidos como "Fan Disk", y según se comenta, fue gracias a la

excelente venta de los 7 DVDs anteriores (los 7 que recopilan las 13 OVAs) lo que provocó que estos DVDs salieran a la venta. Estos capítulos cuentan con una historia y una animación nuevas.

De todos modos, ya es oficial que la saga de Hades tendrá próximamente una nueva continuidad; se trata de otra serie de OVAs. Incluso ya se saben los nombres de los primeros dos capítulos: Shikkoku no Yo (Un Mundo Oscuro) y Seija no Sabaki (El Juramento de un Caballero). De acuerdo con los rumores, este nuevo anime va a terminar de adaptar la totalidad de los 28 tomos del manga.



## EL NUEVO MANGA Y LA NUEVA PELICULA

Japón está viviendo por estos días una especie de revival con todo lo que tiene que ver con Saint Seiya. A la muy exitosa saga de OVAs y a la enésima repetición en sus pantallas de la legendaria serie de TV de 114 episodios de los 80's, se suma el flamante comic llamado Episode G. Este nuevo manga finalmente vio la luz el 19 de Diciembre del año pasado (aunque la revista por motivos técnico-comerciales dice Febrero en la tapa), en las páginas de la revista men-

sual Champion Red de la editorial Akita Shoten. Este primer capítulo fue un prólogo y constaba de 10 páginas a color y 2 en blanco y negro. Arranca con Saga -como Maestro- intentando asesinar a Atena de bebé, pero justo interviene Aioros de Sagitario.

Algo para destacar es que Masami Kurumada -el creador de Saint Seiya- sólo se dedica a escribir el guión de esta nueva historietta. De todos modos, la cosa no es tan terrible ya que actuales diseños de

Megumu Okada -autor de Shadow Skill- también tienen lo suyo, y le han inyectado a la trama un saludable soplo de aire fresco. El comic de Saint Seiya del nuevo milenio se las trae, y una prueba contundente al respecto es que una revista pedorra como lo es la Champion Red, viene batiendo records de venta y agotó la tirada de su ejemplar de Febrero.

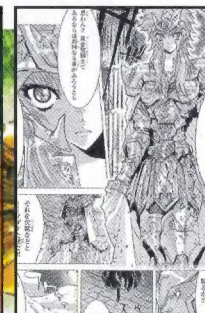
Por lo poco que pudo verse hasta el momento, el protagonista -Aioria- carga con la pesada culpa de la



Portada de DVD #7



Portadas de los DVDs de los Caballero de Oro revividos



Mu y Saga "a la Okada" y páginas interiores del tomo #1 de "Episode G"

traición de su hermano hacia el Santuario. Traición que no fue tal, porque como se sabe, sólo intentó salvar la vida de la Diosa Atena de las manos del Patriarca. Para comprobar su honor, lo someten a varias misiones. En primer lugar, debe derrotar a un grupo terrorista que amenaza con hacer volar un reactor nuclear. (La gran Chernobyl!). Pero resulta que el grupo no termina siendo tal, sino que es un aspirante a Caballero expulsado del Santuario que quiere demostrar su coraje. Luego debe enfrentarse a una estatua de piedra gigante, que tiene el alma de un escultor en pena... Con estas misiones, Aioria va aprendiendo varias lecciones de vida. Tal como había adelantado el propio Kurumada, Episode G (que en la actualidad lleva dos tomos recopilatorios editados) es una precuela en donde se va a contar la vida de los 12 Caballeros Dorados. Y según se comenta, ya hay planes de adaptar al anime esta historia. Lo que sí ya está confirmado para el próximo Febrero es la emisión en los cines nipones de un nuevo largometraje de Saint Seiya (el quinto) el

cual se llamará "Tenkai Hen Josou" (Prólogo a la Saga del Cielo). Si bien esto era un rumor bastante frecuente entre los fanáticos, la confirmación oficial llegó con el último número de la revista Super Jump de Shueisha; allí incluso aparecieron un par de imágenes hechas por el gran Shingo Araki. En cuanto al argumento, se sabe que el film narrará la lucha de los Santos contra los hermanos gemelos Apolo y Artemis. Durará aproximadamente 90 minutos, y la producción corre a cargo de Toei. Algo que enseguida salta a la vista es que Seiya aparezca en

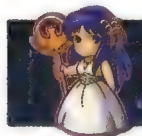


Seiya aparece en silla de ruedas, como supuestamente empezaba la saga del cielo

una silla de ruedas, es decir, como siempre se comentó que comenzaría la Saga del Cielo; de esto se desprende que la acción de este nuevo film se ubicaría entonces al final de la saga de Hades. Se puede agregar que el propio Masami Kurumada escribió la historia de la película (además de haber hecho los diseños originales de Artemis y Apolo), y que tanto Araki como Michi Himeno los adaptarán para el formato anime. Según se comenta, el DVD de Ring ni Kakeru (de próxima salida) incluirá un trailer de este nuevo largometraje de Saint Seiya.



Artemis (en el fondo) y Toma de Ikarus luchando contra Seiya



## LOS NUEVOS JUGUETES

Como era de esperarse, el mercado japonés se vio inundado de absolutamente todo tipo de productos de Saint Seiya en el último año debido a la histeria que desató en aquel país el anime de la saga de Hades. Y por supuesto que las compañías jugueteras no iban a quedarse al margen del negocio, ni muchísimo menos (de hecho uno de los sponsors principales volvió a ser Bandai). La consecuencia de esto: la aparición el pasado 25 de Junio de unos muñecos die cast, entre tantos otros, que pueden apreciarse a continuación.



Die Cast de Seiya



Los santos muertos con las armaduras de Hades.



## LA NOVELA Y LOS JUEGOS

Aunque sea un dato desconocido para muchos, existe también una novela de Saint Seiya y se llama Gigantomachia. Dicho material, que fuera publicado en dos partes por editorial Shueisha, si bien se originó de un guión base del propio Masami Kurumada, fue escrito por un fulano llamado Tetsuya Hamasaki. El primer libro, que constó de 205 páginas y se tituló Mei no Sho (El Capítulo de Mei), salió en Japón el 28 de Agosto del año pasado, y la trama básicamente se focalizaba en un chico llamado Mei, quien accidentalmente revive una especie de peligrosos Gigantes de la mitología griega. Claro que al final Mei se une a Seiya y los demás para derrotarlos... El segundo libro -de 212 páginas- estuvo a la venta a partir del 21 de Diciembre del año pasado, y se llama Chi no Sho (El Capítulo de la Sangre). En cuanto a la acción, transcurre no sólo en Grecia sino también en Sicilia (Italia). Como datos finales, se puede agregar que la novela de Saint Seiya se ubica temporalmente entre las sagas de Poseidón y la de Hades, y que Tetsuya Hamasaki también estuvo involucrado en la realización de las



Tapas de "Mei no Sho" (Izq.) y "Chi no Sho" (Der.)

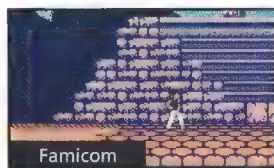


novelas de One Piece, Hack y Love & Destroy (sí, la que también aparece Masakazu Katsura). Con respecto a los fichines, aunque técnica y oficialmente existan, hay que decir que todavía siguen siendo la gran asignatura pendiente de un título de la talla de Saint Seiya. Los que a lo largo de los años han salido, son realmente muy pobres, y jamás cumplieron con las expectativas de los fanáticos. Los primeros en estar disponibles fueron los de Famicom de Nintendo (nuestro Family Game) en el año 1988, y para ver su factura no hace falta sino mirar las imágenes adjuntas... Las peleas posibles en el

primer juego (llamado Gold Legend) eran: Seiya contra su par negro, contra Cassios, etc., pero los gráficos apenas si dejan distinguir a los personajes... En la segunda versión en tanto (llamada Gold Legend Finish) la acción emulaba a la lucha de los Caballeros en las Doce Casas. Otro fichín para citar de Sain Seiya es el de Game Boy, un RPG llamado Saint Paradise, pero que lamentablemente también era muy poco atractivo a nivel visual; lo único simpático es que los protagonistas aparecían en versión SD. Por estos días, Bandai sacó un nuevo juego para la consola Wonder Swan (16 bits) que es un RPG.



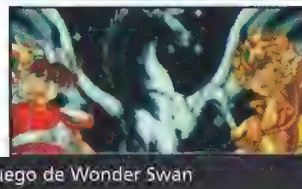
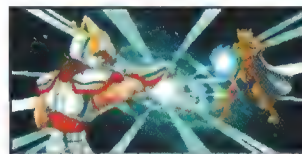
Game Boy



Famicom



Imágenes del juego de Wonder Swan



# He-Man

Por Agustín Gomez Sanz

## "Él-Hombre de la cama solar"



# MASTERS OF THE UNIVERSE



defender el castillo Grayskull del poseedor de la otra mitad de la espada: Skeletor, un habitante de otra dimensión que buscaba juntar ambas mitades y usarlas como llave para abrir la boca/puerta del castillo que le daría gran poder. Sin embargo a los chicos les costaba entender la his-

toria, querían saber más del pasado de esos personajes y cómo se relacionaban entre sí. Así es como la empresa de juguetes Mattel (dueña y creadora de He-Man) le encargó a Michael Halperin que creara una suerte de "Biblia" que incluyera todos los conceptos generales y relaciones del uni-

El universo ya está protegido, por el poder de 'Grascól'...'' (porque -no nos engañemos- nadie entendía que ahí decía Grayskull). Hace cuestión de días se cumplieron veinte años de la primera vez en que esa canción se escuchó salir por una tele en Septiembre de 1983. Con ella nacía uno de los conceptos más populares de animación y juguetes a nivel mundial: He-Man. Una serie que al igual que muchas otras de los 80's está siendo relanzada por estos días con un aspecto mucho más estilizado y moderno.

La idea original de Masters of the Universe (comúnmente abreviado como MOTU), nació en 1981 como una línea de muñecos cualquiera, que trataría de capturar un poco del mercado del por ese entonces muy exitoso film Conan, de Arnold Schwarzenegger. Los minicomics -mini libros ilustrados al comienzo- que se incluían con los muñecos para darle un poco de historia de fondo a semejantes creaciones mostraban a un He-Man cuasi cavernícola, habitante de un mundo aparentemente post-apocalíptico en el que la tecnología era cosa del pasado.

Su historia comenzaba cuando decidía separarse de su tribu para defenderla de los peligros que crecían a su alrededor. Luego de salvar a una hechicera, ésta le daba una armadura especial que lo volvía invulnerable. Con ella y con su mitad de Espada del Poder (que encuentra por ahí) debía

verso del planeta Eternia donde vivían He-Man y Cia. Esta guía luego le sería entregada a la empresa Filmation para que la usara de base en la realización de una serie animada para promocionar a los muñecos. El concepto de que una empresa de juguetes financiara un dibujo animado para vender sus productos era algo totalmente nuevo en esa época, lo que le valió a He-Man el título de la precursora de esta política que luego reinaría en la industria.

Desgraciadamente por la misma razón, el dibujo siempre fue duramente criticado por no ser más que "una propaganda de media hora". Sin embargo el ingenio de la gente que trabajaba en Filmation probó que el caso era muy diferente. Esta empresa fue una de las únicas yankees en trabajar con autores y animadores americanos (todo el resto de las cosas se mandaba a dibujar a China, porque era mucho más barato), así aunque la calidad de animación no fuera excelente, habían logrado formarse una buena reputación entre los profesionales de la industria. Desde su nacimiento en 1962,

Filmation había producido éxitos absolutos como Superman (la serie de 1963); Shazaam, Caza Fantasmas (no los de la película, sino los que tenían el auto parlante y el gorila); Star Trek; Zorro; El Llanero Solitario; Tarzan; Flash Gordon y Blackstar (el precursor de He-Man). Lo que más destacaba las producciones de esta empresa era que usaban un proceso llamado "rotoscoping" en el que se filmaban movimientos humanos para luego animarlos arriba, este efecto les daba un dinamismo muy particular que se volvió característico de Filmation. La contraparte de esto era que por tener presupuestos tan

pijoteros solían armar "movimientos base" que luego repetían una y otra vez en diferentes capítulos.

Más allá de esto no cabe duda que el punto fuerte de He-Man no sería la animación sino los guionistas encargados de crear los capítulos. Mattel quería un cartoon simple que incluyera los nuevos modelos que fueran saliendo y nada más; pero Filmation tenía escritores y productores que querían innovar y hacer cosas nuevas para hacer evolucionar el medio de alguna manera. Figuras ahora muy reconocidas como Bruce Timm (creador de los recientes Batman y Superman Animated), Paul Dini, Larry DiTillio (creador de Beast Wars), Bob Forward y J. Michael Straczynski (padre de todo el universo de Babylon 5 y sus posteriores spin-offs) se encargaron de darle contenido a las historias para reforzar todo el concepto mitológico que barajaba la serie.

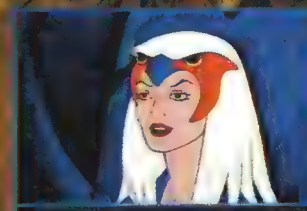
La piedra fundamental de este desarrollo fue que, gracias a que era un caso sin precedentes, Filmation había exigido tener la decisión final sobre los guiones en vez de Mattel; cosa que nunca volvería a suceder en otra serie financiada por una juguetera. Así, Mattel sólo podía sugerir tramas y mostrarles diseños de futuros muñecos para que los guionistas inventaran los capítulos, razón por la cual por ejemplo el muñeco de Stinkor (El hombre-zorrino cuyo super-poder era tener un tufo de la



Cristóbal Colón y Battle-Cat



Skeletor y sus esbirros



Sorceress



Man-At-Arms-With-An-Arm



Orko



El Rey Randor y la Reina Marlena





La primera línea de muñecos de "Masters of the Universe", hoy en día material de colección.

sanputa) nunca llegó a aparecer.

El segundo punto característico de He-Man fue su alto contenido moral, los dos productores cabeza del estudio, Lou Scheimer y Arthur Nadel, tenían una estúpida manía de querer incluir elementos didácticos en sus producciones, lo que llevó a la creación de las recordadas "moralejas" al final de cada capítulo... Todo este cuidado y apego a la moralina barata igual no le evitó ser catalogado de "demoníaco y barbárico" por los grupos religiosos extremistas americanos (por incluir telepatía y que Skeletor tuviera una cabeza de carnero en el báculo). Grupos que curiosamente saltan siempre a criticar las cosas más exitosas pero no ven nunca nada malo en las que mueven menos dinero. Gracias al talento de Filmation, He-Man and the Masters of the Universe se convirtió en la serie más exitosa de su tiempo en USA y la práctica totalidad del mundo, llegando a un total de dos temporadas que amasaron nada menos que ciento treinta episodios. He-Man se transformó en el cartoon de los ochenta más exitoso a nivel mundial, cosa que llevó a situa-

ciones bizarras como que en Los Angeles se declarara al 28 de Abril de 1987 el "Día de los Amos del Universo", o que en el Reino Unido le sacaran las moralejas cuando la serie se había convertido en la número uno; o que en un canal francés se negaran a pasar los capítulos en los que aparecía Skeletor por considerarlo demasiado fuerte para los chicos. En nuestro país tanto el dibujo como los muñecos de He-Man llegaron a mediados de 1985 (el Battle Ram de TopToys costaba 11 Australes, es decir 0,0011 centavos de peso... Por Dios...). En Buenos Aires se emitió por Canal Nueve Libertad de la mano del mítico Alejandro Romay, mientras que en el resto del país cada canal regional tuvo que encargarse de contratarla (en aquella época no había cadenas nacionales). Por qué fue entonces que una serie tan exitosa terminó? En el fondo He-Man fue siempre un dibujo basado en un juguete, como tal no se suponía que debía durar más de 20 o 30 capítulos. La idea era que el dibujo creara la demanda del muñeco y después pasar a otra colección de muñecos (y seguramente otra serie). Fue un milagro que He-Man pudiera mantenerse

por sí solo tanto tiempo. Aun así Mattel tenía planes para sacar otra serie (además de She-Ra) por lo que no veía la necesidad de seguir financiando a ese rubio musculoso con un bronceado cancerígeno. Desgraciadamente el mercado para esa época estaba recontra saturado de series parecidas y el nuevo proyecto nunca llegó, por lo que la línea se cortó ahí. Después de unos años en los que Filmation siguió trabajando (en BraveStarr) la empresa Group W Productions, dueña de Filmation, decidió venderle el estudio a L'Oreal (sí, la empresa francesa de cosméticos). A L'Oreal sólo le interesaba quedarse con los derechos de emisión de todas las series de Filmation (incluyendo He-Man) y no seguir produciendo animación. De esta manera, en Febrero de 1989 despidieron a los 230 empleados de Filmation y cerraron para siempre el estudio. El último poseedor conocido de los derechos de la serie original de He-Man es Hallmark (la dueña del Hallmark Channel). Mientras los muñecos originales de MOTU son al día de hoy la línea más buscada entre los coleccionistas de antigüedades jugueteras.



Merchandising argentino de He-Man (de izq. a der.) EL cassette de la serie, el comic, los muñecos de Top toys.

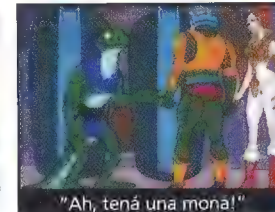
## HE-MAN

La serie original comenzó a emitirse el 5 de Septiembre de 1983. La hisitoria arrancaba sin ningún tipo de introducción de los personajes (básicamente es como si empezara en un capítulo cualquiera), y los episodios en sí no tenían mayor continuidad salvo la aparición de personajes secundarios que ya habían sido presentados en algún capítulo anterior (Man-E-Faces, Fisto, etc.). Los 130 capítulos que la componen están divididos en dos partes de 65 cada uno. La diferencia principal que puede verse en la segunda temporada es que por un lado Skeletor deja de aparecer tanto, en parte por la queja de los franceses y en parte porque los guionistas se dieron cuenta que el villano estaba perdiendo interés al repetirse tanto el mismo esquema (Skeletor inventa un plan X, algún subordinado lo arruina, después viene He-Man y los saca a las piñas). Este cambio también sirve para que se incluyan historias bastante más profundas, como ver a Adam desilusionado porque su viejo le tiene más respeto a He-Man que a él; el descubrimiento de que la Reina Marlena (madre de Adam) es una astronauta terrestre que se perdió en el espacio; Orko cuestionando su inutilidad; el tener que matar a alguien para salvar a otro; o incluso la revelación de que Teela es en realidad la hija de Sorceress.

La serie terminó el 12 de Agosto de 1984, tan abierta como comenzó, en un capítulo cualquiera en donde Kobra Khan es el malo y Skeletor ni siquiera aparece. Durante esos 130 episodios, He-Man fue el único de los personajes que pudo aparecer en todos los capítulos, mientras que Orko fue el que más moralejas tuvo a su cargo (44); algo bastante lógico ya que él era el que se mandaba la mitad de las cagadas... Había una gran cantidad de información que fue creada en su momento para la "Biblia" de la serie y que nunca llegó a mostrarse; lo más destacable de esta, era todo lo referente al origen de Eternia y el bendito secreto que hay dentro del castillo. Según este libro, en el sistema solar de Eternia hay otro mundo justo del lado opuesto al sol llamado Infinitia, el cual fue devastado por varias guerras con armas de destrucción masiva (ahí las habrá escondido Saddam que Bush no las encuentra...?^\_^) hasta convertirse en un mundo totalmente corrompido. En Eternia existía un consejo de ancianos que al ver que este planeta iba a intentar conquistar a su vecino solar decidió "implotar" toda su existencia y conocimientos en una esfera la cual quedaría protegida en el Castillo Grayskull. Ese es el bendito secreto, todo el conocimiento de la civi-



"Yo descubrí América!!!!!!"



"Ah, tenía una mona!"

"Now I am the Master"



"Kamehamehaa!!"

lización más antigua y poderosa de Eternia. Varios cientos de años después, la astronauta Marlana Glen sale en una nave espacial junto a Evelyn Powers, T. E. Scope y Biff Beastman. Los cuales en medio de un accidente espacial que descompona la nave, desaparecen y Marlana se estrella en Eternia. Los tres acompañantes de la futura reina de Eternia aparecen en Infinitia e inmediatamente sufren mutaciones tanto internas como externas por la terrible energía del planeta. Así se transforman en Evil-Lyn, Tri-Klops, y Beast Man respectivamente.



"Mierda, me olvidé el abrelatas"

Varios años después un joven de 17 años es llamado por Sorceress al castillo para poder entregarle la legendaria espada (algo que nunca se pudo ver en la serie original). Según lo que estaba planeado por Mattel y Filmation, He-Man encontraría a una nueva facción de enemigos aparte de Skeletor y las fuerzas de Hordak: los Snake Men, una raza (ancestros de Kobra Khan) que había dominado Eternia en la antigüedad y que resurgía para reclamar el planeta. Estas figuras ya habían salido a la venta (incluso en nuestro país) pero nunca llegaron a presen-



Hijo de puta, ponete el casco

tarse como grupo en la serie por lo que algunos de sus miembros terminaron apareciendo en She-Ra.



En total existen 49 minicomics de los que venían con los muñecos.

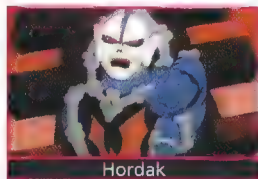
## SHE-RA

She-Ra vio la luz el 29 de Marzo de 1985 en forma de una película animada llamada "The Secret Of The Sword" la cual también se pasó en los cines de nuestro país. Este film en realidad eran los tres primeros episodios de la serie que se emitirían por televisión a partir del 9 de Septiembre de 1985 (la cual llegó a nuestro país en 1986, siendo emitida en Canal 9 junto al estreno de Robotech). Mattel quería expandir el target de su línea de juguetes para incluir al público femenino, por lo que decidieron crear a una He-Man femenina que se llamaría He-Ra... No, no es un error, inicialmente querían que se llamara como la diosa griega Hera, pero al parecer el título ya

estaba registrado, así que se lo cambiaron a She-Ra. Cuando la línea de Barbies guerreras ya había salido al mercado, le pidieron nuevamente a Filmation que hiciera una serie para promocionarlas. El problema principal era que She-Ra no tenía enemigos, salvo por una muñeca mala que se llamaba Catra. Aprovechando que ya iban por la mitad de la segunda temporada de He-Man y que todavía no habían presentado la sub-línea de muñecos MOTU correspondiente a las fuerzas de Hordak, se decidió que éstos fueran los malos de la nueva serie (algo bastante raro teniendo en cuenta que las dos colecciones de muñecos tenían diferentes tamaños). La nueva serie sí tenía una



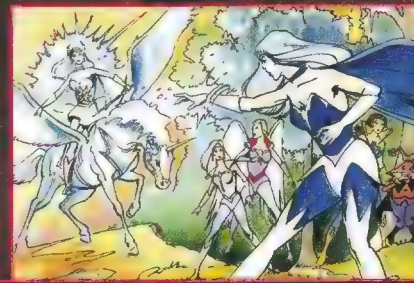
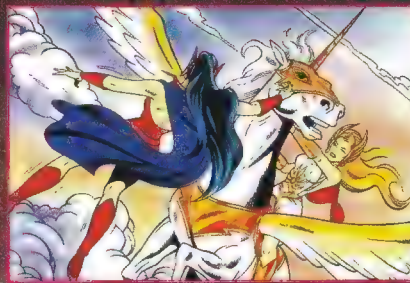
She-Ra



Hordak



Las rebeldes



Lucha de mujeres, falta el barro y voila.

introducción definida, en la que se presentaban los personajes de ambas facciones y su relación con el mundo de He-Man: Hordak, antiguo maestro de Skeletor, sabía que los hijos del Rey Randor y la Reina Marlana (Adam y Adora) tendrían destinos especiales por lo que intentó raptarlos poco después de su nacimiento. Man-At-Arms lo descubre en pleno acto y Hordak escapa con la princesa a la Montaña Serpiente (guarida original de Hordak), desapareciendo a través de un portal dimensional antes de que pudieran atraparlo. Para evitarle el dolor a todos, Sorceress borra el recuerdo de la beba de las mentes de toda Eternia, salvo por los Reyes y Man-At-Arms. Tiempo después He-Man logra llegar hasta Etheria, y entregarle una espada muy similar a la suya a su hermana; la cual descubre que no es hija de Hordak y se rebela contra él. La diferencia principal que se puede ver en los 93

episodios que llegaron a formar esta serie es que en She-Ra los buenos eran los rebeldes y los malos eran los que estaban a cargo del planeta (justo lo opuesto a Eternia) Es durante esta serie, en Diciembre de 1985, que He-Man y Skeletor aparecieron nuevamente junto al elenco de She-Ra para un bizarrísimo especial de Navidad, en el que Skeletor se hace bueno y juega con perritos... (aaah hhh...) Aunque la calidad de animación de She-Ra era superior gracias a que ahora Mattel tenía mucho más presupuesto, no llegaba ni a los talones de He-Man en lo que se refería a ventas por lo que la serie tuvo que finalizar. En el episodio 91 He-Man y Skeletor aparecen nuevamente para una despedida final, y en el episodio 93, emitido el 12 de Diciembre de 1987, la serie termina con el nacimiento del hijo de Swift Wind, el caballo alado de Adora.



"Si no fuéramos hermanos..."



"Callate Jazmín, o te castro"



"Me entrarán las dos?"



La línea de muñecas de She-Ra, venían con peinecitos y todo.

Aunque era un chabón en lugar de hacerlo de la línea MOTU terminó como un Ken con calzas.

## LA PELICULA LIVE ACTION

Aprovechando el último respiro comercial de He-Man, se lanzó a mediados de 1987 el film "Masters of the Universe"; una película actuada que costó 17 millones de dólares y terminó recaudando lo mismo, por lo que no fue necesariamente un fracaso pero estuvo lejos de ser un éxito. Dirigida por Gary Goddard, el film estaba protagonizado por Dolph Lundgren, el cual había logrado cierta fama luego de haber aparecido como el terrible Ivan Drago en Rocky IV. Esta vez el excesivamente aceitado He-Man junto a Man-At-Arms y Teela, era inicialmente derrotado por Skeletor (Frank Langella) el cual lograba adueñarse finalmente del castillo Grayskull y encerrar a Sorceress. Un bicho repugnante tipo duende irlandés les dice que para salvarla necesitan una llave cósmica la cual accidentalmente termina en el planeta Tierra en la edad moderna (bah, hace veinte años). Así, He-Man y los otros se teletransportan al planeta para buscar el bendito aparato, el cual resulta estar en manos de una pendeja (Courtney Cox, Monica de Firends). El film se estrenó ese mismo año en nuestro país, con gran interés de los medios en general, incluyendo notas sobre los diseños y comparaciones de personajes en muchos de los diarios principales.



Afiche de la película



"Apolo, te comí los mocos"



"No soy Jack Palance"



Blade y Evil-Lyn

## EL (AHORA VIEJO) NUEVO HE-MAN

Para 1990 la línea Masters of the Universe había estado fuera de las jugueterías por bastante tiempo, pero tanto He-Man como She-Ra seguían teniendo buenos ratings en sus múltiples repeticiones. Mattel obviamente decidió aventurarse una vez más a financiar una serie que promocionara una nueva tanda de muñecos y que capitalizara el interés general que parecía seguir vigente. The New Adventures of He-Man se estrenó en USA el 17 de Septiembre de 1990, y a falta de poder encargársela a Filmation, terminó siendo producida por el estudio Jetlag Productions. Los 65 capítulos que la formaron estaban casi completamente desconectados de las versiones anteriores, pero a su favor tenía que eran totalmente continuados (algo muy diferente a sus predecesoras). El responsable del nuevo He-Man fue Jack Olesker, el cual creó una historia totalmente alejada de Eternia: El planeta Primus estaba bajo el ataque constante de una raza de mutantes de su planeta vecino... Pludarr? No, "Denebria". El soberano de Primus llega entonces a la conclusión que necesitan traer un legendario héroe del pasado que los ayude a derrotar a su enemigo. Así el Capitán Hydron y su acompañante Flipshot, son enviados en un viaje por el tiempo hasta la antigua Eternia. Una vez allí Skeletor los intercepta haciéndose pasar por el héroe que buscan. Sorceress le hace saber a Adam que tiene que ir a rescatar a



He-Man

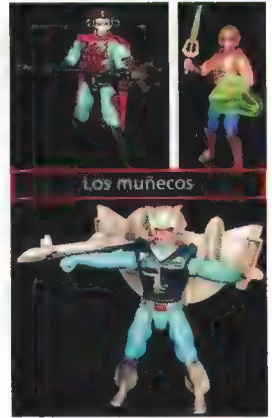


Skeletor ??



Los nuevos Amos del Universo

los viajeros temporales y salvar al planeta Primus, por lo que el muchacho finalmente le confiesa a sus padres que es He-Man y sale al encuentro de su eterno enemigo. En plena lucha de titanes, Hydron y Flipshot deciden llevarse a los dos a través del portal temporal que estaba a punto de cerrarse, con la esperanza de que alguno de los dos resulte ser su salvador. He-Man prueba ser el bueno y Skeletor queda gravemente herido, por lo que debe reconstruirse con partes mecánicas y termina aliándose con los mutantes. El nuevo He-Man tiene jeans azules, pelo atado y una espada que más parece un sable láser que otra cosa. Todo el poder del castillo Grayskull ahora reside en una nave espacial conocida como 'Starship Eternia' y Sorceress ahora es un programa consciente de computadora que sigue comunicándose con él telepáticamente. (Guooookkk!!) Semejante cocoliche de conceptos no tuvo ningún éxito y tanto serie como línea de muñecos tuvieron que desaparecer el 4 de Diciembre de 1990. Este cartoon se vio en Europa y algunos países de Latinoamérica aunque por desgracia/suerte nunca llegó a nuestro país.



Los muñecos

## LOS DOS HE-RO

En 1996 Lou Scheimer (antigua cabeza de Filmation) presentó ante Mattel y DIC un proyecto para crear una nueva serie: "He-Ro, Son of He-Man". Ambientada 10 años después del final de la serie original, mostraba las aventuras del Rey Adam junto a la Reina Teela y su hijo adoptivo Dare. Según la "Biblia" creada para esta nueva serie, He-Man y Sorceress finalmente habían logrado derrotar a Skeletor y encerrarlo en una prisión de hielo. Luego de esto, Randor se jubilaba y Adam asumía el trono junto a su mujer, Teela. Diez años después, Sorceress le informa a Adam que tiene que ir a buscar a su sucesor (cosa que no le cae nada bien al Rey). Skeletor por su parte logra descongelarse y decide atacar una vez más con nuevos aliados. El heredero de la espada de He-Man sería Dare, un chico tarzanesco que vive en la jungla, en la cual se perdió cuando era bebé y fue criado por una suerte de osa/tigre. Adam decide adoptar al chico para civilizarlo y al mismo tiempo pasarle el manto de "super-héroe"; labor que ya no puede seguir desempeñando por sus responsabilidades de rey. Así Dare toma el nombre de "He-Ro, el Hijo de He-Man" y sale a pelear contra las nuevas fuerzas de Skeletor junto a Battle Cat y Battle Bird (su pájaro mascota que lo acompaña desde la infancia). Nuevamente Man-At-Arms es el que pone a una de sus parientas como guardaespaldas del príncipe (y obvia futura relación amorosa) y algunos de los viejos aliados vuelven a aparecer con nuevos diseños. Según esta Biblia, al final de la serie Dare descubriría que sus padres no son otros que Adora y Sea Hawk. Tanto Dic como Mattel rechazaron el proyecto, por lo que nunca fue llevado a cabo y la Biblia archivada.



El segundo He-Ro al que hace referencia el título de esta sección es el nombre del proyecto que tenía Mattel para reemplazar la serie original de He-Man cuando finalizara She-Ra: "He-Ro and The Powers of Grayskull". Esta precuella se situaría cientos de años antes de la serie original y narraría la lucha entre "El Hechicero Más Poderoso del Universo" contra el Rey King Hiss y su legión de Snake Men.



Prototipos de los muñecos de He-Ra

## EL NUEVO-NUEVO HE-MAN

El siglo XXI probó ser finalmente el momento correcto para que He-Man volviera a las pantallas. Hacia finales de 2001, Mattel anunció que relanzaría los muñecos de MOTU en una versión mucho más moderna y detallada. Los designados para realizar los nuevos diseños fueron nada menos que los "Four Horsemen", grupo responsable de la mayor parte de las colecciones de McFarlane (Spawn, Movie Maniacs, Kiss Psycho Circus, Anime). Una vez que la colección quedó definida Mattel le encargó a la compañía Mike Young Productions que se encargara de animar la nueva serie de Masters of the Universe. El nuevo dibujo está dentro de lo mejorcito de los standards de guión y continuidad que existen hoy en día en USA. Incluso se contrató nuevamente a Michael Halperin para que volviera a escribir una Biblia que sirviera de base para todo el proyecto. El único punto débil del show es que a veces peca un poco de ser "demasiado ninnnnja": Ej. Dos personajes X se enfrentan, ambos se pasan 2 minutos haciendo alarde de su habilidad revoleando sus respectivas armas, y finalmente uno le pega una piña tosca al otro. Los tres primeros capítulos fueron emitidos en USA de forma de película el 16 de Agosto del año pasado, contando como el joven Adam recibe de Sorceress la espada para convertirse en He-Man. Finalmente los animadores parecen tener plata suficiente como para poder hacer a Adam y a He-Man tan diferentes como habían estado pensados originalmente (en la serie original para



abaratar costos usaban los mismos dibujos para ambos). Esta vez vemos también el origen de Skeletor cuando al luchar con Randor un tubo con ácido le desfiguró la cara. A esta persona desfigurada se la nombra como Keldor, nombre que aparecía en uno de los mini-comics originales más famosos; el cual contaba que Keldor era el hermano maligno de Randor, responsable de la muerte del Rey Miros (el abuelo de Adam). Sin embargo este parentesco no parece existir en la serie, al menos hasta ahora... El nuevo cartoon comenzó a emitirse (desde el primer capítulo) en USA el 30 de Agosto del año pasado, llegando a emitir los 24 episodios correspondientes a la primer temporada el 19 de Abril de este año. En nuestro país llegó gracias al Cartoon Network a partir del 5 de Abril en el desafortunado horario de los Sábados a las 13:30. Actualmente ya se emitieron todos los episodios de la primer temporada. El doblaje es correcto, salvo algunos casos vergonzosos en los que los dobladores creen estar



"Yaaaaa tengo el podeer!"



Y.M.C.A



"Abracadabra!"



Zucaritas, son rrrrrriiicaaas!



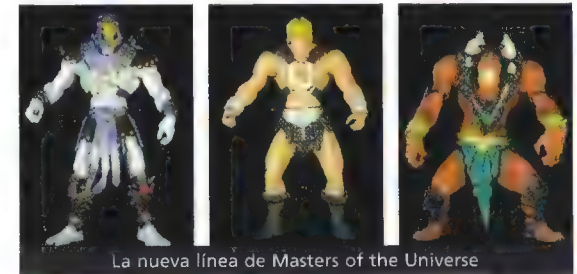
Ilustraciones del nuevo comic

haciendo Koni-chan o algún anime "loquito" por el estilo y se zarpan con cualquier boludez. Casos de este estilo tenemos a Orko diciendo algo tipo "Soy más lindo que Ricky Martin" u otras tantas frases totalmente inverosímiles para un planeta alienígena como: "no eres galán de telenovela"; "cortar el cabello como Alfredo Palacios"; mientras Skeletor entierra a alguien bajo unas piedras dice "quedó como whisky... whisky en las rocas"; "comida chatarra"; etc...

Además de la serie de TV se está editando en USA una serie de comics realizados por MV Creations, a la que se suman una saga de unitarios llamada "Icons of Evil" que narran los orígenes de cada uno de los secuaces de Skeletor. Hace unos meses salió al mercado un juego de Game Boy Advance y se espera que para fin de año se lance

otro tipo aventura/peleas en 3D para PlayStation 2; ambos creados por la empresa TDK. En cuanto a los muñecos de esta nueva serie, se pueden conseguir en jugueterías de todo el país, a unos 40 pesos aproximadamente cada uno. La fiebre de He-Man se hizo notar el Día del Niño pasado cuando la primera tanda de 6 muñecos (He-Man, Man-At-Arms, Stratos, Skeletor, Beast-Man y Mer-Man; más Battle Cat y Panthor) quedaron completamente agotados en la mayoría de

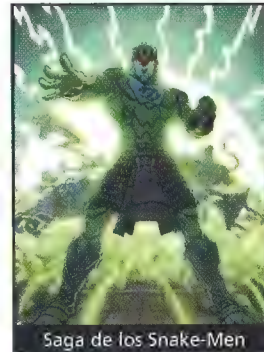
las jugueterías. En lo que respecta a la segunda temporada que se viene en USA, los episodios 25 y 26 ya fueron preestrenados en Mayo (por lo que entraron el paquete de 26 capítulos que compró Cartoon Network) y a partir del 4 de Octubre comenzaron a emitirse los nuevos episodios. La nueva temporada promete traer a los legendarios Snake Men (finalmente van a tener su oportunidad) y se rumorea la aparición de Hordak hacia el final de la temporada.



La nueva línea de Masters of the Universe

### ACTORES DE DOBLAJE

Príncipe Adam	Eduardo Garza
He-Man	Gerardo Vázquez
Skeletor	Jorge Roig
Evil-Lyn	Mónica Manjarrez
Man-At-Arms	Humberto Solórzano
Beast-Man	Alejandro Villeli
Orko	Rolando de la Fuente
Trap Jaw	Miguel Angel Ghigliazza
Tri-Klops	Jorge Santos
Rey Randor	Arturo Casanova
Reina Mariela	Romy Mendoza
Buzz Off	Martin Soto
Keldor	Salvador Delgado



Saga de los Snake-Men

# Fancomix

Por Ricardo Pérez

25 días... la re-puta madre!!

**Y**a desde Abril se escuchaban los chismes acerca de una nueva convención que se venía. Que año y medio después de Expocomics y la debacle económica, al fin volvían los mega-eventos comiqueros. Que iba a ser gigante, que iba a estar una maza, que iba a tener unas actividades recopadas, que... bueno, las expectativas eran muchas. De la tal Fancomix se hablaba mucho y se sabía poco cuando se confirmó que el rumor era cierto. Y era justamente esa desinformación lo que generaba una serie de preguntas que no terminaban de convencer...

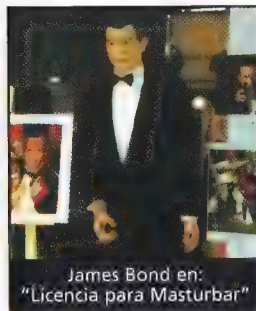
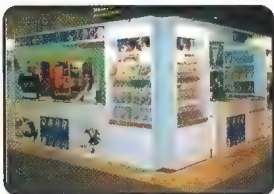
Duración? 14 días, entre el 9 y 23 de Julio. El récord de permanencia para una convención de su tipo. Un récord que poco tenía de positivo: muchos miraban su calendario y pensaban de qué manera podría sostenerse durante tanto tiempo algo así. En otras partes del mundo, raramente las convenciones duran más de una semana. Lugar? Pabellón 5 del elegante Centro de Exposiciones Costa Salguero: un agradable y amplio recinto ubicado en el ojete de Buenos Aires, donde el medio de transporte público más cómodo para llegar es el avión (debido a su cercanía con Aeroparque). Ya arrancábamos mal: es bien sabido que un lugar con buenas posibilidades de acceso es fundamental para el éxito de una convención. Solamente dos líneas de colectivo pasan por ahí, por lo que para llegar, el amplio del público se vio obligado a tomarse dos bondis, un

## FANCOMIX



taxi, o bien caminar largas e interminables cuadas en pleno invierno. Por consuelo quedaba el hecho de que el interior del lugar era idóneo para la muestra, abarcando en sus casi 8.000 metros cuadrados, una amplia carpa con sonido y escenario para los eventos especiales, una buena sala de proyecciones, dos salones para charlas, y dos salas para expositores. Entrada? 7 mangos. El precio era el mismo para días comunes y fines de semana. Nadie duda de que los costos de un evento así son muchos, pero para la billetera promedio no dejaba de ser caro. Y la

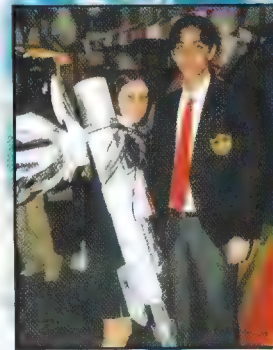
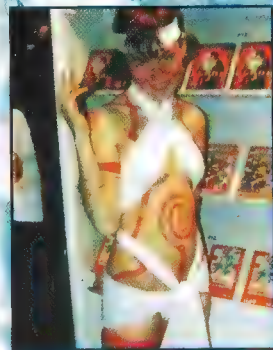
situación económica, aunque estable, no ayudaba. Los organizadores? Dos empresas: Global Media S.A. y Ferias y Exposiciones Argentinas S.A., las cuales ya se habían dedicado anteriormente al armado de paneles para stands en Fantabaires. Gente que conoce ampliamente sobre exposiciones pero no mucho del extraño mundo del fandom comiquero argentino. Gente bienintencionada pero que no es "del palo", como dirían varios más tarde. Actividades? Recitales, concursos de disfraces y proyecciones se aseguraban a rolete. Se sumaban artistas argentinos dibu-



James Bond en: "Licencia para Masturbar"



Leprechaun y el "Mazinger Payador"



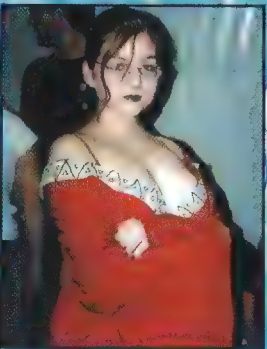
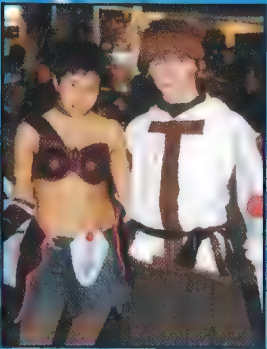
jando para el público, muestras de originales del comic nacional y exhibiciones de colecciones extrañas provistas por fans. Pero por ningún lado aparecía un programa de actividades que sustentara los dichos.

Todas estas preguntas generaron más de una cara preocupada en la industria, mientras unos a otros se llamaban para preguntar "Che, vos vas a ir a poner un stand?". Por fortuna, en el ambiente la gente es emprendedora y le gusta arriesgarse (bah, para vivir de esto no te queda otra), por lo que el número de expositores se sumaba lentamente hasta llegar a la cifra necesaria. Dejando los temores de lado, comenzaban los preparativos y las corridas para llegar a tiempo con Fancomix. Las horas estaban contadas a estas alturas...

Las puertas se abrieron pasadas las 12 del mediodía del patriótico y feriado Miércoles 9 de Julio, con la exposición todavía a medio armar. Para compensar el hecho, la organización regaló entradas gratis al público para que vuelva otro día. No fue mucha gente, las proyecciones dejaron bastante que desear, el programa de actividades seguía sin aparecer... resumiendo, una apertura sin pena ni gloria. Mientras tanto, en el Salón de la Justicia, el staff de Ivrea se organizaba día a día para atender el stand y, al mismo tiempo, no cortar con el trabajo habi-

tual de la oficina. En lo personal, para nosotros era imposible frenar la producción para dedicarnos ciento por ciento a Fancomix. Teníamos que repartirnos, y fue aquí donde el incansable Jorge Ruiz, papá de nuestro vice Pablo, aportó su presencia invaluable demostrando una vez más ser el jugador número "12" del Equipo Ivrea.

La primer semana transcurrió demasiado tranquila, con una muy escasa cantidad de visitantes. Las actividades seguían siendo un bodrio, y hasta cierto punto, era mucho más interesante acercarse a ver la muestra de juguetes clásicos (playmobils, Gi-Joe, He-Man, Barbie) que meterse en la sala de proyecciones. Otra cosa que llamaba la atención era la exposición de figuras en tamaño natural, con un surtido repertorio de cabezas de reconocidos personajes del cine de ficción. En cambio, al auto blanco que James Bond usó en la peli "Octopussy" (el cual se exhibía en la entrada de la expo) nadie le daba bola. Fuera de eso, el programa de actividades seguía siendo un misterio: hasta parecía que lo armaban "sobre el pucho" un ratito antes de que entrara el público. Eso sí, la banda de anime-rock Leprechaun se presentaba indefectiblemente dos veces al día todos los días, improvisando una serie de unpluggeds para no caer en la monotonía de tocar siempre lo mismo cada 5 horas. Todo parecía pasar



Las bailarinas exóticas de Magic Kaizer

de manera lenta y aburrida, mientras los mates y las charlas entre expositores se volvían cada vez más frecuentes, generando un extraño lazo de hermandad anti-bodrio. Si uno se concentraba, hasta podía ver cómo crecía lentamente el mini-bond que hacía de promotor frente a nuestro stand... La cosa levantó recién el Sábado 12, cuando los cosplayeros se hicieron presentes para el concurso de disfraces. Sin embargo, el número de concursantes apenas si superó los 50, estando lejos de cifras anteriores. Los gloriosos mechas que habían invadido Expocomics en el 2001 no aparecían, y hasta un evento chico como Animega Parade había convocado a más de 100 disfrazados. El otrora divertido Ryoga, ahora devenido en showman del concurso, trataba de meterle pila a la cosa, pero fue en vano: los "Titanes de Leprechaun" se encargaron de darle pa' que tenga en pleno escenario. Menos mal que nuestro Agustín Gómez Sanz también estaba ahí, salvándolo de una muerte segura al entablar amistad con tal violenta pandilla. Volviendo a los hechos, un "Mazingher Payador" se alzó con el Primer Lugar del concurso, tras lo cual donó al staff de la editorial uno de sus puños cohete de cartón. Con esta pieza se fundaba entonces el "Ivrea Museum": un bizarrísimo conjunto de elementos desechables con carteles explicativos de pura obviedad, los cuales

comenzaron a copar las paredes de nuestro stand poco a poco. La semana siguiente poco tuvo que envidiarle a la anterior: aunque ciertamente vino más público, la cosa seguía siendo pobre. Para contrarrestar el hecho, los organizadores se coparon haciendo 2x1 de entradas y publicando cupones de descuento en diarios y revistas. Pero el que no faltó ni un solo día, de principio a fin, fue el pequeño Jairo: un curioso fanático que tranquilamente se lleva el premio al "Sarmiento de Fancomix". Los días pasaban, y en nuestro stand seguíamos improvisando extraños medios de diversión para solventar la falta de lectores que vinieran a saludar a sus máximos ídolos (o sea, nosotros). Además del ya citado Ivrea Museum (que cada vez era más y más... raro), improvisamos una "Búsqueda del Tesoro" con mapa-pirata y todo. Leprechaun se sumó con improvisados y divertidos campeonatos de Playstation, hasta que el lúdico aparato cagó misteriosamente. Una comiquería tomó la posta en los concursos de Beyblade, organizando fantásticos combates de esos trompitos que tan de moda están entre la pendejada. Aunque sea, con estas cosas se compensaba la ausencia del concurso de "Pump It Up!" que los organizadores anunciaron pero nunca hicieron. Lo que pasaba es que estaban a full tratando de negociar con una empresa de transportes para poner bondis



Los Titanes de Leprechaun dejaron K.O. a Ryoga

que te traigan gratis desde Retiro y Plaza Italia, cosa que finalmente se hizo efectiva llegando al fin de semana. El Sábado 19 era un "ahora o nunca" para que la convención explote. Y por suerte, lo logró. Mucha gente copaba los pasillos, y aunque eran menos que los de un Sábado en Expocomics, no dejaban de ser una bocha. Las asiáticas porristas de Magic Kaizer calentaron (literalmente) al público, a lo cual le siguió una demostración de artes marciales con música dance (!!) a cargo de la Escuela Argentina de Shaolines. Con Ryoga fuera de combate tras el accidente del Sábado anterior, la conducción del concurso de disfraces cayó 100% en manos de Javier y Tati. Y fue por lo menos un 50% más divertido, según comentarios recibidos. A continuación, Leprechaun se mandó flor de presentación con el público rugiendo a más no poder, en un recital que sin dudas será inolvidable. Otra cosa que no faltó fue el maravilloso arte del

body-paint, en este caso plasmado sobre una rubia impresionante inflada a pura silicona. Durante la selección de los ganadores del concurso, una provocativa Urara de "Sakura Mail" mostró su blanco brassier, siendo la última de las escenas memorables que dejó el más entretenido de los días de la muestra.

Los siguientes días fueron mucho más copados que los de semanas anteriores, con mucha gente asistiendo al evento. Es que habían comenzado las vacaciones de invierno, y además, los bondis gratuitos estaban surtiendo efecto. El último día, Miércoles 23, organizamos una charla donde Agustín, Marcelo y Tati despejaron las dudas del público lector; además de un nuevo concurso de disfraces donde finalmente se escuchó el cantito "Leandro donde está??", en reclamo por nuestra máxima figura editorial que, en algún lugar del Mediterráneo, también lamentaba su ausencia. Concluido este nuevo certamen cosplayero, un sorpresivo anuncio se escuchó por altoparlantes: "Fancomix sigue!!". Algún escabiado estaba jugándose una broma? No: es que tentados por los buenos resultados obtenidos en esos últimos días, los organizadores propusieron estirar la cosa todavía un poco más. Una importante porción de stands adelantaron que no

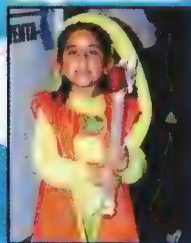
### El strip-tease de Urara (o cómo ganar el cosplay??)



volverían, pero todavía había expositores como para llenar el salón principal. Lo que no se podría volver a usar era la carpa del escenario, pero ya que la sala de proyecciones era un fiasco (por lo que proyectaban, se entiende), tranquilamente se podía usar esta para tal fin. Esta última semana pintaba muy buena, pero hubo un fallo fundamental: muy poca gente se enteró que el evento seguía. Y muchos de los que sí se enteraron ya no querían pagar para volver a ver lo mismo. Y otra vez el bodrio total en los stands: en el nuestro, por ejemplo, llegamos al extremo de llevar juegos de mesa para pasar las somnolientas tardes finales. Para completarla, el último fin de semana contó con dos poderosos adversarios: el mal clima y una convención de anime gratuita en el Shopping de Caballito. Ni concurso de disfraces pudimos hacer... Fancomix arrojó a su término un total de 50.000 visitantes según sus organizadores (23.000 para algunos medios de prensa, pero esa es otra historia). Entre los extraños famosos

que la visitaron, podemos nombrar a "La Tota" Santillán (que nos firmó un póster de Anita en bolas sin saber qué chota era), Ursula de "El Garaje", Fernando Ruiz Díaz de "Catupecu Machu", El Licenciado de "Arde Troya", El notero ponja de "Vale la Pena", el ex-referi de "Titanes en el Ring" William Boo, el traba Malena Candelmo, y el músico Dante Spinetta (que tocó para re-pocagente un día de semana). La cobertura en medios de prensa fue amplia, con muchas notas televisivas y publicidad constante en el diario Clarín. No vale la pena a esta altura ponerse a señalar los errores que hicieron de Fancomix un evento que dejó bastante que desear (están más que claros a lo largo de la nota). Pero no todo fue bajón, a no engañarse: Fancomix dejó muchas cosas rescatables (de hecho, nosotros nos divertimos a pesar de todo). El primer error sería creer de que todo lo malo se debió a que la organización no conocía a fondo el mundo del comic. Basta con acordarse de Fantabaires, evento a cargo de gente con amplia trayectoria comiquera, para darse cuenta de ello. Y si Fantabaires se hizo 6 veces, tranquilamente puede repetirse un Fancomix el año próximo. Después de todo, estos mega-eventos siempre le hacen bien al fandom.

SD



Los "famosos" que visitaron Fancomix



La Tota y el Tati

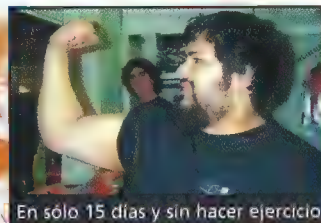


William Boo y Gengis Khan



Ursula de "El Garaje"

Matando el tiempo en el stand...



En sólo 15 días y sin hacer ejercicio



Jorge Ruiz, quiropráctico



Edu "Hammet" y Javi "Trujillo"



"Se van para atráaaaaaaas"



"Todo tiene un precio"



Maradonita y Jamesito Bondicito



Los Titanes Cariñosos

YBREA KOSPLEI



OROOOOO!!



HULK-VIER

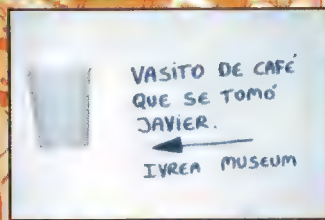
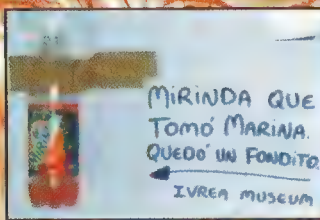


PAULUHA



SUPER GAYTATI

YBREA MUSEUM



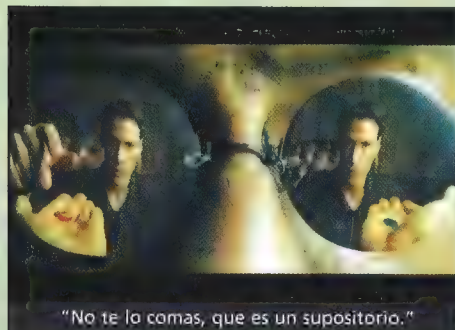
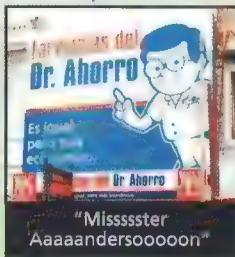


**INCREDIBLE: LANZAN ASPIRINAS LLAMADAS "PASTILLAS MATRIX"**

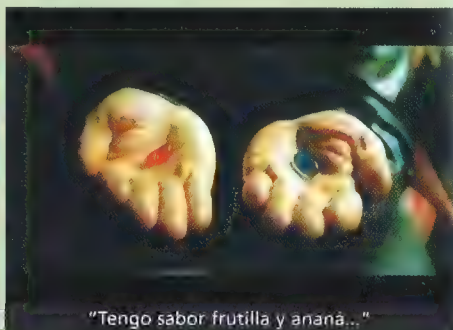
Qué ladrones!! Si de última fueran pastillas de golosinas todavía... pero un producto farmacéutico?! Qué se supone que hace esta "Pastilla Matrix"? Te libera del control de los robots?! Te hace olvidar que hablaste con Morpheus? Te ayuda a pasar el dolor de cabeza que te da tratar de entender lo que dice El Arquitecto? Te permite ver las tres películas seguidas de una sentada?

Aparte fueron tan boludos que ni siquiera se les ocurrió usar las pastillas tipo ibuevanol (que es la misma droga) que tienen la misma formita pedorra semi-transparente de las benditas pastillas que le ofrece Morpheus a Neo!! Qué sigue a esta línea de "productos de película"?? Lazer propone los siguientes fármacos:

- Pomada para pies "Lord of the Rings" – especial para evitar el molesto "pie de Hobbit"
- Tampones "Tomb Raider" – "los podés usar en cualquier situación, incluso para ir a nadar..."
- Curitas "Freddy vs. Jason" –
- Enjuague bucal "Dogville" – para no hacer "Exterminio" cuando abras la boca.
- Crema "Todopoderoso" para cuando está "Abajo el Amor" y necesitás ser "Rápido y Furioso" (y dos encima)
- Digestivo estomacal "Star Wars" – para que esa "Amenaza Fantasma" no se convierta en un "Ataque de los Clones"
- Ungüento anti-hemorroidal "La Maldición del Perla Negra" – por si pensaste que ibas a cagar unos "Bad Boys" y terminaste pariendo una "Liga Extraordinaria"
- Antidispéptico, Antinauseoso "Vivir Intentando: Bandana" – para no gritar "Hulk!!" después de verla...



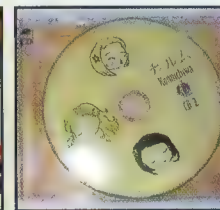
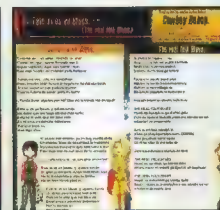
"No te lo comas, que es un supositorio."



"Tengo sabor frutilla y ananá..."

**ATERRADOR: LANZAN UN CD CON CANCIONES DE UN GRUPO QUE HACE KARAOKE DE ANIME!!!**

Si creían que nuestro país estaba hecho mierda por convertir en éxito a artistas provenientes de programas pedorritos como Popstars u Operación Triunfo, es que no se enteraron de lo que salió en España. Este mes en la península ibérica se lanzó al mercado el primer CD de las Charm. Quiénes son estas minas? Las "elegidas" de un concurso de karaoke de anime llamado Operación Frik! que se organizaba en convenciones de comics. El concepto de ironía y cargada a la sociedad estaría bien, pero el problema es que se la creyeron en serio y terminaron editando un CD doble que venden a 11 euros (38 pesos) en los negocios. En el primer CD están los temas en castellano y en el segundo en japonés, por supuesto todos magistralmente desafinados por estas pendejas que nos torturan con frases como "estooo siiiii es un bluuuuuuuuuu" (en el tema de Cowboy Bebop) y "si lo logras podria no gustarte!" (la frase final del tema de Evangelion). Acompañando instrumentalmente a sus perrunas voces está el omnipresente y nunca olvidado "Cacho y su Órgano Casio modelo '82", quien fue rescatado por los productores del CD a punto de inmolarse contra una casa; donde niños de jardín de infantes intentaron sodomizarlo por tocar en su cumpleaños los temas del CD chileno de Dragon Ball que había hecho (ver Lazer #12). El disco se completa con un montón de dibujos enormes que representan a las chicas en poses sexys (mientras que sus fotos aparecen diminutas y difusas... por algo será) y los agradecimientos donde dicen cosas como "toda mi vida soñé con que me pasara algo así", "mi sueño se ha cumplido"... les faltaría agregar que su sueño se convirtió en la pesadilla recurrente de todos los que tuvieron que escucharlo.



**-SMALL COMMENTS-**



Mi ausencia de indio sucio, boxeador chivado y gitano borracho.



Media pila, Cartoon...



El último grito de la moda en Japón: Las bufandas de tetas cancerosas

# The Renewal of Evangelion

Por Agustín Gómez Sanz

## Death & Rebirth & Rebirth & Rebirth & Rebirth...

**G**ainax es sin duda una de las empresas productoras de animación más importantes y prestigiosas de Japón; pero no importa cuán grandes y exitosas hayan sido sus múltiples obras de anime, nunca va a dejar de estar asociada especialmente con Evangelion. Aunque en el resto del mundo el fenómeno sea un poco más reciente, la verdad es que Evangelion es una serie relativamente vieja, habiendo sido transmitida en su país natal hace ya siete largos años. Sin embargo, aunque la "moda de Eva" tuviera su auge máximo para luego ir decayendo, es notable como nunca terminó de pasar completamente al olvido, siempre permaneciendo gracias a algún nuevo video-juego, muñecos, un tomo de manga (que todavía no terminó en Japón), peluches, etc...

Mientras que en su país el variado merchandising se encargaba de sostener la popularidad de la serie, el resto del mundo iba siendo conquistado poco a poco por esta obra que gracias a su mezcla de los tradicionales robots gigantes con complejismos dilemas psicológicos sorprendía a propios y extraños. Además, su forma de mostrar las cosas a través de una tan innovadora narrativa visual lograba captar a un público muy variado. En nuestro país Shin Seiki Evangelion se hizo presente en todos los suplementos de cultura y entretenimientos de los principales diarios, gracias a su emisión por el innovador pero poco exitoso



canal de animación Locomotion. A partir del Sábado 6 de Septiembre a las 21hs, luego de haber sido repetida hasta el hartazgo en ese canal, la creación de Hideaki Anno asume un nuevo reto: tratar de conquistar las nuevas audiencias de I-Sat que jamás se detendrían dos segundos a ver un canal de animación. Con la disolución del contrato que existía entre Locomotion y la empresa Claxson, el popular canal I-Sat llegó a un acuerdo para adquirir varias de las

series que se emitieron en Locomotion... De más está decir que Shin Seiki Evangelion iba a ser la primera y principal (también están contratadas Blue Seed, Bubblegum Crisis Tokyo 2040 y la peli de Nadesico). Lo interesante de esta nueva emisión parte de que I-Sat es una señal muy popular en todo el Cono Sur latinoamericano, caracterizada por tener una audiencia y una programación abiertas a producciones innovadoras. Meter una obra como Evangelion en

un canal así es llevar a las casas de mucha gente con cabezas abiertas a ver productos de animación que tal vez no habrían considerado antes sólo por estar en una señal tan monotemática como Locomotion o cualquier canal íntegramente dedicado a la animación. La desgracia fue que compraron una versión con el tema de la presentación doblado al castellano, sin embargo es de destacar el horario extremadamente central y protagónico que le dieron a la serie en su grilla: Sábado a la noche no es joda... Sin duda apostaron fuerte por ella. Si funciona puede otro paso importante para el anime en Argentina, ya que lo haría desnerdizarlo aún más.

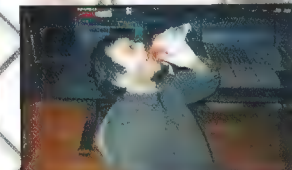
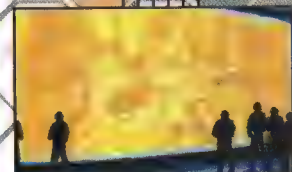
En lo que respecta al resto del mundo, hace cuestión de meses las legiones de seguidores de esta serie se emocionaron nuevamente con el anuncio del proyecto conjunto de Gainax, ADV Films, y Weta Workshop de realizar un film de Evangelion con actores de carne y hueso (y mucho, pero mucho CGI). Desgraciadamente los detalles de la pre-producción de esta película se mantienen en el más alto secreto, ya que ADV Films quiere quedarse con toda la info para su propia revista de animación (la versión americana de la NewType).

Mientras tanto, para no quedarse atrás, en Japón

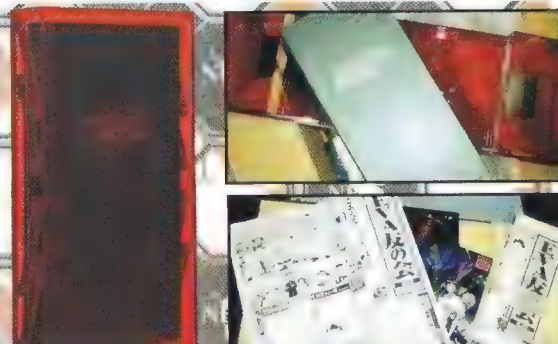
Gainax decidió hacer un relanzamiento completo de la serie, el cual lleva el nombre "The Renewal of Evangelion". Este proyecto incluye una gigantesca cantidad de merchandising que se viene lanzando al mercado mes a mes desde finales del año pasado.

La columna vertebral de todo esto es sin duda la remasterización a "superdolby 5.1-surround-widescreen-mega-director's cut-ultra-posta-posta-chucha-chucha" de todas las producciones que llevaron este nombre. La exclusiva caja especial de DVDs trae un total de once discos y un libro de 96 páginas sobre la serie. Los primeros ocho tienen las versiones mejoradas de toda la serie de TV original (con escenas anteriormente cortadas o cambiadas, entre las que se destacan una donde se ve una nueva explosión del Eva 00 y otra donde se aprecia a Adán en la mano de Gendo); el noveno tiene el film que resumía toda la serie con algunas escenas nuevas conocido como "Evangelion Death (True)"; el décimo tiene la película "The End of Evangelion"; y el onceavo tiene varias entrevistas y muchas escenas que nunca se terminaron utilizando en la serie, incluyendo largas partes filmadas (onda las que aparecen en la película) que se extienden bastante más de lo que la gente pensaba.

### Bocetos del Film



Hideaki Anno "laburando"



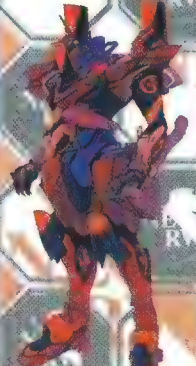
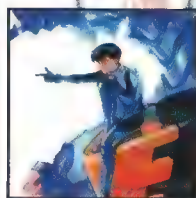
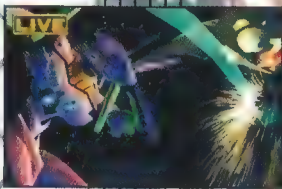
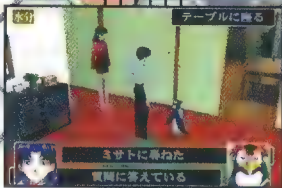
La exclusiva caja especial de DVDs



Estas escenas en su momento se pensó que se iban a incluir en el film End of Evangelion pero como nunca se hizo, la creencia generalizada terminó siendo que era verso su existencia. Además de esta envidiable cajota, Gainax se despachó con miles de muñecos diferentes que incluyen diseños superdeformed, para cajitas de música, porta-jabones de baño, el Eva 01 con armadura de metal, Rei y Asuka con vestidos de novia, peluches, etc. Gainax también lanzó nuevos CDs (porque no había suficientes singles, remises y recopilaciones...), un nuevo artbook con diseños originales para la serie y el tomo 8 del manga (que Ivrea está sacando justo este mes en kioscos). Pero más allá de todo esto, las dos piezas más llamativas de todo el merchandising extra aparecido en los últimos meses vienen en for-

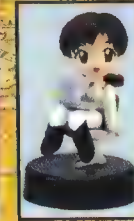
mato de video-juego: La primera fue el lanzamiento para PC de la segunda parte del super popular juego Girlfriend of Steel (también conocido como Iron Maiden), esta nueva historia alternativa, del tipo de corte de juegos de "simulación de amor", se ubica en el universo "lindo" que se muestra en el capítulo final de la serie de TV, donde todos son felices y no tienen traumas. Como si fuera poco este juego está siendo adaptado por la ignota Fumino Hayashi al manga, el cual se serializa desde el 24 de Agosto en la publicación de corte shojo: Asuka Fantasy DX de la editorial Kadokawa Shoten, misma publicación donde tuvo su cuna X de Clamp y tiene su nido la actualmente mega exitosa DNAngel. La segunda corresponde al juego de PS2 "Shin Seiki Evangelion 2" el cual salió a la venta el pasado 3 de Noviembre. Esta versión se presenta como una "simulación completa del mundo de Eva" en la cual incluso los Angeles tienen un sistema de inteligencia artificial el cual los hace atacar en momentos inesperados de la historia. Este juego sigue un poco más de cerca la trama original de la serie, aunque también están anunciados algunas "mejoras" como una inesperada aparición de la versión acorazada del Eva 01.

### El nuevo juego de PS2



Izquierda: el nuevo Artbook  
Arriba: El Maxi y el Single  
Derecha: La versión acorazada del Eva 01

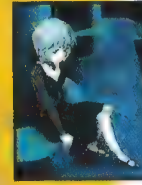
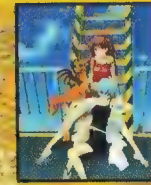
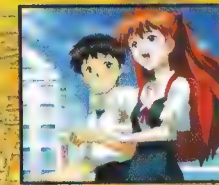
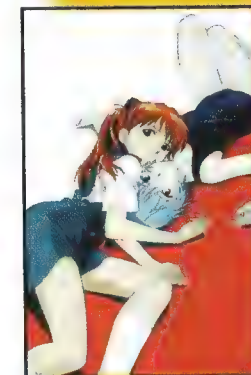
### Los nuevos muñecos



### Girlfriend of Steel: El Manga



### Girlfriend of Steel 2



# Soul Hunter

Por Marcelo Vicente

China blue sky...



Desde su estreno en Argentina y toda América latina hace ya dos años y medio, el anime Soul Hunter (Senkaiden Houshin Engi en el original japonés), se ha convertido poco a poco en uno de los favoritos del público de la región. Prueba de esto es que si bien históricamente, las notas más largamente pedidas de Lazer fueron las de Mazinger y Shurato, los mensajes de los lectores reclamando por un artículo de Soul Hunter también fueron persistentes durante todo este tiempo. La popularidad de esta serie en nuestro país puede comprobarse asimismo cada vez que se arma un evento de cosplay: muchísima gente se disfraza como sus personajes. El fenómeno de Soul Hunter llama la atención además, porque el canal que lo transmite es Locomotion, es decir una emisora no demasiado masiva como lo pueden ser Cartoon Network o Fox Kids. Las razones de este interesante -y hasta inesperado- éxito hay que buscarlas por el lado de la trama, simple en la forma pero intrincada en el fondo, inspirada en una antiquísima novela china. Aunque también es importante remarcar la cuidada animación (realizada con efectos de computadora en algunos tramos) y el excelente diseño de personajes. Sin embargo hay que decir que en Japón si bien esta serie de TV fue en su momento bastante popular, los fanáticos consideran al manga que dio origen al anime como infini-



tamente mejor. En realidad -y siglos antes del comic- la historia de Houshin Engi nació, tal como se menciona líneas atrás, en China entre los años 1300/1600 de nuestra era, y allí se la conoció desde entonces por el nombre de Feng Shen Yan Yi. Cuando fue escrita, gobernaba en el enorme país oriental la dinastía

Ming, famosos por promover en el imperio el desarrollo de todo tipo de arte. El autor de la novela Feng Shen Yan Yi, que consta de cien capítulos y por los cuales desfilan más de 300 personajes (qué quilombo, peor que los culebrones de Suar!!), fue un tipo llamado She Tsuong Lin. Con el correr de los siglos



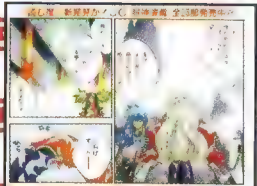
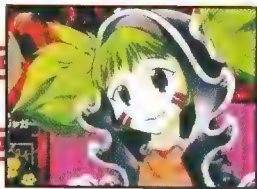
Tapa del Shonen Jump

esta obra alcanzó en China el status de "clásico de todos los tiempos", y traspasó largamente los límites de su tierra natal. En Japón ya en la era moderna, el escritor Tsutomu Ano (pobre tipo, como lo cargarían si viviera acá.) se abocó a la tarea de traducir y adaptar Feng Shen Yan Yi. La re-bautizó entonces como Houshin Engi -que significa algo así como Historia de la Creación de los Dioses- y entre Noviembre de 1988 y Enero del '99 se lanzaron al mercado los 3 tomos resultantes, a través de la editorial Kodansha. La repercusión que tuvo esta novela/trilogía fue notable.

Algunos años después, el hasta entonces semi desconocido artista Ryu Fujisaki, decidió llevar a Houshin Engi al terreno de la historieta. Dicho manga comenzó a publicarse en el número 28 -mes de Junio- de la revista Shonen Jump de la omnipresente editorial Shueisha (Dragon Ball, Rurouni Kenshin, Yu-Gi-Oh!, Shaman King) en el año 1996. Aunque el comic no respetaba en algunos puntos a la obra que había adaptado Tsutomu Ano, el suceso que obtuvo fue aún mayor que el de la propia novela. Obvio que esto último no pasó desapercibido para la gente del Studio Deen, por lo que un próximo paso a la animación era sólo cuestión de tiempo. La citada compañía productora -responsable también de la realización de

Estás Arrestado!- finalmente se asoció con TV Tokyo; de esta manera, el Sábado 3 de Julio del '99 aparecía en las pantallas de dicha emisora, el primer episodio de Senkaiden Houshin Engi. Y aunque le asignaron el ultra pedorro horario de las 7 de la mañana (un amigo el programador...), el anime se las arregló como para ir ganando adeptos. De todos modos, los fans de la historieta pusieron el grito en el cielo porque si bien la serie de TV había arrancado fiel al manga, con el correr de los capítulos esto se iba desvirtuando, agarrando entonces para el lado de los tomates. A propósito, hasta el episodio 14 la serie animada es un reflejo bastante fiel de los primeros 6 volúmenes del comic (aunque lamentablemente quedan muchos personajes afuera). Y luego en los capítulos siguientes hay algunos pantallazos de los tomos 10 y 17, que sirvieron como para tratar de más o menos redondear la historia. Manteniendo los standards de la época, el anime de Senkaiden Houshin Engi se despidió de las teles niponas tras totalizar 26 episodios; su transmisión se produjo hasta el 25 de Diciembre del mismo año '99. Se puede agregar que sólo tuvo un opening (Will) y un ending (Friends). Volviendo a la historieta, ésta continuó con su éxito y siempre se mantuvo en el top-ten de ventas. Su serialización concluyó en el número 47 (editado el 17 de Octubre, un día peronista) de la Shonen Jump del año 2000. Los 200 capítulos del manga se recopilaron posteriormente en 23 tankoubons. Es interesante comentar que algunos meses después del final del comic -en concreto el 4 de Enero de 2001- Ryu Fujisaki publicó en la misma revista una historia corta de 45 páginas; bajo el nombre de Isetsu Houshin Engi, ésta consistía





Isetsu Houshin Engi

en una suerte de parodia a su obra más conocida. La protagonista en este caso es una mina llamada Taikounozomi. Isetsu Houshin Engi fue luego compilado en un volumen de short stories de Fujisaki, que se denominó Dramatic Irony y que salió al mercado en Abril del propio 2001. Para finalizar, un

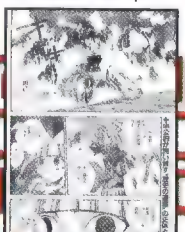
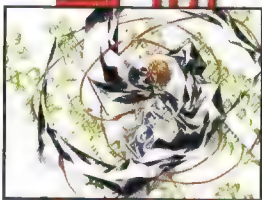
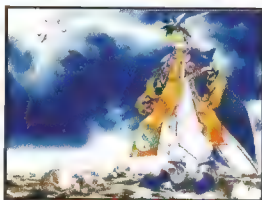
breve repaso de la repercusión internacional de Houshin Engi. Por una obvia cuestión de raíces, en el sudeste asiático tanto novela, historietas y serie de TV son archipopulares; el manga se editó en China/Taiwán (por la editorial Tong Li), Hong Kong (Comics World), Singapur (Chuang Yi) y Tailandia.



### Las novelas, el manga, el anime y sus diferencias

La trama, en todas sus versiones, arranca de una manera similar: Tai Kung (Taikoubou en japonés) es un chaboncito de apariencia normal que de pendejo había sido príncipe de una diminuta aldea, hasta que ésta fue arrasada por órdenes de la emperatriz. En realidad, un demonio con la apariencia de una mina re-perra llamado Dahi, se había apoderado de la mente del emperador y lo manejaba como un títere. Dahi usurpó el lugar de la verdadera emperatriz y tomaba decisiones que sólo oprimían al pueblo. No obstante, Tai Kung logró sobrevivir a la masacre y un enigmático

anciano llamado Tien Zong se lo llevó con él para instruirlo en las artes de la magia en la montaña (más similar a un limbo) Kun Lun (Konron). Años después, Tai Kung recibe la orden de su maestro para que ponga en marcha el Proyecto Houshin. Esto quiere decir que debía bajar al mundo de los humanos y cazar las almas (de ahí el nombre occidental Soul Hunter) de 365 inmortales impuros. Pero luego, misteriosamente la misión cambia, por lo que Tai Kung entonces debe acabar con la tiranía ejercida por Dahi. Y acá empiezan a aparecer las diferencias. Aunque Tai Kung es el indiscutido pro-



El manga de Houshin Engi



tagonista principal del anime y de las novelas, en el manga no es tan así, sino que el peso de la trama va recayendo sobre distintos personajes (Thunderbolt, Nasa, etc.). Otra cosa que provoca controversia es en qué momento histórico transcurre la acción. Mientras que en las novelas es a finales de la dinastía In, o sea alrededor del siglo 11 A.C., en las demás versiones éste asunto no

queda despejado; sin embargo sí queda claro que la tecnología está bastante avanzada, ya que aparecen unos cuantos robots. También cabe resaltar que en el comic y en la novela, el humor es un elemento recurrente en el desarrollo de la historia, algo que no sucede en la serie televisiva. Para concluir hay que decir que el rol de Dahi no es tan vital en las novelas como sí lo es en las otras versiones.

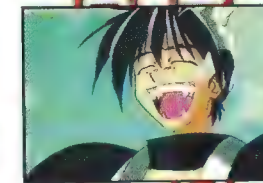
### El autor y la versión local

Ryu Fujisaki, autor del manga de Houshin Engi/Soul Hunter, nació el 10 de Marzo de 1971 en Aomori-ken, una prefectura en el área de Tohoku. Debutó en la industria en el año 1991 con la obra "Worlds" (un volumen de cinco historias cortas), en tanto que su primera serie medianamente conocida fue "Psycho+" (recopilada luego en dos tomos), que fuera editada por Shueisha en 1993. Luego de un parate bastante prolongado, en 1996 comienza a realizar Houshin Engi, y el resto fue historia (Qué frase más original!). En cuanto a la versión local de Soul Hunter, hay que decir que a líneas generales es más que zafable; mantiene el standard de calidad de los animes que transmite Locomotion. El doblaje (hecho en México a fines de 2000) es muy bueno, cuenta con voces expresivas y los actores que participaron en él son de mucha experiencia. Entre ellos se puede nombrar a Luis Daniel Ramirez, quien dio vida a Tai Kung (también a Krillin en DBZ a partir de la saga de Cell, a Keiichi en Oh! My Goddess y a Touya en Sakura) y a Genaro Vázquez como Tiung Shong Ti (que además hiciera de Tuxedo Mask en la primer temporada de S. Moon y del Androide #17 en DBZ).

Como punto negativo, eso sí, hay que decir que rompe un poco las bolas que los títulos de los episodios aparezcan sólo en japonés, sin siquiera una voz en off que diga cómo carajo se llaman. Otra cosa interesante para comentar del doblaje es que la mayoría de los nombres de la versión en español, son los que aparecían en la novela original china, así que no se corresponden con los nombres que tuvieron los personajes del anime en Japón. Este extraño cambio se debió a un pedido expreso de la compañía productora cuando vendió los derechos para occidente; a continuación, un cuadro con las equivalencias.



"Worlds" y "Dramatic Irony", ambos de Ryu Fujisaki



Nombre Chino	Actor de doblaje	Nombre Japonés
Tai Kung	Luis Daniel Ramirez	Taikoubou
Pu Shang	Irwin Daayan	Spu Shan
Nasa	José Gilberto Vilchis	Nataku
Sheng Kung	Eduardo Garza	Shinkohyo
Emperador Cho	Ricardo Mendoza	Emperador Cho
Dahi	Mayra Arsiliano	Dakki
Tien Zong	Alfonso Ramirez	Semshi Tenson
Weng Song	Salvador Delgado	Bunshu
Black Horse	Miguel Ángel Ghigliazza	Kokuririn
Ching Chang	Gerardo Reyero	Kisho
Fong Fei	Saúl Alvar	Kou Hiko
Fong Ten Pa	Sergio Gutiérrez Coto	Kou Tenka
Yang Toe	Ernesto Lezama	Youzen

# I'S: El Anime

Por Ricardo Pérez

**Fraude!!!**



**A** mediados de 2002, las novias de los fans de I's estuvieron de parabienes, ya que a los susodichos muchachos les había llegado una noticia que los mantenía, literalmente, al palo: en Diciembre llegaría el primero de dos OVAs que adaptarían este comic al formato animado. La obra, nacida de los lápices del genial y super exitoso autor de comedias románticas pajeras Masakazu Katsura, había concluido dos años atrás en su tomo recopilatorio número 15, y desde entonces, fans de todo el mundo reclamaban su versión anime.

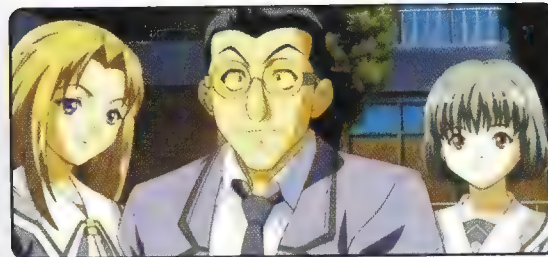
Ésta era a su vez una noticia con sabor a revancha, ya que hasta entonces, ningún anime de este autor había dejado totalmente satisfecho a su público. Salvo, y hasta ahí, por los OVAs de Video Girl Ai, todo fueron buenas intenciones y algún que otro buen resultado aislado, pero ninguno era una cosa como para decir "esto sí que es Katsura!".

Lamentablemente, los OVAs de I's se sumaron a la lista de las decepcionantes adaptaciones de obras de Katsura.

La primera pregunta que surgía era cómo iban a meter 15 tomos recopilatorios en dos capítulos de apenas 30 minutos. Fácil: no tenían ninguna intención de hacerlo. Por el contrario, decidieron crear una historia que no se encuentra en el manga original. La misma fue bautizada "Mo Hitotsu no Natsu no Monogatari" (Otra Historia de Verano), y aunque no tiene relación alguna con la trama origi-

nal, se ubica dentro de la misma tras la partida de Itsuki. Durante el verano, lori se encuentra trabajando como modelo en un pequeño paraje costero. Este lugar es el mismo donde 10 años atrás, en un pequeño templo, tres amigos prometieron reencontrarse: Seto, Itsuki y Yosuke (un personaje nuevo que nunca aparece

en el manga). Es así como Itsuki camina rumbo al lugar donde debe producirse el reencuentro, decidida a cumplir su promesa. Yosuke, por su parte, viaja en moto junto a un grupo de chabones. Seto va hacia allá en bici, pero él no se acuerda ni mierda de este pacto: él va decidido a confesarle sus sentimientos a lori. A todo esto resulta que los com-



pañeros de Yosuke resultan ser unos zarpados que viajan con la única intención de violarse a lori (otra vez sopa!), cosa que provoca una pelea donde Yosuke sale gravemente herido. Itsuki presencia el acto accidentalmente, por lo que es ahora víctima de la persecución de los motoqueros. Mientras tanto, lori y Seto se encuentran y dan un pequeño paseo en bote, haciendo escala en una isla en medio del lago. Es ahí donde lori recuerda el lugar y la promesa que hizo a sus dos amigos de la infancia. La cosa se complica cuando escucha a lo lejos el grito de auxilio de Itsuki, que termina siendo atrapada por los motoqueros zarpados. Mientras Seto se aleja en su auxilio, la lluvia comienza a inundar la isla donde lori quedó sola. Dos mujeres en peligro y poco tiempo para salvarlas: tal el dilema que Seto deberá resolver en esta historia. Sin desmerecer la animación, que está bien



lograda, el resto de los ingredientes de estos OVAs dejan bastante que desear. El argumento está lejos del manga original: acá todo parece serio y angustioso. No hay risas ni situaciones cómicas, todo transcurre en un nivel mucho más dramático. Los personajes, además de parecer mucho más maduros, son diferentes a como los conocemos en el manga: Seto es un tipo decidido, lori no es simpática, e Itsuki parece triste. Por su parte, el tal Yosuke le resta importancia a la breve aparición de personajes mucho más emblemáticos como Teratani o Koshinae. Por último, los diseños de personajes son demasiado "plásticos", lejos de las características del dibujo de Katsura. La lori animada no es ni la mitad de linda de lo que es en el manga: acá es más flaquita, le faltan tetas y carece de esa gracia tan particular que le da Katsura. Eso sin contar su extraño look de "pelo gris inflado" que tanta discusión causó entre los fanáticos, quienes reclamaban ver una lori con lacio cabello negro como en el original. Todos estos son sólo algunos de los reclamos y quejas que se escucharon por montones entre el público. Los dos OVAs de I's salieron a la venta el 9 de Diciembre 2002 y el 19 de Marzo de 2003 respectivamente. Las empresas responsables del esta extrana serie son la distribuidora Digidice, el estudio de animación Pierrot (Naruto, Neoranga, Urusei Yatsura, Tenamoya



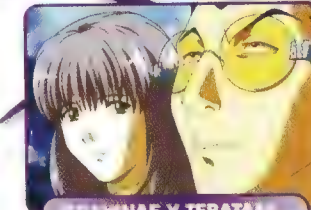
IORI



ICHITAKA



ITSUKI



TERATANI Y KOSHINAE

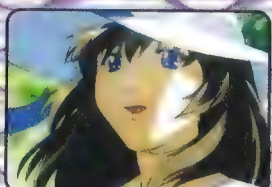
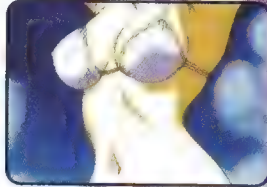
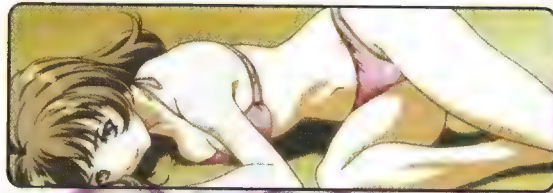


HAMA Y MORISAKI



INVENTADO

Voyagers), la editorial Shueisha, y la asistencia del poco conocido Studio Arms. El director fue Yosei Morino, quien ya había cumplido ese rol en "Boku no Sexual Harassment", un OVA yaoi de 1994. Shinji Takagi (Blood the Last Vampire, Candidate for Goddess) trabajó en la dirección artística, mientras que el tan cuestionado diseño de personajes corrió a cargo de Rin Shin (Words Worth, La Blue Girl, Midnight Panther). El tipo este es artista hentai, motivo por el cual no se entiende cómo es que Iori e Itsuki salieron tan poco atractivos. La historia fue escrita por Shigenori Kageyama, quien anteriormente había trabajado como guionista del manga de terror "Death Chaser" y en el script de la película "Mukatte No Asunokaze Ni", estrenada en Mayo del año pasado. ¿Cómo se explica que pudiendo contratar a cualquier guionista experimentado en comedias románticas hayan llamado al tipo éste? El único que zafa es el veterano Hisao Shirai (Ah! My Goddess The Movie, ArgentoSoma, serie de televisión de "X"), quien se mandó un muy buen laburo como director de fotografía. Como puede verse, un staff poco competente y de bajo calibre, que sin dudas no estuvo a la altura de la obra que, desgraciadamente, les tocó llevar a la pantalla.



Qué tiene?!  
Un bulto escondido??

# LEPRECHAUN

-ANIME MUSIC-

LA BANDA ARGENTINA DE MUSICA DE ANIME  
PRESENTA SU SEGUNDO DISCO  
"BREAKING STEREOTYPES" Y MATERIAL DEL PROXIMO CD,  
PARA ESO LOS INVITA A DOS SHOWS IMPRESIONANTES EN  
CASONA DEL ARTE (AV. RIVADAVIA 781 - CAPITAL FEDERAL)

VIERNES 5 de Diciembre

BANDA INVITADA  
"LOS PARRALEÑOS" 22 HS.

22 HS.

DESPIDIENDO  
EL AÑO

SABADO 20 de Diciembre

Entradas anticipadas a \$4 en Camelot  
(Av. Corrientes 1388 - Capital) y en las comiquerías  
que figuran en: [www.leprechaun.com.ar](http://www.leprechaun.com.ar)

LEPRECHAUN  
-ANIME MUSIC-



Incluye:  
Pegasus Fantasy  
Majinga Zetto  
Sobakasu  
Ex Dream  
Blurry Eyes  
y muchos más...

CONSEGUI EL DISCO EN TODAS LAS COMIQUERIAS DEL  
PAIS O EN LOS RECITALES DE LA BANDA  
[WWW.LEPRECHAUN.COM.AR](http://WWW.LEPRECHAUN.COM.AR)

# Condorito

Por Marcelo Vicente

**Exijo una puta explicación!!**

**C**ómo algo se termina convirtiéndose en un clásico...? Cuando una cosa abandona una nacionalidad para transformarse en un fenómeno que no se detiene ante fronteras ni idiomas...? Si bien a priori las respuestas a estas preguntas se adivinan sencillas, en verdad no es tan así. Demasiados factores entran en juego e influyen para que algo adquiera la categoría de "leyenda". Sin embargo, hay dos variables clave a tener en cuenta: el mantenerse imperturbable con el paso de los años, y conservar el favor mayoritario del público. Aunque a alguno pueda sonarle exagerado, Condorito cumple de manera holgada con todas estas condiciones.

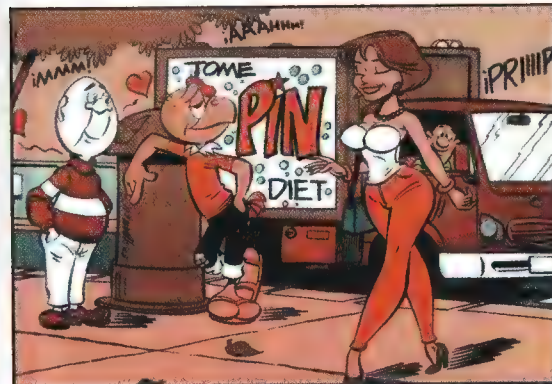
En Argentina, puede decirse que todo el mundo conoce a este simpático pajarraco nacido hace más de cincuenta años en el vecino país de Chile. Es más, quién de pendejo no leyó alguna vez una de sus revistas? A propósito, Condorito es una creación de René Ríos Boettiger (más conocido por su alias Pepo), un hombre de ascendencia alemana-nacido en el seno de una familia numerosa en la ciudad chilena de Concepción en el año 1911- que un día tímidamente se acercó a las puertas de la hoy mítica revista trasandina Topaze portando unos borradores. "Sí..., no está mal, no está mal... Pero falta que sueltes tu mano un poco más...", le dijo uno de los editores, mientras practicaba tiro al cesto con los bolillitos que había hecho con los bocetos. Corría el año 1932, y para

# CONDORITO



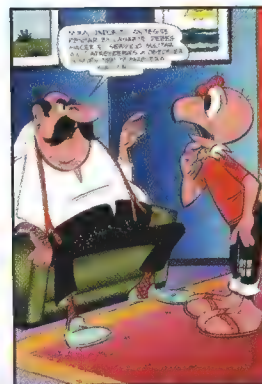
el joven provinciano que había abandonado los estudios de Medicina, era todo un riesgo, y al mismo tiempo una aventura, incursionar en el mundo del dibujo humorístico. René se armó de paciencia y tenacidad; dibujaba de día y de noche, e incluso se matriculó en la Escuela de Bellas Artes. Un día en que estaba corto de guita, mandó un dibujo a una

revista, y por un extraño accidente, salió publicado en las páginas centrales: era el comienzo de la carrera de Pepo. En cuanto a su popular seudónimo, la leyenda cuenta que de chico René era tan gordo que le decían Pipón; de ese apodo a Pepo había un solo paso. Aunque no le hacía demasiada gracia, hacia 1945 Pepo se ganaba la



vida dedicándose al humor político. Pero fue por esa época que surgió el famoso viaje de Walt Disney a América Latina, quien venía con la idea de buscar personajes para su película "Saludos Amigos". Disney inventó un Pepe Carioca, un Pancho Pistolas para Brasil y México respectivamente, y dejó a Chile con el pedorrrísimo avióncito que a duras penas podía cruzar los Andes -la gran Viven-). Como Pepo encontró muy pobre, casi provocador a ese personaje, se puso las pilas e inventó nada más y nada menos que a Condorito. Uno de los principales méritos de Pepo al crear este personaje (inspirado en el escudo nacional chileno), fue dejar un símbolo que reivindicara la historieta local, sobre todo porque era un momento

en que se venía encima el aluvión del comic yankee. Hasta el nacimiento de Condorito, las historietas importadas no habían invadido con tanta fuerza a los medios de comunicación; sin embargo, lo poco y nada que había de comics en las páginas de los diarios trasandinos, era de procedencia norteamericana. Esto se daba por varias razones, pero básicamente era porque a los editores locales les convenía mucho más agarrar una tijera y recortar las series extranjeras para reproducirlas, antes que pagarle a un dibujante local. Además en el Chile de esa época nadie había saltado todavía con toda la perorata de la penetración ideológica que se da a través de los aparentemente inofensivos comics y blablaba. Se les consideraba entretenidos y punto.



Pepo



El primer Condorito



La revista Topaze



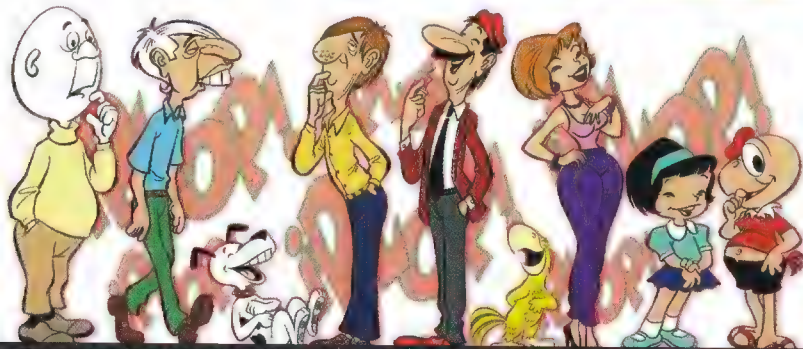
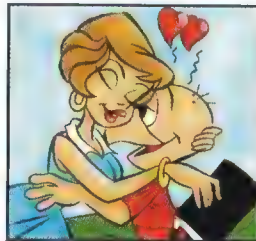
Revistas Condorito prehistóricas

# CONDORITOSAS

De esta manera, Condorito aparecía por primera vez en la revista Okey en Agosto de 1949. Cuando Pepo lo inventó tenía en mente representar al chileno burgués de esa época, es decir alguien medio bruto (sin ánimo de ofender), medio larva, trabajando en mil y una cosas distintas (bombero, fakir, astronauta, sepulturero, árbitro), etc. Insistía mucho además en el tema de no tomarse demasiado en serio los noviazgos. Por ejemplo, Pepo llegó a decir que si Condorito alguna vez se casara con su eterna novia Yayita, se acabaría la historieta. A propósito, al principio Yayita era una campesina con largas trenzas y de pelo más oscuro, pero con el tiempo se fue agglomerando hasta andar vestida y peinada bien fashion. "La verdad es que cuando uno inventa un personaje -declara Pepo- nunca piensa mucho en cómo va a ser, qué ideología va a proyectar, ni cuál va a ser su mundo de relaciones. Condorito se fue formando a medida que empezó a aparecer en la revista Okey. Al principio era mucho más chato y flaco; era más cóndor. Sin embargo, vivía entre humanos. Creo que éste fue el rasgo que lo diferenció de los personajes de Disney,

que viven en un mundo aparte del real. Condorito es un croto que vive situaciones divertidas en su barrio, en el campo, en la playa o en cualquier parte. Con el avance de la ciencia, hasta en la Luna, Marte o Internet. Yo creo que el mérito que tiene Condorito es no meterse nunca en política, y en ser un chileno de pura cepa". De repente, el mundo de Condorito -enclavado en la ya mítica Pelotillehue- empezó a poblarse de una fauna de personajes realmente bizarros, que por supuesto aún hoy permanecen en la historieta, y que se ganaron un espacio propio. Pero tal vez lo más extraño de todo sea que la mayoría de ellos estaban inspirados en personas de carne y hueso!! Entre estos pueden destacarse Huevoduro, Garganta de Lata, Comegato, Fonola, Tomate, Chuleta y Cabellos de Ángel. Claro que hay más: Don Chuma (el compadre de Condorito), Ungenio, el Che Copete (un tanguero falso, garca y agrandado, claramente inspirado en un argentino), Coné (sobrino del protagonista, llamado Condy en la versión yankee), Yuyito (Kivi), el loro Matías, el perro Washington (Bytes), Titicaco, Doña Tremebunda y Don

Cuasimodo ("suegros" de Condorito), y el acérrimo rival del protagonista, quien quiere cagarle a Yayita a toda costa: Pepe Cortisona, el Saco de Plomo. Pero lo bizarro no sólo queda circunscripto en esto, sino que también hay cosas que cuyos nombres propios son un verdadero delirio. En este sentido pueden citarse los diarios "El Hoción" y "Patudeces Gráficas", el bar "El Tufo", la localidad "Buenas Peras", la publicación "Tome Pin y haga Pum" y el restaurant "El Pollo Farsante".

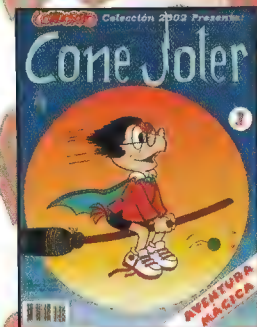


De Izquierda a Derecha : Huevoduro, Ungenio, Washington, Garganta de Lata, Don Chuma, el loro Matías, Yayita, Yuyito y Coné.

# REFLAUTA!

Con una revista propia desde 1955, con el correr de los años, Condorito fue haciéndose terriblemente popular en su país natal y ya en los 80's empezó a publicarse en diversos países de la región como Argentina, Uruguay, Bolivia, Perú, Colombia, Ecuador, México y USA. Pero esto se debió básicamente a un hecho fortuito; resulta que en Chile, la editorial que la publicaba -Pincel- andaba por el año 1983 con serios problemas financieros, así que no le quedó opción que vender los derechos a otra empresa (Zig-Zag). Pero como esta última también tuvo quilombos, fueron los mexicanos de Televisa los que al final se terminaron quedando con la titularidad del producto (algo que de hecho sucede hasta el día de hoy). Fueron ellos entonces quienes vieron el enorme potencial de Condorito y tomaron la decisión de lanzarlo panregionalmente. Un dato interesante para contar es que en los países en que la revista tiene una gran circulación, caso Argentina, Colombia y el propio México, hay equipos de profesionales que adaptan los chistes al "idioma" y a la idiosincrasia local. Por ejemplo, la edición argentina cuenta con un 50% de contenidos chilenos y un 50% de contenidos autóctonos. Claro, es que acá si en un chiste se leyera un texto tipo "chemendo huevón, cachamos la liebre y al tiro le llevamos el helado de chirimoya", nadie entendería nada... Otra cosa para comentar es que por más de 30 años Pepo trabajó solo, pero a medida que se iba haciendo cada vez más mayor, fue incorporando ayudantes, hasta el punto de derivar toda la tarea en ellos sobre el final de su vida. Desgraciadamente, el

creador de Condorito falleció en Julio de 2000, pero como alguien dijera, quien había muerto era René Ríos Boettiger; Pepo no. Un dato es contundente al respecto: por año se venden más de 82 millones de copias de comics de Condorito. Algo reciente para contar es que el pasado 10 de Agosto, tuvo su avant-premiere en el programa De Pé a Pá, de Televisión Nacional de Chile, El Show de Condorito, la serie en que los personajes animados por computadoras y actores de carne y hueso, interactúan al mejor estilo Space Jam. Incluso la compañía productora promete para el año que viene, una película para cines. El humor de Condorito no es intelectual ni rebuscado. Es directo. Su lenguaje es el que usa la gente común. Los nombres de los personajes y sus características no son producto sólo de la imaginación de Pepo, sino más bien, de su observación de los tipos sociales y de la realidad popular chilena que, se sabe, no difiere esencialmente de la de otros países del continente. Condorito, es necesario manifestarlo, no es un personaje querido por todos. Tiene, aunque Pepo no se lo proponga, un inconfundible olor a pueblo. Ello no es del agrado de los sectores "cultos" o de las clases medias intelectualizadas, más entusiasmadas tal vez con "Mafalda" que con las aventuras de un cóndor supuestamente apolítico y conformista. Sin embargo, al respecto vale una frase de cabecera de Víctor Hugo: "Nada hay más poderoso en el mundo que una idea cuya hora ha llegado". Plop!



Dos estatuas de Condorito en Chile





E-mail: lazermail@editorialivrea.com - Web Page: www.editorialivrea.com

Empieza otro Lazermail, sección que sólo puede ser hecha por mí en otro ataque de inspiración divina y superior sólo alcanzable por unos pocos elegidos... jajaja, en fin... una fría tarde de martes, mientras hojeo números viejos de Lazer no puedo evitar preguntarme que vieron de especial en nosotros todos los que nos han alabado con una pasión casi religiosa todos estos años. Si estamos acá para hacer quita, viajar por el mundo, escribir pelotudeas y rodearnos de minas... no lo ven?

Supongo que será por esos momentos en los que nos ponemos las pilas para hacer las cosas bien, cosa que nuestra conciencia no nos recuerda mucho por las noches... cuán seguido son esos momentos? Nah, nah, nah... esa es información confidencial que me llevaré a la tumba... A. Juas... Bueno, en esta ocasión me encuentro lejos de Buenos Aires, concretamente estoy tipeando esto en las oficinas de la filial española de Irvrea en Barcelona (donde acabo de terminar el laburo en el Salón del Manga); por aquí es Otoño y acabo de volver de una solitaria caminata por las desiertas playas de la zona. Entre ola que va ola que viene contra la arena, nubes que se mueven a gran velocidad y alguna gaviota que me ha caído encima pensaba con cierta ironía sobre mi vida y qué mierda iba a escribir en este correo. La verdad en estos últimos tiempos me han pasado (o más precisamente hice pasar) muchas pero muuuuchas cosas extrañas e interesantes que me han cambiado de formas que todavía estoy descubriendo. No tengo ganas de contarlas, pero sí quería aprovechar para sugerirles que no se olviden nunca en la pasividad y confortabilidad que se pueden dar ciertas etapas de la vida, presionense siempre a que les pasen cosas nuevas, a tener que evolucionar, a cuestionarse todo. Uno se hace mucho la cabeza con hacer o no ciertas cosas, pero al final las hace y se da cuenta de que el mundo no se acaba... y que fue un boludo pensando tanto. Al menos a mí, y al menos hoy, me parece que es la única forma de que vivir valga la pena. En fin... en fin... nunca dejan de estaríamos mis elaboraciones y lo fácil que me pongo en mi modo "predica al pedito". Jajaja, si al final no tengo ninguna respuesta de nada, hoy día estoy muy cerca de creer que la "verdad" es un concepto utópico... la verdad no existe... todo es relativo... o casi todo. Bueh, al carajo...

Venga otro trago y a las cartasssss!!!

-Lz-31-01

Estimado Oberto: Esta es la primera vez que te escribo y para romper el hielo quiero comenzar con una crítica constructiva: Resulta que estaba leyendo el informe sobre Mazinger (sí, recién ahora y de paso aprovecho para agradecerle a Diego que nos presta todos los números atrasados) y en la parte en la que se exponen las características técnicas, dicen que la velocidad volando con el Jet Scrambler es de "Match" 3. La crítica es que la palabra se escribe "MACH" (y se pronuncia MAJIIIJ - como si estuvieras juntando saliva para tirar una escupida-) porque es el nombre que le pusieron en honor

a un físico alemán que estudió la propagación de las ondas acústicas en el aire. El MACH expresa la relación que hay entre la velocidad con que se mueve un cuerpo (en este caso Mazinger) y la velocidad con la que se movería el sonido en ese mismo medio. Es decir que si Mazinger tiene una velocidad Máxima de MACH 3 implica que se puede mover 3 veces más rápido que el sonido a una determinada altitud.

Ahhhhh... Mirá vos... Qué interesante, contame más que me interesa...

A todo esto me imagino que te estarás preguntando ¿quién carajo es este nerdo pelotudo que ni siquiera se presenta y ya le está tirando mierda a una nota?

Eh? Ah? No... cuando me quedo dormido no pienso... ^\_^

La respuesta es bastante simple. Resulta que vos mismo alguna vez escribiste que Robotech era la serie que era responsable en gran medida de que varios de ustedes estuvieran ahí; bueno, la misma serie se ve que afectó a más gente de la que se puede llegar a creer y tanto es así que hizo que me tragué lo de Robotech, también me tragué en su momento lo de "AirWolf" (Lobo del Aire para los amigos), serie de la que, dicho sea de paso, nunca he visto una nota y que también motivó mi inscripción en esta carrera, y que fue motivo de otra desilusión al enterarme que tampoco se puede hacer que un helicóptero viaje más rápido que el sonido (te te acordás que llegaba a más de MACH 27). Peero, la vida continúa y como no puede ser de otra manera sigo agregando sueños a mi vida y ahora estoy obsesionado con poder llegar a construir mi propio Evangelion (para combatir qué?... no sé, pero para algo va a servir). De todos modos sí hay alguien que crea en esas cosas, le recomiendo que no deje de creer. "If you don't see something, it doesn't mean it isn't there" dijo alguna vez Archer el emisario de los Gorgonites, así que ¡a mirar para adelante!

Jajaja, sí, qué copado sería que todos esos mechas existieran de verdad. Cuántos no soñaron, por ejemplo, con manejar un cyclon por el medio de la Pampa o volar sobre el obelisco en Buenos Aires con la moto transformada en armadura? Mataría que todas esas cosas se pudieran hacer... La verdad que no sé si realmente no está ya la tecnología para hacer cosas así, el tema es que realmente no veo qué utilidad cierta tendría hacer un avion que se transformara en robot... seguramente hacer algo así vale un huevo y no aportaría nada. Un misil controlado por satélite es mucho más eficaz, barato y preciso

para la guerra. Y como transporte o entretenimiento privado sería un tema jodido. Nunca se pensaron por qué no hay autos voladores como se decía que habría en el 2000 en las viejas películas de ciencia ficción? Yo creo que la razón número 1 es que habría que rediseñar completamente en todo el mundo las propiedades y fronteras. Ya no habría muro que valiese, sí todo el mundo tuviese un auto volador... Como pruebo una estancia o el patio de tu casa? Como evitarlas que cruzaran las fronteras los inmigrantes no queridos? Como harías para dormir tranquilo en tu departamento pensando que puede haber alguien espiondo en la ventana con su auto parado a la altura de tu noveno piso? Jaja, qué quilombo, no? Por algo ni se ponen a laburar en eso las automotrices...

Ahhhhh No me presenté al final. Me llamo Fernando Figueroa, tengo 28 jóvenes años y soy un viejo catamarqueño que en su oportunidad viajó a Córdoba para ver si podía hacer realidad un sueño desde la Universidad y que todavía sigue intentando... Te mando un abrazo a vos y a toda tu gente. Quisiera que le mandes un beso a mi hermana Silvina que se fue para aquellas latitudes para perseguir su propio sueño y a Diego (su novio y además mi amigo) que también hace lo propio y además cuida a mi hermana por mí (sí, soy un viejo guardabosque que ahora ha delegado el mando). Si publicas algo de esto (digo algo porque creo que si lo hacés vas a "podar" algunas partes) te pido que publiques mi mail para que si hay algún otro ingeniero, algún nerd o ambas cosas o cualquiera con buena onda que quiera escribirme, que lo haga. Mi mail es: ffaa125@hotmail.com (esa dirección tiene una historia nerdo que algún día voy a contar) Fernando Figueroa ("el cata" o "el catucho" para los amigos)

...y también te pueden escribir para putearte todos los que sufrieron alguna vez con los molestos hermanos guardabosques. Aquí hay uno... y autodeclarado! No tengán piedad!!! (digo, por sugerir otro tema, nada!!! ^\_^)

-Lz-31-02

Estimado Sr. Leandro le escribo para contarle a usted algo de mi vida puesto que dudo que lo perturbe mucho. La cosa viene más o menos así: me cansé de que me digan "cheta"... Loco, qué tiene de malo vestirse bien, maquillarse todos los días, ir a la cosmética, escuchar dance de vez en cuando y leer la "Para Tiii"??????????

Bueno, se asocia este tipo de cosas a la superficialidad y tengo que reconocer que al empezar a leer tu descripción descubrí como yo también tengo un poco ese prejuicio. Pero he de reconocer que técnicamente es estúpido tener prejuicios así, que cada cual haga lo que lo haga feliz, al fin de cuentas dudo mucho que lo que haga yo en mi vida diaria pueda no ser catalogado también de superficial. Lo gracioso es que, como suele ser habitual, los que más hacen este tipo de críticas son peo-

ras que uno... una constante extraña esa de que los que son mejores que uno no te critican pero sí lo hacen los que son peores...

Si yo me cuidó y elijo los pibes con que salgo es asunto mio y no tienen por qué llamarme a mí o a mis amigas las más chetas.... Sabés lo peor? Eso lo empecé un boludito de mi clase (Nachó) porque cuando le dije que me gustaba el anime se puso insupportable conmigo para que salgamos y todo eso... El pibe es un nerd con todas las letras!!!! Y no es sólo por eso que no me gusta sino que este es un "otaku" con todas las letras (no un "otaku" argentino sino "otaku" como en Japón) y tiene cero vida social.... Como soy medio la vocera de la clase (pero "no oficial" porque tengo notas bajas U\_U) le pregunté de parte de todo el curso por qué no tenía más amigos/as y me dijo que era porque lo "discriminaban" (o algo parecido, no me acuerdo) porque le gustaba el anime y los comics americanos y Star Wars y bla bla bla..... MENTIRA!!!!!! Fue entonces que un amigo caliente (por tanta mierda) le dije que a mí también me gustaban, que todo el mundo lo sabe y que le parece lo más normal del mundo (lógico). Para comprobarlo en vista de su escepticismo, le conté de algunas de mis series favoritas, de las más conocidas, y le conté que a mis amigas les encanta Fushigi Yuugi gracias a que yo se las presté (éi ignoraba totalmente que mis amigas "las cuatro notables" como nos conocen, leían FY... cómo será de aislado que estaría...) y que en el curso nadie lo iba a discriminar por eso.... Cuando le dije eso se me emocionó todo y me empecé a contar vida y obra de George Lucas (blerg) que a modo de delicadeza escuché con atención. Hasta ahí bien, pero el flaco se re-obsesionó y empecé a tener actitudes pelotudas que yo ni ahí me bancaba, como enojarse si no me acordaba de tal o cual autor a la vida del pendejo (pasara por saberse todo de memoria... Llegué al colmo cuando, frente a mis amigos que son tarjeteros de Mall (un boliche de Haedo), se calentó porque a ellos no les gustaba Evangelion @\_@... Esa fue la gota que colmó el vaso.... Ahí le dije que no iba a salir nunca con un psicótico como él y el nerdo empezó a decirnos chetas y caretas... Yo no soy cheta ni ahí... más allá de eso que te conté... no tengo ninguna actitud que sirva para calificarme como tal: me gusta el rock nacional como los redondos, la renga, los pijos y la bersuit (que fui a ver con mi hermana y me encantó ¡tocan en pijamas! ^\_^).

Hablando de La Bersuit... se acuerdan de ese video de 1998 "Yo Tomo" donde aparecía Johnny Allon? Había un personaje entre los que bailaban que era Frank (que encima era choborbo porque tenía una botella en la mano!!!!) Algún día tengo que hacerme un cosplay de ese pescadito!! Jajaja... comentario super descolgado el mio...

juego al Pump it up! (se conocen muchos chicos "interesantes" ahí!!!!). ¡Dí, voy a bailar todos los fines de semana (yeah!) y por supuesto leo muchos mangas que sí están buenos, se los muestro a mis amigos (próximo proyecto D.N.Angel!). Acá lo corto para que ustedes lo juzquen... Y les dejo un pedito: por favor lectores de Lazer u otros "otakus argentinos"... no sean como este pibe, que se den cuenta que ver o leer anime y manga es como otros hobbies como andar en bicicleta, leer novelas románticas o lavar los platos, no dejen que se vuelva una obsesión o parte vital de sus vidas porque es sólo eso: un hobby...

Mierda... lo bien que me vendría algún amigo/a que tuviera por hobby lavar los platos como decís ^\_^

Póngase aquí las felicitaciones para la revista y sus allegados. Ya que les escribí les cuento que me encantan Tsuki y Tamahome y las series: Fruits Basket, Saint Seiya, Shaman King, Evangelion, S. E. Lain, X (bah, todo lo de Clamp) y D.N.angel ya veremos... Gracias por las notas de Los Simuladores y Matrix , fueron excelentes. Agustinita "ya volverán a saber de mí" Lanslievich Haedo (Bs As)

-Lz-31-03

Hola Leandro, esta es la segunda vez que escribo, pero no estoy enojado, entiendo el porqué no publicaste mi primer carta ya que fue muy chota, era más de lo mismo y no aportaba nada nuevo, aunque en este mail no tengo intenciones de revolucionar el universo y contar algunas anécdotas que tuve; yo no valoraba mi vida, pensaba que era un perdedor y no había logrado nada, estaba acomplejado hacia mí persona, pero al recordar un par de cosas me di cuenta que no, por ejemplo el asunto de mujeres, yo nunca practicaba deportes, me vestía muy mal, no me arreglaba y me encerraba en mi propio mundo (un shinji medio crot), en la primaria no me levantaba ni a la mañana, y mucho menos los dos primeros años de secundaria, hasta que a finales del 2000 me dije "de ahora en más voy a ser como esos pibes de último año que siempre envidié y odié, voy a ser más cara rota", dije y echo fui más cara rota, pero no avancé nada, tenía algunas amigas, pero nada más, ahí fue que conocí a Gisela, al conocerla me enamoré de ella (sigo enamorado después de casi dos años), pero todo quedó en el castillo ya me conocí por mí "yo también te quiero, pero como amigos", desde ahí decidí no andar más de levante, ser yo mismo el desesperanzado de siempre, un día por querer hacerle la pata a un amigo, me puse a hablar con una piba del colegio, era una de las más lindas del colegio, estaba rebuena, para buscar conversación le conté algunas anécdotas de mi vida (cuando me cagaron a palos a la salida de un boliche, cuando me corrió la cara por pintar las paredes con aerosol, y esas cosas que nunca le dirías a una mujer que te quieras levantar), desde ese día nos empezamos a saludar en los recreos, hasta que un día me dice "tengo algo que decir y no sé cómo" yo le dije "ya se! Te gusta mi amigo!"

...no, me gustás vos" me dice, yo me quedé helado, era imposible que ese minón se fijase en mí, mis compañeros no podían entender que hacía yo con esa mina, ellos les preguntaban a ella que me vio, ella les decía "me gusta como me habla y como me trata", yo siempre le era franco y la trataba como una amiga, salimos 3 meses, luego la corté yo, porque a pesar de que era muy linda, no me atraía, yo seguía enamorado de Gisela, así pasaron un par de mujeres más por mi vida, como yo no las quería, todo duraba poco; luego de terminar el secundario, empecé a trabajar en una Zapateria, el laburo era muy mal pagado, mi jefe me trataba muy bien, es un chabón recopado, está casado y tiene 3 hijos. Siendo yo mismo, contando mis boludeces, me levanté a la señora de mi jefe (en esa época ella tenía 29 años), como ella tenía 10 años más que yo, no se anduvo con vueeltas, me enseñó de todo, pero como siempre no duró mucho, dejé de trabajar en la zapateria por tener cargo de conciencia, a la semana me anoté en el plan jefe de familia por joder, al mes empecé a cobrar el plan (y eso que yo no tengo hijos y no menti en la solicitud)

(ud), a los dos meses me enteré que la hermanita de mi mejor amigo estaba enamorada de mí (tenía 13 años, te creés que eso me importó? No! Le bajé la caña) pero otra vez duró poco, luego me enganché a la hija de un compañero de cuadrilla (duró 2 meses) y hasta hace poco a la ex novia de un amigo, a todas de la misma manera, siendo yo mismo, yo les contaba que iba a convenciones, que miro anime, les mostraba mi foto junto al batimobil, les hablaba de mis gustos, sin pensar en chamullarlas, nunca se oculté nada, nunca me avergoncé de que me guste el anime o la ciencia-ficción o los video juegos, lo único que lamentó es que siga sin poder tener a la mujer que amo con todo mi corazón (y no me vengas con que siga intentando, ella ya me rechazó 4 veces!), todas estas cosas me pusieron a reflexionar, de que a pesar de no tener un buen estado físico, buena ropa, no salir mucho, la sinceridad servía de algo, decir que soy un casanova, me rechazaron millones de veces, el punto al que voy es, que uno tiene que ser uno mismo, nunca hay que avergonzarse de nada, no hay que ocultar nada, por más que uno se crea el perdedor más grande del mundo, si se fija bien en su vida puede encontrar muchos logros y cosas que el más facho y winner nunca va a poder lograr, cada quien es especial y único en esta vida. Ya me fui al carajo con esta carta, no sé si estará acertado en lo que digo, y no sé si a los lectores les parecerá bien esto, pero es lo que sentía, es algo que necesitaba contar, de paso Leandro, podrias hacer una nota sobre Ultraman? Yo recuerdo que lo veía por canal nueve, pero era muy chico y recuerdo poco y nada. Gracias por tomarte el tiempo de leer este mail. Me llamo Fabián Gaspar, tengo 20 años y mi mail es fabianmiami@hotmail.com quien quiera escribirme que lo haga.

Yo veo coherentemente lo que decís. Y 4 rechazos... Que yo se... conozco gente que consiguió salir con chicas que los rechazaron 10 veces antes de aceptar... ^\_^ , en serio. La vida es larga y el tiempo hace milagros...

-Lz-31-04

Hola, qué tal, yo soy el webmaster de la página www.4segundos.4t.com , escribí para contar que estoy haciendo una página llamada "Comics en Argentina" (con todos los comics editados en el país (empezando desde este año y yendo para atrás) y las novedades de cada mes; la dirección es http://comicsarg.8k.com/. Cualquier información, comentario, sugerencia o queja será agradecida. Por supuesto cualquiera que tenga una página es más que bienvenido a establecer un link a mi sitio y a pedir que su página sea incluida en la sección links del mismo (ya sea con texto o banners). Saludos Federico Zykner "Z"

Bueno, Don Z, ahí te mando el chivo y aprovecho para contarte que hace unas semanas estaba tomando unas cervezas con Feliciano de 4 Segundos en un momento que había visto tu página y le había gustado. Por cierto, aprovecho para mandar saludos a los otros incansables de ese foro de manga de donde te conozco, Wifre, Lars y Lupin!!!

-Lz-31-05

Si se te conciderian 3 deseos, que pedirías? Estas seguro de que no te arrepentirías después, y quisieras haber pedido otra cosa? Pienso un poco. No vas a estar seguro nunca de que lo que pedís es lo que realmente querés, porque si así fuera, no te arrepentirías.



ducha y no ando por ahí bajando cosas, es más voy a cybers y lo único que hago ahora es mandar mails y chatear con mis amigos. Admito que cuando empecé tuve esa cosa de ir de chat en chat y llegué a conocer chicos y llegar a pasar cosas, pero era un desastre otro (aunque hubo algunos que estaban buenos debo admitir) pero que sé yo después de haber pasado por todas esas experiencias llegando a la conclusión de que aguanté lo real. Lo "tactible", eso que puedo oler y tocar. Aguanté conocer un chico que vive por tu casa o en un boliche o que tan sólo pasaba por ahí, que los chicos se esmeren en conquistarme y no encontrarme con alguien que dice ser como yo pero que la verdad lo único que me da como es una persona es su mirada. En esta misma línea aguanté tener en mis manos una revista copada, divertida muy interesante sabiendo que no sólo son chabones que dentro de toda la tienen clara y que se sientan escribir son chabones que se rompen el orto trabajando investigando para que nos llegue la verdad no chumerios sino la posta. Es por eso que hoy me levanto y los aplaudo porque ustedes son lo más, sobrevivieron a la debacle, a la internet y a nosotros que a veces nos comportamos como una masa inerte que sigue a la moda. Carajo eso es lo que pienso. Eso sí, Leandro ya no vas a hacer más notas, solo la editorial y los mails? No extrañas ese principio cuando la revista salía tres pesos y las hojas eran una mierda, cuando el público éramos muchos pero ni tanto y donde escribías? Yo sí lo extraño. Bueno, te dejo en tu mundo y yo vuelvo al mio donde me daran la nota de biología, seguiré buscando trabajo para seguir viviendo en capital (aguantando la independencia) y dormiré algo porque estoy cargada de sueño. Besos Lorena Caminos Palermo (Ciudad de Bs As)

Hay cosas que extraño y cosas que no de esas primeras épocas. Pero no tengo ganas de hablar al respecto. Notas espero volver a escribir pronto, en teoría nunca dejé oficialmente de escribir notas pero me parece que por una razón o por otra me encuentro el tiempo y termino delegando "por esta vez" lo que me tocaba a otro... el problema es que esto ya se ha vuelto una constante... en fin... espero el año próximo tener más tiempo y escribir un poco que me gustaba bastante. Igual hay mucho "Leandro" metido por todas partes de la revista aunq' no se acredite.

-Lz-31-11  
Hola Lea!, cómo anda uno de los mas grandes ídolos de la Argentina, no!, de América, no!, del mundo... (con esto estoy segura que ya me publicarás el mail), me comunicaba para darles mis mas grandes felicitaciones por la revista, ya que tuve el agrado de comprar la Lazer desde el nro (que la tengo recontra guardada para que no se me ponga amarilla, y la ojeo con pincitas para depurar y marcar las hojas), y he notado que la calidad siempre estuvo en aumento (a pesar de que se aumentó más en unas que en otras). La cuestión de este mail está en que me di cuenta que muy pocas chicas admiten que nosotras también somos "muy amigas de nosotras mismas", como lo son los chicos. Yo me di cuenta de esto cuando estando con mi novio era una de esas charlas post ahhhhhh!, echados en la cama me preguntó "vos también te...?", a eso yo ya estaba baa con un tomate, y ahí, creyéndolo que yo era lo suficientemente abierta (de mente no de otra cosa), y que siempre estoy hablando de sexo, y que no hal y nada que me de vergüenza (bueno hasta ese momento), caí en que las chicas

cas tenemos el tabú de no contarles a nadie sobre nuestra autosatisfacción, y eso que yo la vengo practicando desde muy chica. Entonces me dije, así como los chicos no tienen ningún problema en contarte a vos por mail sus aburridos pero placenteras noches solitarias, yo también me propuse a que vos sepas que nosotras cuando las ganas acontecen y no hay nadie para llamarlas, nosotras también tenemos la "v" de la victoria para ayudarnos. Sin más vueltas me despido de vos, con un gran saludo vulcano, chau, nos vemos (si estás) en la próxima convención, pd: vamos chicas, es momento de que nos animemos a ser sinceras, y a aceptar que somos igual de chanchitas que los chicos. María Fernández Resistencia (Chaco)

La imagen mental de una lectora masturbándose... jajá, estas son las cosas bellas que te da la vida y este trabajo que te hacen más llevadera la existencia... gracias Dios!!! ...Opssss pensaba en voz alta ^\_^; ...Bueno, vamos a hacer alguna reflexión filosófica para cartearla un poco y sentir que me gana la vida dignamente: Si los hombres y mujeres no sintiéramos cosas muy similares respecto al amor o al sexo no creo que esta sociedad funcionara, por lo cual es más que obvio que los hombres sufren por amor como las mujeres y que las mujeres tienen el mismo grado de deseo sexual que los hombres... pese a que a cada sexo le cueste hablar de ciertas cosas. Respecto a masturbarse creo que hoy hay bastante más sinceridad que hace una década, pero todavía creo que falta que más gente diga que lo hace por el mero placer de hacerlo, y no que se escude en el "porque lo necesitan" a más sinceridad y aceptación de uno mismo más felicidad en la gente", creo que es una ley casi matemática esa, así que aunque cueste hay que tratar de ser cada día más y más sincero en todas las cosas, especialmente en el sexo que es algo que tiene una importancia enorme en nuestras vidas. Jaja, la "v" de la victoria... está buena y realista la descripción (aclaración para el amigo perdido; es por los dedos que más comúnmente usan para tocarse las mujeres)... ahora cada vez que veas el signo en un anime voy a pensar que la protagonista está pensando en pajearse... ^\_^

-Lz-31-12  
Hola amore mio: cómo va todo? bueno te recuerdo que yo soy Noelia (la chica del lindo vestido del árbol y el viento, jejeje, Lz-30-08) bueno te cuento que tengo una alta dosis de alpeidismo y decidí escribirte, me puse una meta que es que todas las Lazer de la 30 en adelante tengan un mail mio, Hummmm... Nada pretenciosa la chica... y bueno, vamos a ver que suerte tenés...

Bueno, veamos... primero que nada fui a Fancomix!!!, estuvo muy lindo, me compré varias cosas incluyendo 3 tomos de Dragon Ball serie azul por 15 (qué barato, no?), también vimos tocar a la banda Leprechaun, por cierto, es bastante buena, una de las cosas más descubiertas que hicimos fue una apuesta con mis amigas, la que le decía a 2 chicas la frase "¿quieres ser un congnito?" mostrándole un preservativo (que nos regalaban en el stand de Tulipán... se ganaba un llavero... no sabes, fue lo más gracioso que vi en mi vidaaaa... a un chabon se le puso la cara de todos los colores y así muere del infarto, bueno la verdad nos divertimos bastante,

Cara de todos los colores? Casi se muere de un infarto? Carajo que hay gente lamentable polulando por las convenciones de comics a veces...

nuestro próximo objetivo es participar de un cosplay, bueno otro tema, la siguiente anecdota que es deprimente y patéticamente horrible. Sucedió un día común y corriente cuando salimos temprano del colegio, resulta que fuimos a C&A, entonces llegamos a la parte de ropa interior (femeninas y masculinas obviamente) entonces mi amiga Cecilia me muestra un calzoncillo de esos que son tipo pantaloncito que tienen una tira de elástico con su respectiva marca en la cintura (qué descripción no?) buen la cosa es que cuando me los mostró a mi me entró a sangrar la nariz, sí, así como lo oís, te imaginas que me catalogaron de perversita como siempre ^\_^ pero bueh, siempre le puede pasar a uno, ahora siempre que vemos algo de ropa interior no falta algún desubicado que nos tira un pañuelito de papel por las dudas.

Jaja, qué pajera... gracias por reforzar mis afirmaciones del mail anterior ^\_^

Ché ya se me están acabando los temas de conversación. Qué otra cosa chistosa de mi vida puede contar? ...Ahh, me acordé una: el otro día mis amigas me tiraron adelante del chico que me gusta para que lo saludara, ya con el chabon había pasado algo pero para él sólo fue un instante de calentura y además estábamos en un boliche, así que fue de joda, pero como buena boluda que soy a mi el chabon me sigue gustando y sigo lamentándome por él, la cosa es que lo único que se me ocurrió fue "no te habia reconocido por el gorrito" (léase con voz de idiota) al final en estas cosas del amor siempre caigo de culo, digo yo... alguna vez encontraré a una persona que no me sea tan ridículo? con esto me despido que voy a conectar a Internet para hablar con mi mejor amigo otaku "tute" así que me retiro, te dejo con otro versito de mi calaña: "Jugamos a los muertos vivos? Vos te tiras al piso te hacés el muerto yo me tiro encima de tuyo y me hago la viva", y otro que se me vino a la mente (este no es mi caso eh!!!) "tus ojos son dos frutillas, tus mejillas dos manzanas, que linda ensalada de fruta haríamos con mi banana!!!" (eso es para algún chico que quiera tener un ojo en compota y tener una razón para usar lentes de sol un día nublado ^\_^)

Uyyyyyyyy... Qué veeeeeeeees que son esos versitos... ya estaban llenos de telarañas cuando yo estaba en primaria... a ver si volvemos al presente...

bueno Leandro leandrin ahí te ves. See you!!!! (acabo de hablar con mi amiga Jaqui y me dijo que la nombre así de este mail va dedicado a ella!!!!!! Y en honor pongo la frase que dice cada vez que ve algo tierno. How Pretty!!!! u). Noelia Rodriguez Castelar (Bs As)

Pretty, Pretty... jaja, el otro día estaba viendo la película Barbarella y después agarré el Miyukichan in the Wonderland de Clamp y ahí sí, ahora entendiendo las cosas, me hizo tanta mucha gracia ese capítulo inspirado en Barbarella (por cierto, es un re-flash esa película!!!!)... Otra cosa... el villano de la película (que data de 1968), como sabrán los fanáticos del grupo, se llamaba Duran Duran... ay... qué ojos que nos ponemos todos...

-Lz-31-13  
Necesito quejarme, necesito expresar mi bronca, y ustedes, mis amigos de Lazer son los elegidos, porque sé que

van a saber entenderme. Hace ya muchos meses que vengo viendo la excelente serie Shaman King, y a medida que pasaban los episodios, esperé muy ansiosa el final. Si bien no sabia como terminaba, conocía por medio de Internet los 2 minutos 48 segundos finales del epilogo, con la canción tan linda que pasan. Por eso, al terminar, hoy Martes 5 de Agosto Shaman King deseaba poder ver en la pantalla del televisor eso tan conmovedor. Cuando por fin empezó la canción e Yoh fue caminando a su casa con Amidamaru a su lado... cortaron!!! Cortaron todo y pusieron las mismas imágenes del Ending con la música en castellano del epilogo. ¡Qué sacrilegio! ¿No tienen educación? ¿Se cagan en los ojos los de Fox Kids, no sé quien fue el que cortó eso. Lo que sé es que existe, y yo lo vi. Y me da mucha rabia ya que eso completaba el final, viéndolo que me pasa cuando Yoh llega a su casa, en qué quedan los demás personajes, y lo más importante, el anuncio de los grandes espíritus para el torneo. Para quienes no vio esto en Internet, el final queda muy descargado, abierto, malísimo. No me explico qué es lo que pasó, tal vez ustedes sepan y puedan aclarármelo. No me presenté, me llamo María Luján Rivas, soy de Haedo y mi edad ¿Quiéren saberlo? Bueno, 20. Listo, ya me desahogué, gracias por bancarme un rato, yo sé que no soy la única que piensa así, sepan comprenderme. Si me publican, mi mail es kakarotto\_07@yahoo.com.ar Gracias!!!

Esta es una típica gagada que pasa eternamente en los doblajes latinoamericanos... la mitad de las veces que alguna serie tiene algún final especial o que se sale de lo estándar hay nadie que se fije y lo deje... es como que nadie viera la serie y saliera todo con fritas. Le encargan a un vago que reemplace todas las presentaciones japonesas y los endings pero no se gastan en avisarle "ojo en el cap tanto hay que dejarlo igual a la versión japonesa porque el ending es parte de la historia"... una grasada la verdad... más bronca me da porque me hace unos días justo enganché el capítulo ese en España (doblado con voces locales, o sea una versión distinta a la que se vio en Argentina), donde lo emite el Cartoon Network español y en esta versión sí que respetaron el final. Si Cartoon Network España tiene cuidado y hacen las cosas bien... por qué mierda Fox Kids Latinoamérica no puede también??? En fin... tenemos buena relación con Fox Kids Latinoamérica, así que le pasaremos tu comentario a la gente correcta a ver si se puede solucionar el tema para futuras repeticiones. En su momento logramos que Magic emitiese el ending posta del Cap 200 de Sailor Moon (que pasó algo muy similar en su primera emisión), así que hay esperanzas... por lo menos me consta que la gente de los canales de tv escucha las cosas que les dicen, es sólo que son medio despistados y los que les venden los doblajes más todavía...

-Lz-31-14  
Bueno Leandro... La cosa es así... Mi idea es dar mi opinión sobre "cosas normales de las que no se hablan con franqueza en ningún lado". Léase amor, pasiones y demás, como dijiste en la intro del Lazermail 30 (treinta?), que manga de chorros... ¡a! Decime si cuando sacaste la uno te imaginabas este gonzalo.

No, la sacamos por boludiar. Pero cuando la vimos terminada dijimos "oia... quedó buena... a lo mejor funcna..."

Por ahí no sirva de nada (y ni lo publicqués... ojalá te mueras de hernia

en el cólico y sirosis, hemofílico... puto... si la publicás retiro lo dicho, amigo del alma) o por ahí tire algunas puntas para futuros mails... Bueno, empiezo por tu pregunta inicial... Si bien soy adicto a la internet me parece una herramienta super útil si se sabe usar. Esto es, poder mostrar las cosas que hacemos o nos apasionan (con una web personal), comunicarse con gente que se ha tenido que "exiliar" y todo eso. Es decir, si bien la uso bastante, también soy de los que creen que en la red encontrarás menos de lo que buscás... Y eso, justamente, el enganche que hace que algunos varios se queden hoooras y hoooras navegando... Más bien ahogándose. El rol de Lazer? Está claro, para quienes leemos, dos cosas: 1. Son informaciones confiables porque se han encargado de darse a conocer, de exponernos sus principios (compártamoslos o no) y, sobretodo, han sido coherentes con ustedes mismos y con nosotros. Es decir, pueden jactarse de algo que ni internet, ni muchos de otros medios pueden. El Lazermail ha creado una red fantástica de gente que coincide en muchas cosas que nosotros no las que hasta hace un par de años se creía única y, por decirlo de alguna manera, sola. De más está decir que no hablamos de anime... Sino que esto pasa a un segundo plano cuando pibes jóvenes (No, loco... No sean así... ¿Porque le dicen viejo choto a Leandro?) piensan, sienten y viven cosas parecidas... Eso va más allá del contenido informativo de la revista y la hace diferenciable // Lejos de la paja de medias solo expone algunas de las cosas que los hacen (no se asusten) un ejemplo a seguir... Por cualquiera que quiera hacer lo que le guste con coherencia y sin "tranzar" con nadie... (A menos que un volteadita implique descuentos en insumos... Ahí, sí... vayan para adelante... Aunque sea una empresa horrible... Nunca desperdiciaré un "papo" porque mañana, en épocas de hambre, ya no va a estar... je je). Hasta acá lo que creo del tema... Y lo que me gusta de Lazer de retrato y recién hoy puedo escribir, así que por ahí, revivo viejos temas de Lazermails anteriores... En fin... Veo que muchos saltan a contar sus problemas amorosos y todo eso... Y la verdad es que me fascina escuchar sobre todo eso (Nota: No soy Moria Casán), filósofos, entre comillas... Al fin y al cabo el amor motiva a muchas, o todas, las conductas del hombre... El arte, incluido los comics, la música y demás ¿Será el eje de nuestras vidas? Supongo que sí. Buena idealista, soñador o... como una vez me dijeron... boludo... Pero en fin... prefiero estar flotando en mi boludez que pisando mierda... A propósito, ¿cuántos creen en la amistad entre hombre y mujer? Es decir ¿creen que existe algo así en estado puro, desinteresado? ¿O siempre está latente la posibilidad de darse masita?... Para mí que sí. Pero uno, quizás, prefiera quedarse con la amistad, es lógico y válido... Pero alguna casi siempre se mastica esa otra posibilidad... Nunca entendí a esos que dicen: "Sí, me enamoré, tal piba/é... pero es mi amigo/a" Yo pensaba, si se hecha a perder sólo por el hecho de que uno se le declara al otro, entonces qué clase de amistad era... Realmente nula... Si son amigos, y personas inteligentes, sabrán decir (y entender) que no comparten los mismos sentimientos con respecto al amor, pero esto no tiene por qué opacar al sentimiento de amistad (por llamarlo de forma distinta aunque para mí son el mismo sentimiento separado en hombre y mujer)... No me gusta tajar la diferencia entre hombre y mujer... sino más bien en personas... Algunas más sensibles, más ilusas, más histéricas (esto, con respeto, para el de Lz-30-05) ¿Me explicó? ¿Estás de acuerdo o ni

ahí, 'diosBERTO'?

Importa si lo esté o no? No creo poder aportar ningún criterio al tema más allá de mis apreciaciones personales, las cuales encima varían a lo largo del tiempo... En pocas palabras siempre me ha parecido que la amistad hombre-mujer es totalmente posible y genuina, el tema es que obviamente es algo siempre peligroso ya que está la posibilidad latente de que abra la puerta al sexo o al amor en cualquier momento. Pero bueno, es un riesgo que hay que correr, realmente es peligroso nunca me pareció razón suficiente para auto imponerme a hacer amistades con la mitad de los seres humanos de este planeta... especialmente con gente que veo que es parecida a mí o hay buena química. Yo creo que el problema y las dudas de la existencia de la amistad hombre-mujer vienen por el lado de las miles de amistades falsas que se arman de gente que se hace la amiga de la otra porque sólo quiere ganar puntos para poderse la coger o de gente que le escucha todos los dramas y la apoya a la otra persona porque en el fondo la ama y está esperando que se de cuenta. Por culpa de todos eso huevesonas que no hablan claro este tipo de amistades se han vuelto tan complicadas y la gente desconfia tanto de ellas. Pero existir existen, no me cabe la menor duda. Y si existen genuinamente, como decís vos, entonces no tienen porqué acabarse si un día pasa algo con el otro, ya sea sexo o amor.

Esto viene colgando al famoso tema de "dejen la revista y vayan a decirle..." porque sé que en muchos casos las dudas vienen por el hecho de "no arruinar la amistad" Me parece una gansada, de hecho veo a una relación amorosa como una amistad, una gran amistad, por la cantidad de cosas que se comparten. Obviamente estamos dejando de lado las cosas que nos tranza y todo eso que tanto queremos de pibes y q' muchas veces llamábamos "noviazgos" amor de mi vida" y tantos otros términos, hoy lo veo, delirantes... Delirantes porque como vos dijiste, a veces ni nos conocíamos a la otra o el otro y ya nos parecíamos perfecto...

No me había puesto a verlo tan fríamente, pero sí, opino lo mismo que vos...

No creo en ir enganchándose sino en primero engancharme (lo cual implicaría una amistad previa) y luego sí, concretar proyectos juntos... Claro que son creencias y cada uno tiene la suya y está tiene la fuerza más que nada para guiarnos en nuestras actitudes (se nota, no creo en Dios, sino en lo que dejamos o no de hacer nosotros mismos, sin ningún destino predeterminado ni nada de eso). En fin, tanto amor, tanto amor, pero también hay que ponerla vieja... Es lindo quitarse los miedos e ir de frente, pero en la vida también hay que ir por atrás... ¡¡¡¡¡! Nada más lindo que esa puntita que entra justo, justo, en aquellos orificios (parafraseando al gran Cosme Fulanito) "no previstos por la madre naturaleza" ¿Mujer, por que tanta ingratitude, eh? ¿Por qué no compensar nuestros trabajos con cancha embarrada, nuestros payasaitos, con una festiva donativa traserá? A vos ton-tita, lectora de Lazer... Animáte a que te destapen la caneria!!! Después de todo es un favor... Cagar, va a ser ahora, un trámite rápido... Y la Lazer pasará ahora a ser leída en nuevos e impensados lugares, ya nunca más en aquel cuarto frío y cálido a la vez, que llamamos 'noiba' Bueno para los que me ven leyendo muy románticamente... Ahí tienen... También soy un cerdo y me desvivo por "hacer un buen culo" de vez en cuando... Por eso... "Larguen la

revista y vayan a hacerse un culo por ahí... O que les hagan uno... No sean idiotas... Vayan' En fin... como verás el mail es larguísimo... Así que estás obviamente autorizado a recortar las partes aburridas o que no vengan al caso de lo que quieras publicar del mismo, así como también autorizado a PUBLICAR mi EMAIL y mi web personal con un poco de arte-desastre de mi cosecha (<http://pinomobile.8k.com>)

... Como soy un tarado me presento recién ahora... Me llamo Pino, bah, así me dicen y todos me conocen así... O, Pinomobile, en honor a mi ilustrador-pintor-artista favorito, Pinomobile (art. gráfico del Los Redonditos) Estudio de diseño gráfico en la UBA) Y sí, soy otro fanático de EVA, cuyo final (¿finales?) por la película, digo) alabo, el cual a pesar de que a muchos le choque, es lógico... Pues una serie plenamente psicológica finaliza con un final basado en los 'cambios de personalidades' de los personajes, y del 'hombre en general (esto, con respeto, para la lz-30-01... Son opiniones, sólo eso). Quizás quienes dicen que no tiene final esperaban un final más 'ciencia-ficción' onda ganaron los buenos, ganaron los malos, etc. De más está decir que fui de los que siguieron DBZ, Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Knight Rayearth, etc. Por fin, me despidió, saludó las bandas.

Emmanuel 'Pinomobile' Carmona (Sí, como el de Son Amores- Sí me tendrán los huevo' al plato con el chiste)

#### -Lz-31-15

Oberto-san: te escribo porque considero que sos una persona que puede entender lo que estoy pasando, es que me parecés intelectualmente estimulante. Conoci a una persona muy importante en mi vida (supongo que es importante porque me marcó mal, es que nunca se me había declarado una mujer)... fue shockante... Bueno, yo tengo la costumbre de llenar de dibujos de anime por ahí donde ando, ... y el colegio no es una excepción...eso de dibujar en las paredes mesas y/o en otros objetos es en cierto modo "divertido", o tal vez uno lo hace porque no tiene nada mejor en que ocupar su tiempo al pedo. Entonces un día de lluvia, luego como siempre al colegio y miro la serie de dibujos de Night Walker (dicho sea de paso, mi anime predilecto ^\_^) que yo misma había hecho; entre ellos está Shido, Riho, Yayoi, Guni y un Bleed que me gustó... y bueno era costumbre encontrar a estos personajes que recorro con la vista cuando sea que paso por ese corredor ... (T T MALDITA COSTUMBRE) es entonces, cuando veo algo extraño , me dije: "me sobra un dibujo" al ver a un maravilloso Cain que se extendía en la húmeda pared justo al lado de mi Shido ...tengo que confesar que me encantó, era realmente fantástico y estaba pintado con ténpera, al igual que los míos. Cuando terminé de adorar al gran dibujo, fue cuando me pregunté casi sin darme cuenta ¿quien lo habría hecho... mi mirada fue a parar a un garabato medio borrado del que llegué a distinguir "Anna Koyoyama" (no quisé relacionarlo con Shaman King, la verdad ^\_^ pero debo confesar que desde ese día me quedé la duda...). En los sucesivos días, el entorno de donde había dibujos míos comenzó a llenarse... con dibujos de la tal Anna Koyoyama... hasta que comenzó a ser natural el llegar y ver un dibujo nuevo... y mi curiosidad de saber quién era aumentaba pareja con la cantidad de dibujos... mientras más dibujos, mayor era mi curiosidad ...Y así pasó el tiempo ... hasta que un día en el patio del colegio, veo lo que yo

deseaba ver... una chica dibujando en la pared , al lado de algún dibujo mío... Es entonces cuando me acerco y le pregunto... si es ella la que firma por Anna K., me contesta que sí, y con la misma curiosidad que yo, me interroga lo mismo a mí, respondiendo afirmativamente y me felicita. Bueno me entero de que en realidad se llama Anna (pero podés creer, nunca le pregunté si lo de Koyoyama era por Shaman King o pura casualidad... pero de todas formas, no importa mucho). Comenzamos una agradable amistad, nos juntábamos a charlar de anime, y de muchas otras cosas... pero cuando tocaba el tema de "tenés novio?" o algo así, ella nunca contestaba... Las cosas sucedieron así por un tiempo, me regalaba dibujos y yo a ella, y bueno, comencé a salir con un amigo que me gustó siempre y se lo iba a contar a Anna ese mismo día... pero sucede que, en el colegio no me hablaba mucho y estaba un poco rara. A la vez, encuentro una carta debajo de mi banco que decía si nos podíamos ver a la salida, y yo fui... y en ese momento me dice que está enamorada de mí y que quiere que pasemos juntas el resto de la vida. La verdad es que me quedé re shockeada y casi no pude responder... no sé la cara que habré podido poner es que sentí que no me podía mover... me paralicé de cuerpo y mi mente me decía algo que no podía terminar de aceptar... que era "Anna... es lesbiana"... ella, al ver mi expresión de indefinición se da media vuelta y se va. Confieso que me quedé ahí parada con cara de estúpida como 5 minutos después de que se fue; y se me ocurrió pensar... "me está jodiendo" como el típico fenómeno de negación al que tendemos todas las personas ante tener que aceptar algo difícil. Así en ese estado, le pido permiso a una pierna para mover la otra, y salgo caminando hacia la parada del colectivo. Al llegar a mi casa con cara de Rei, me tiro en la cama a pensar, o no sé si para NO pensar, pero una sola pregunta daba vueltas en mi cabeza... "soy lesbiana?" y ... llegué a la conclusión de que no besaría a una mujer, no dormiría con una mujer, no tendría sexo con una mujer porque no me excitan las mujeres, y por sobre todo, no amaría a una mujer como ella quisiera que la ame. Entonces, decidí que debería decirle que no correspondo a sus sentimientos, en el caso de que fuera verdad lo que me planteó en la puerta del colegio. Ese día, me reúno con mi novio, (haciéndole caso a mi testarudo) traté de imaginarme con una mujer ...y sinceramente, no pude. La admiro mucho, me parece una persona macanuda, pero la verdad, no sería más que su amiga. La verdad es que no soy lesbiana, es que no siento nada con una mujer ¿es así? tengo una compañera que es bisexual, y a ella le da igual, pero a mí no. T T Bueh, el desenlace de mi historia, fue... que estábamos en la puerta de mi casa con mi Tama-chan (es que se parece a Mahomahome ^\_^ y es posta, aunque muchas de ustedes no lo crean EH!), y en esto cae Anna, que nos mira con cara de incredulidad, y sin decir una palabra, se va como si nada. Intenté detenerla, pero no me hizo caso. Creo que se dio cuenta de que yo estaba en otra... y... desde esa vez... no la ví más. Al otro día, sintiéndome re mal porque sabía que la había hecho sufrir, luego al colegio esperando encontrarla para aclarar las cosas, (después de haber estado toda la noche pensando en las palabras que iba a usar, para que entienda y no lastimarla), pero ... el futuro me ganó a mí... me encuentro con que todos sus dibujos estaban tapados con pintura, (no sé cómo mierda hizo), y su casillero estaba vacío...

eso me dio a entender que no iba a volver... Como si hubiera tenido poco, cuando abro mi casillero encuentro un sobre que seguramente metieron por la ranurita... no dejé de pensar que era de ella, pero no lo abrí hasta hoy que te escribo ...es temi que dijera algo terrible... Me armé de valor y hoy desplegué la hoja de papel... y bueno, la carta decía: "Cuando hace frío y nos sentimos solos, muchas veces nos hace falta alguien al lado que nos abrace y nos diga que todo está bien, para olvidarnos de que los problemas existen, al menos por unos minutos... hasta siempre... Anna". Yo creo Leandro, que "tu" frase (la de Jovanotti del final del Lazemal 26) es lo más real que escuché hasta hoy... "que yo quiera estar con vos... que vos quieras estar conmigo, que yo quiera estar con vos... que vos quieras estar conmigo." Seamos heterosexuales, bisexuales, homosexuales o lo que sea que seamos, va para todos la misma. Hasta la próxima... Si en algún momento pensás en una nota de Night Walker, pues, pensá en que yo estaría muy feliz de ver a mi querido sr. Tatsuhiko-vampaia en Lazer . Y sobre todo porque hay muchísima gente que no conoce este anime (una de las razones es el horario ultra choto que tiene). Amenacemos por teléfono a Javier a ver si cambia el horario ^\_^ Eva Martínez Castro Ciudad de Buenos Aires

Seré estimulante pero no tengo nada que agregar a lo que ya dijiste... ^\_^; (eso sí, pero la próxima media pila y contestá en el momento!! Pobre Anna)

Bueno, así termina este Lazermail. La verdad que tengo que agradecer la cantidad de cartas interesantes que se mandaron esta vez, todos los que respondieron su visión sobre Lazer en la era internet y todos los comentarios variados sobre la vida que he leído. Es una pena que el espacio sea limitado porque realmente había bocha de cartas interesantes, de las más de 800 que llegaron por el número 30 una gran cantidad estaba muy buena y fue casi por azar que debí terminar haciendo la selección final de las que publiqué.

Bueno, los dejo con esta follito veraniega a cargo de don Marcelo Vicente en el que aparecemos Eduardo Di Costa y este humilde colaborador en Agosto pasado en la apacible ciudad de Blanes, en la Costa Brava a pocos kilómetros de la frontera con Francia (...Y qué estará haciendo Souinine en este momento?) Guardo gratos recuerdos de esa tarde de sangría y patatas bravas caballeros. "Que no decaigal!!!".

Bueno, lectoras-és, gracias por comprar este número de Lazer e indirectamente, pagarme los aviones, hoteles, restaurantes y vicios varios... ^\_^ gracias en serio. Que todo ande bien y será hasta la próxima.

- LEANDRO OBERTO



# LAZER

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !

By Marlon81



HE-MAN  
EL CLASICO DE LOS '80



ANALISIS DE  
LOS OVAs DE I'S



LLEGAN NOVEDADES DE  
EVANGELION



FANCOMIX  
INFORME DE LA CONVENCION



## SAINT SEIYA



# 31 - \$5.-

TVRÉA

- SU EMISION POR CARTOON • EL NUEVO MANGA
- LA NUEVA PELICULA • LO NUEVO DE HADES