

9 770329 502004 00034  
SEPT 2005 - ARGENTINA \$ 5.-

# LA 7ª ERA

#34

TV PÉREA

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!



ANIMAX ABRE EL JUEGO

## FULLMETAL ALCHEMIST

ARRASA EN JAPON: REPETIRA EN ARGENTINA?



LOS 3 CHIFLADOS  
SEIS BOLUDAZOS DIVERTIDOS



10 FRACASOS ARGENTINOS  
(COHETES, AEROSIAS, OLIMPIADAS...)

## Volvimos!!!

Leandro Oberto  
Editor



Bah, en realidad nunca nos fuimos... Lazer #34 se fue retrasando de un mes a otro, y a otro, y a otro... a la espera de un mejor momento anímico y organizativo de quienes la hacen. En Diciembre pasado sufrimos un golpe durísimo cuando Pablo Ruiz (co-fundador de Lazer, Vicepresidente de Editorial Ivrea y mi mejor amigo) se vio obligado a abandonar sus funciones tras serle diagnosticado cáncer.

Sólo unos meses después (en los que nunca se quebró y trabajó cuanto le dieron las fuerzas), el 7 de Mayo mientras afrontábamos el fin de semana final de la Feria del Libro, Pablo falleció. Tenía 29 años.

Simplemente no se merecía eso. No es justo. Lo extraño, me falta, y me causa una angustia infinita pensar en todas las cosas que están pasando y pasarán con sus creaciones y nunca verá. A veces, últimamente, me acuesto en el más banal y frustrante de los días y no dejo de sentirme feliz de meramente estar vivo y tener la oportunidad de envejecer, un futuro por el que preocuparme y problemas cotidianos. No quiero volver a amargarme por pelotudeces nunca más.

Acá estoy empezando una nueva era en Lazer, convencido de que si tengo el privilegio de estar vivo tengo la obligación de ser feliz, de hacer cosas que valgan la pena. A lo largo de estas páginas hemos dado rienda suelta a experimentar y buscar cosas nuevas. Lo que ven no es la Lazer definitiva, sólo el punto de partida a una etapa sin estúpidos límites autoimpuestos donde todo lo que nos deje pensando, entretenga o divierta tenga cabida.

Si la vida te hace sufrir, castígalaviviéndola con pasión, exprimiendo cada instante. Convertí la situación más negativa en la mejor y más valiosa de tus experiencias. Las crisis son la oportunidad de lo nuevo, de la mejora que nunca pudiste ver que se podía hacer.

Gracias por comprar Lazer, pondremos todo el huevo del mundo para que lo sigan haciendo durante mucho, mucho tiempo.

# LAZER

Director General  
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General  
Javier Heredia (gráfica)  
Marcelo Vicente (textos)

Jefes de Redacción  
Ricardo "Tati" Pérez  
Agustín Gómez Sanz

Jefa de Producción  
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia  
Andrea Pontoni  
Pablo Broqua  
Leonardo Gutierrez  
Mónica Lorente

Redactores - producción  
Sergio Fantín  
Leandro Iraizoz  
Eduardo Di Costa  
Rogelio Ortigas  
Pablo Ariza  
Maximiliano Gomez

## IVREA

### LAZER # 34

Una publicación mensual  
de Editorial Ivrea S.A.  
Avenida 98, C.C. Al San Isidro  
Buenos Aires, Argentina

Presidente - Dirección editorial  
Leandro Oberto  
Vicepresidente - Editor Responsable  
Marina Fornaguera  
Departamento de finanzas y producción  
Graciela Escobar  
Susana Ezquerro

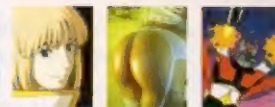
ISSN 0329-5028 - Registro de prop. intelectual  
N° 964830 - All the brand/product names and  
artwork are trademarks or registered trademarks  
of their owners. Todas las imágenes y marcas  
reproducidas en esta revista son copyright de sus  
respective autores o compañías y aparecen aquí  
por motivos periodísticos.  
Notas © 2005. 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 fuera de Argentina:  
Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: Quebecor World Plaz

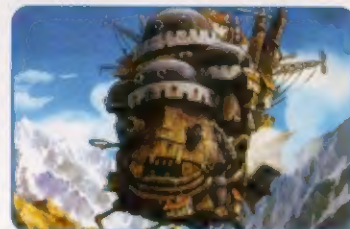
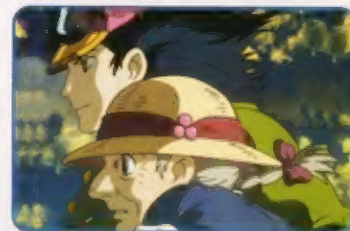
2 de Septiembre de 2005  
Printed in Argentina

# NEWS



## HOWL'S MOVING CASTLE, LA ULTIMA PELI DE MIYAZAKI, SE ESTRENA EN CINES ARGENTINOS EN DICIEMBRE!

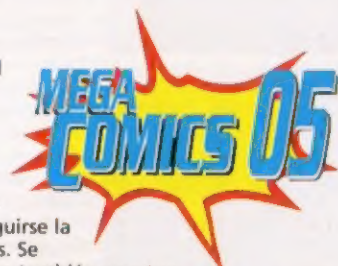
Se ha confirmado que bajo el nombre de El Increíble Castillo Vagabundo, se estrenará el próximo 8 de Diciembre en los cines locales Howl's Moving Castle, la más reciente producción del ya mítico Hayao Miyazaki (El viaje de Chihiro, Princesa Mononoke). El sensei, que estuvo trabajando largo tiempo en esta producción, vuelve a la pantalla grande con un relato que adapta la novela homónima Howl's Moving Castle, escrita por la británica Diana Wynne Jones. Si bien para la ocasión Miyazaki no se ve acompañado por su compañero Isao Takahata, se encuentra en asociación con Joe Hisashi que nuevamente crea una composición musical mágica para este film. La película toma lugar en un pueblito que se parece a esas pequeñas villas, con estilo europeo, alejadas del mundo. Allí vive Sophie, una chica cuyo padre ha muerto y debe ayudar a su madrastra haciendo sombreros para que ella y sus hermanas puedan comer. Así se convierte en una gran creadora de sombreros despertando los celos de una bruja, que por este motivo la hechiza convirtiéndola en una anciana. La maldición no permite contarle esto a nadie, por lo cual Sophie se aleja encontrando refugio en un castillo andante en las afueras del pueblo. El mismo, supuestamente encantado, pertenece a Howl, un brujo que vive allí junto a otros encantados. Ahora Sophie y sus nuevos amigos harán lo posible para terminar con sus maldiciones, pero nada es lo que parece y el film puede ser interpretado de muchas formas. El largometraje (cuyo nombre original japonés es Hauru no ugoku shiro) dura 119 minutos y viene de batir records en Japón, recaudando más de 240 millones de dólares. Volviendo a la versión local, lo más posible es que sea doblada, cosa Disney, la distribuidora, ya hizo en otras versiones internacionales.



## IVREA TENDRA STAND EN MEGACOMICS '05!

Como siempre, Editorial Ivrea dice presente con un stand en las convenciones de comics y libros, en esta ocasión siendo parte de la venidera Megacomics '05.

Dicha exposición de comics, animación, juegos y fantasía, será del 8 al 11 de Septiembre de 2005 y tendrá lugar en el Centro de Exposiciones de la Ciudad de Buenos Aires (Figueroa Alcorta y Pueyrredón). En cuanto a Ivrea, estará ubicada en el stand B6, y allí podrá conseguirse la totalidad de los productos publicados a precios especiales. Se anuncian además muchas sorpresas y novedades, así como también eventos como el ya célebre concurso de disfraces, y una charla que tendrá lugar el día sábado 10 de Septiembre a las 15 hs. en la cual todos los lectores podrán charlar con el staff de la editorial y aclarar todas sus dudas. Además contará con la presencia de Leandro Oberto, director de la empresa.



Tati, Pablo y Leandro  
Nov 2004 - Stand de Ivrea en BCN

## KEYRA: LA CYBER-FIEBRE DEL CULO PERFECTO (ADIOS "PAMELA QUE PAN DULCE")

NO, el mejor pavito jamás visto NO ES el de Animatrix! Con Keyra se prueban dos teorías que siempre escuchamos de nuestros mayores: que Dios es argentino (al menos una parte de él) y que realmente tenemos la mejor carne del mundo. Con 230.000 links es, detrás de Evita, la argentina más nombrada de la Red, superando ampliamente a Pampita, Luciana Salazar o cualquiera del rubro. Se habla de ella en todo el cyberspacio: hay foros rumanos, griegos, rusos, coreanos... y Howard Stern, una especie de "Pergolini yankie" multimediático, se refirió a ella como "the hottest bootylicious girl of the world". Acá, en su país natal, Telefe Noticias, Código Penal y Clarín hicieron informes sobre este culazo que los españoles del programa "Crónicas Marcianas" quisieron llevarse a Europa por 20.000 euros, oferta que ella rechazó: "por más dinero que me paguen, no voy a salir en la tele hasta que termine la facu" (nerd!!). Bah, eso dijo en una de sus presuntas entrevistas, igual de dudosas que esa producción de fotos que salió hace poco en ediciones internacionales de la revista Maxim, según sus fans, con un "orto impostor". Es que la chica que está delante de esa maravilla es un misterio total: dicen que varias minitas se hacen pasar por ella, que se negó a posar para Playboy, que se llama Julieta Machado o Agustina Córdoba y tiene 19 -o 21- años, que estudia abogacía en Morón o computación en Congreso, que fue a un colegio de monjas en Caballito, que labura repartiendo volantes y se prostituye en el Once, que su novio no sabe que ella es Keyra (qué culo que tiene el chabón... posta), que la reconocieron en el subte, que le encanta Lazer (ésta la inventamos nosotros, pero ojalá que sí), etc. Ella niega todo, incluso la realidad: "no me creo la reina del trasero perfecto". Andá, humilde!! Web recomendada: elmejorculodelmundo.blogspot.com, un pibe que terminó trastornado de tanto mirarle el tujes (que por cierto, pueden ver en [www.diosakeyra.cjb.net](http://www.diosakeyra.cjb.net)). Como diría Tolkien, "un culo para dominarlos a todos". Y ya pasaron 9 meses, y el mito Keyra sigue creciendo, mientras esa colita divina te mira... y te mira... y te mira...



Foto que trucamos para motivarnos y sacar Lazer más rápido

## DRAGONBALL CUMPLE 20 AÑOS (NINGUN BALLUDITO!!!)

Durante todo el mes de Agosto pasado se realizó un evento en el Aqua City de Odaiba, Tokyo, en celebración del vigésimo aniversario de la obra más importante de Akira Toriyama. En realidad, el primer capítulo del manga fue editado en las páginas del Shonen Jump en Diciembre de 1984, pero ya que la serie de TV cumplía los veinte recién en Febrero del año que viene, decidieron promediar y realizar el evento entre ambas fechas. La muestra fue un enorme museo que cubrió los diferentes aspectos de todas las sagas que tuvo la serie (normal, Z y GT) y por supuesto todas las películas. Además hubo una sección especial donde se podían ver los videojuegos que se crearon históricamente y jugar a los últimos recién salidos. Como no podía faltar, al final de la muestra uno se encontraba con un enorme negocio de merchandising con souvenirs especiales y demás parafernalia. El evento también promocionaba una búsqueda (garpa, pero con premios) de las siete dragonballs escondidas por todo el complejo...



## MAZINGER-Z VUELVE A LA TV ARGENTINA!

En los últimos meses la televisión argentina pudo, de manos de Canal 7, volver a apreciar el clásico de Go Nagai de 1972: Mazinger Z. La emisión, sin embargo, lejos de tratarse de un remasterizado o con la promesa de ver Mazinkaiser (sí, seguro, en Canal 7...), es una mera repetición de aquello que se vio por Canal 9 Libertad en los lejanos ochentas... pero en un contexto muchísimo más choto. En efecto, dentro del programa Chicos.ar conducido por cuatro humanoides en transición de niño a adolescente (Thelma, Juanchi, Pablo y Brenda con pseudónimos "cool") logran mostrar el clásico en todo su esplendor (bueno, casi, porque se morfan openings y endings), aunque en cómodas cuotas repartiendo los 20 minutos del episodio en una hora de programa. Pero eso sí: cada vez que anuncian un bloque de Mazinger, uno de los conductores (o los cuatro) te dibujan una Z con los dedos o hacen un ruido alegórico a los Puños Atómicos del chokuzoka.

De todos modos, Mazinger puede verse de lunes a viernes a las 18 hs por Canal 7. A pesar de que el clásico siempre gozó de independencia en sus emisiones, y que resulte una pena que su reestreno (el cual venía postergándose desde el amago de Cablín hace ya casi un lustro) sea en tan precarias condiciones, la institución del robot gigante merece aunque sea una visita como para recordar "los viejos tiempos".



## HACEN UNA PELICULA LIVE ACTION DE TRANSFORMERS

Después de la buena aceptación que tuvo la serie (y el comic) de Transformers Armada en los Estados Unidos, Hasbro no perdió el tiempo y apuntó a la pantalla grande. Para semejante proyecto, Hasbro hace las veces de consultor, y obtuvo el apoyo de la juguetera Takara para así también hacerle gancho en Japón con un buen merchandising. La guionización está a cargo de DreamWorks, que también tendrá la animación digital bajo su ala. Pero lo que hizo que el proyecto que estaba en pañales dijera "papá" fue la confirmación del mismo Steven Spielberg como productor ejecutivo para este film, que él mismo confiesa será el primera de varios. Ubicada la acción en la Tierra, la historia todavía permanece guardada bajo los colchones de la suegra de José Dreamworks. En su intento por hacer "an inventive and thrilling action-adventure film" podrán o hacer algo decente o terminar en una novelita con Katie Holmes enamorándose de Megatron. La idea es envolver acción totalmente 3D con casting de carne y hueso e integrar (mucho) CGI para darle vida a los personajes más importantes de la mítica Generación One (Optimus Prime, Bumblebee, Arcee, Soundwave, Starscream y cia. de allá por 1984), pero siguiendo la línea de las últimas series de Transformers, los protagonistas serían aproximadamente cinco Autobots y cinco Decepticons. La fecha de salida? El 4 de julio de 2007.



## CONTINUA LA SAGA DE THE LAST VAMPIRE EN TV!! BLOOD+

El próximo 8 de Octubre va a comenzar a emitirse en Japón la enigmática continuación de la genial saga multimediática Blood The Last Vampire. La última vez que Saya había aparecido era en el manga (publicado en Argentina por Ivrea), en el que finalmente se rebelaba de sus creadores en el año 2000. Sin embargo, la nueva serie nos muestra a una Saya Otonashi completamente diferente, como una estudiante común de secundaria en pleno 2005 y viviendo en Okinawa junto a su familia (!). Saya no parece tener ningún recuerdo de los eventos que sucedieron en las obras anteriores, es más, no recuerda absolutamente nada más atrás del año que vivió como chica común... La trama se desata cuando Hagi, un extraño cellista vestido todo de negro que parece conocer a Saya de mucho antes, aparece en su vida y le entrega una antigua espada japonesa.

Como preludio a la serie de TV, tres mangas de autores diferentes e historias diferentes se empezaron a serializar en tres revistas diferentes (aunque todas de Kadokawa). El primero empezó a publicarse el 26 de Julio en el Shonen Ace, y es dibujado por Asuka Katsura. El segundo está situado durante la revolución rusa y fue creado por el mismo diseñador de personajes de la serie de TV, Kumiko Suekane. Este manga sirvió para abrir una nueva revista llamada Beans Ace, la cual comenzó a publicarse el pasado 8 de Julio. El tercero es una historia sobre el personaje Hagi, de nombre "Blood+ Yakoujoushi" (algo así como "Viaje nocturno al castillo"), es dibujada por Hirotaka Kisaragi, y comenzó a serializarse el 30 de Julio en el número mensual de Ciel.

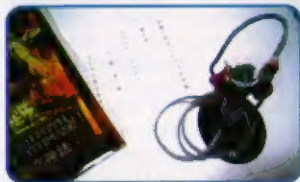
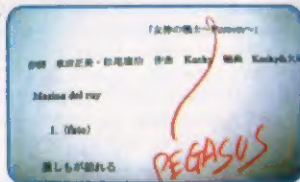


## NUEVAS OVAS DE SAINT SEIYA HADES CHAPTER CONFIRMADAS POR KURUMADA!!

El día 6 de Agosto, Masami Kurumada publicó en su blog oficial que dos de sus obras serían continuadas en la animación muy pronto. Cuáles? Saint Seiya Hades y Ring Ni Kakero. Esto terminó por fin con todos los rumores y los inventos de la gente onda "Un amigo de mi amigo que come en un tenedor libre ponja, le preguntó al dueño y le dijo que Hades ya estaba siendo animado y sale en una semana".

No dio fechas, pero adelantó un par de cosas, más que nada con respecto a la música, donde está muy involucrado. Esta etapa correspondería al Meikai, es decir, al Infierno. Confirmó que el Opening sería una onda Pegasus Fantasy, y se llama "Los Guerreros de la Diosa ~Forever~" y que el Ending se llamaría "A las personas en quienes debería confiar ~My Dear~" y sería más tranquilo. Los dos temas tienen la letra compuesta por él, y serán interpretados por Marina del Ray, un grupo que ya trabajó con él en RNK. En otro orden de cosas, el 4 de Septiembre, se dará a conocer un nuevo CD drama de Hades, y será una presentación para las nuevas voces.

Eso es lo OFICIAL. Ahora bien, hay varios comentarios que aún no tienen confirmación, así que hay que tomarlos con pinzas: puede ser que sean 6 OVAs de 45 minutos de duración cada una; Kurumada, enojado por los malos resultados del Tenkai-hen, haría un cambio de Staff; y el estreno podría darse a fines de este año o inicios del próximo.



## TOKYO GODFATHERS: GRAN ANIME EN LAS PANTALLAS DE CINEMAX

Satoshi Kon, el reconocido director responsable de Perfect Blue y Millennium Actress, ha vuelto al ruedo con Tokyo Godfathers, una excelentemente animada película que, gracias a su particular estilo, ha sabido cosechar más que buenas críticas. De hecho ha logrado captar la atención del canal Cinemax, que durante los meses de Julio y Agosto, ha emitido la misma en reiteradas ocasiones. Sin bien no es una novedad en nuestro país ya que la empresa LK-Tel había sacado una edición en DVD y VHS que circula en varios videoclubs de Argentina bajo el nombre de "Héroes al Rescate", no deja de ser una buena nueva para quien disfruta de la animación en general. La escena toma lugar en la gran urbe japonesa, teniendo como protagonistas a tres vagabundos que, buscando sus regalos de Navidad entre la basura, se topan con un bebé. Ahora Gin, Hana (una Drag Queen) y la joven Miyuki se unirán más que nunca emulando una verdadera familia hasta encontrar a la madre de la criatura, aventura que los hará recorrer cada rincón de Tokyo. Acompañando a Satoshi Kon se encuentran Kenichi Konishi en el diseño de personajes (animador en la última película de Miyazaki), Keiichi Suzuki (Urusei Yatsura Movie) en la música y en el guión Keiko Nobumoto, cuyo trabajo previo escribiendo los mejores capítulos de Cowboy Bebop, dan una garantía extra al sello del prestigioso director.



## EL REGALO, LA OBRA DE TEATRO DE JUAN BOBILLO

Juan Bobillo, el talentoso dibujante de Anita, presenta en Baires "El regalo", una obra infantil de teatro escrita por él junto a Leonardo Azamor (que además actúa y dirige) y producida por Sótano Blanco. Actúan también en la obra Rebeca Kohen y Valeria Vogt. "El regalo" se presenta los sábados y domingos a las 15:30 hs en la sala El club del Bufón, en Lavalle 3177 (frente al Abasto). La entrada cuesta sólo \$ 5.-



## LLOREN CHICOS LLOREN: ROBOTS A 40.000 DOLARES!!

Carlos Owens siempre quiso construir su propio Gundam y lo consiguió: Neo-Mech X-Chassis 2004-Prototype No#1/Arena Type (apodado "Neogentronyx" porque sino es un quilombo) es la primera de una generación de futuras máquinas para choferes humanos como nosotros. Iniciado como un pasatiempo "a ver si sale" (tipo "construí una ducha, me salió para el culo e inventé el bidet"), Neogentronyx terminó convertido en el primer mecha del mundo con 5,5 mts de alto, 1.400 kilos de peso... y dos lanzallamas para quemar todo estilo Rammstein!! Se espera que pronto construyan más robots que puedan hacerle el aguante y armar unos combates estilo "Lucha Fuerte", para así juntar fondos y desarrollar modelos que puedan ayudarnos a apagar fuegos forestales, entrar en zonas radioactivas o aplastar soldados árabes. Por lo pronto, Neogentronyx dejó su Alaska natal hace dos meses ya que fue vendido por Ebay en 40.000 billetes verdes (más 5.000 de envío). Lo habrá comprado Bush? Se acerca el Judgement Day... dónde están Sarah Connor y el T-800 cuando uno los necesita?!



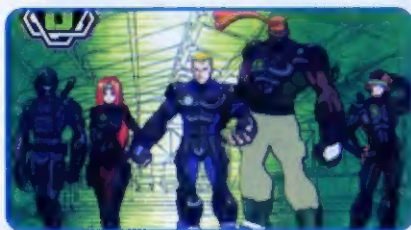
## SE VIENEN LOS VAGONES DE 2 PISOS AL SARMIENTO?

Ya existen prototipos de vagones de dos pisos de fabricación nacional (a medias, porque fueron hechos modificando los coches Toshiba actuales) y han sido expuestos en lugares como Retiro. Sin embargo la concreción del proyecto depende de que TBA logre convencer al estado de que contrate a una de sus subsidiarias para la fabricación de los trenes que reemplazarán a los que actualmente circulan por la Línea Sarmiento. Usar trenes con vagones doble piso sería el único camino posible para poder aumentar la cantidad de gente que puede transportar la línea sin tener que aumentar el tiempo que las barreras quedan bajas. El proyecto ya fue rechazado en 1998, pero ahora con este prototipo pulenta expuesto la historia puede otra. (Si no se concreta, considérese el número 11 de los fracasos argentinos).



## NUEVO ANIME DE G.I JOE PRODUCIDO POR EL ESTUDIO GONZO

Kids Entertainment, en colaboración con la compañía de juguetes Hasbro, anunció la realización de una nueva serie de la exitosa franquicia G.I. Joe. En este caso, la serie se llama "G.I. Joe Sigma 6", desarrollando un nuevo universo de personajes creados para la ocasión. La animación corre por cuenta de Gonzo Digimation (Blue Submarine, Kaleido Star, Hellsing, Vandread), y se estrena simultáneamente en Japón y USA este Septiembre. Lo más probable es que llegue a Latinoamérica a mediados de 2006.



## STEAMBOY Y ASTROBOY EDITADAS EN DVD

La edición de anime en DVD ya es un hecho que ha logrado copar de manera relativamente abundante los DVD center y videoclubs. Durante Agosto, la empresa distribuidora LK-Tel ha conseguido traer a suelo argentino dos importantes títulos. A saber. El primero de ellos es Steamboy, la última película de Katsuhiro Otomo, el reconocido realizador de Akira, quien se tomó nada más ni nada menos que 10 años para construir este espectacular film que promete ser tan genial como su ópera prima. Detrás de un presupuesto multimillonario se esconde la historia de Ray Steam, un científico que recibe de su abuelo una bola metálica de vapor, la cual contiene una impresionante forma de energía, descubierta por su pariente tras diversos experimentos en un pasado pre-industrial. Ahora es una presa buscada tanto por los hombres de ciencia como por los poderosos. El segundo lanzamiento es la remake de la serie original de Astroboy. Creada por el dios del anime, Osamu Tezuka (Black Jack, Adolf ni Tsugu), cuenta las peripecias de un niño robot hecho a semejanza del hijo fallecido de su inventor, quien se da cuenta que no puede reemplazarlo, y lo regala a un circo. Rescatado por el doctor Elefun, el pequeño se dedica a combatir el mal en pos de la justicia tanto para humanos como para robots. La serie se encuentra compilada en un total de 5 DVDs que incluyen capítulos inéditos, créditos originales y otras yerbas más. Ambos, sacados a la venta el 2 de Agosto, parecen ser el principio de una seguidilla de estrenos prometedores que están creando un nuevo mercado de entrada para el aficionado a la animación.



# DISTRIBUIDORA EXCLUSIVA PARA COMIQUERIAS DE LAS MEJORES EDITORIALES



la Productora



EDICIONES DE LA FLOR



Glénat

Déjate caer a la fantasía

# La Revistería

Ulrico Schmidl 5620  
Capital Federal  
Tel: (54 11) 4642-5130 / 4643-0010

info@larevisteria.com.ar  
www.larevisteria.com.ar



**S**e habla muchas veces de la química que hay entre dos personas, o de la fórmula para que algo sea un éxito. Sin embargo, anterior a las fórmulas de la química, los conocimientos en la materia se reunían en lo dado en llamar "alquimia". Diversos animes abordaron la temática alquímica a lo largo de los años. En nuestras pantallas, por citar ejemplos, pudieron apreciarse desde Orphen hasta Cyberteam in Akihabara, que a pesar de ser de un corte tecnológico y moderno, basa muchos de sus conceptos en el misticismo. La serie de turno es, sin embargo, un estreno absoluto en nuestro país. En 1999, la novata autora Hiromu Arakawa gana con el manga *Stray Dog* el primer lugar de la novena entrega de premios de la publicación *Shonen Gangan*. Dos años después ella sería invitada a transformar otra de sus obras en una tira regular para la misma editorial; así nació en Agosto de 2001 *Hagane no Renkin Jutsushi*, "Hagaren" para los fans, y *Fullmetal Alchemist* en Occidente. Dicha historia narra las vidas de Edward (Ed) y Alphonse (Al), los hermanos Elric, en un mundo semi-moderno, casi del 1900, con la salvedad que la alquimia es cosa de



todos los días. Para diferenciarse al resto de los mangas de magia, en FMA todo se basa en el intercambio: para obtener algo, hay que ceder otra cosa. *Fullmetal Alchemist* fue un boom inmediato en Japón; en 2003 un anime basado en el manga que aún continuaba (y continúa) serializándose, sería producido por un gran grupo de compañías entre las que se encontraban el estudio Bones (Angelic Layer, *RahXephon*, *Cowboy Bebop Knockin' on Heaven's Door*), y Square Enix, nombres no menores en la industria. En particular, Square Enix está detrás de los archiconocidos RPG *Final Fantasy*, otros menores como *Dragon Quest* o incluso *Chrono Trigger* (para el cual Akira Toriyama hizo el diseño de personajes), y de la película de animación digital, *Final Fantasy: The Spirits Within*. Vale mencionar que en Japón el RPG es por lejos el género más popular entre los videojuegos.



La revista *Shonen Gangan* e ilustraciones de la serie

La mayor parte de los animes se adaptan a rol, aunque algunos no han llegado a Occidente a pesar de su éxito, caso *Sailor Moon* o *Magic Knight Rayearth* (que tuvieron sus versiones para sistemas como el Super Famicom o la Playstation). Pero en el caso de *Shonen Gangan* es a la inversa: Square Enix emplea esta publicación para adaptar sus juegos a manga, como es el caso de *Dragon Quest*. Para completar la fórmula, el diseño general de FMA envolvió nombres como Shinji Aramaki (desde clásicos como *Mospeada* hasta *Wolf's Rain*), Junya Ishigaki (*Escaflowne*, *Angelic Layer*) y Yoshiyuki Ito (*Ghost in the Shell*, *RahXephon*). Los personajes tienen un look bastante distintivo, una mezcla entre lo moderno del diseño de *Lain* y lo naive de *Digimon*. Para terminar este cocktail de hipoclorito de sodio se suma la dirección del talentoso Seiji Mizushima (*Slayers Next*, *Shaman King*) a la historia original de su



La peli de FMA: *El conquistador de Shambala*

creadora, Hiromu Arakawa. Resultaría la módica cantidad de 51 dinámicos episodios de 24 minutos con una bien lograda animación, los cuales serían emitidos entre el 4 de Octubre de 2003 y el 2 de Octubre de 2004. FMA se tornaría así un popular anime de una autora casi sin experiencia.

En FMA todo se basa el intercambio: para obtener algo, hay que ceder otra cosa.

Al terminar la serie, FMA se encontraba en su pico de popularidad. Dadas las circunstancias, durante una convención EXCLUSIVAMENTE dedicada a *Hagaren*, en Diciembre de 2004, se emitió el trailer de la película llamada *Hagane no Renkin Jutsushi: Shanbara wo iku mono* (*Fullmetal Alchemist: El conquistador de Shambala*). La acción se traslada a Alemania de 1923, dos años después de finalizada la trama

del anime. Edward Elric, desprovisto de sus poderes alquímicos, se encuentra cara a cara con un viejo enemigo en cuyo enfrentamiento corren peligro tanto su mundo como el nuestro (música de Tiburón). El nombre de la producción se basa en la mitología tibetana. El reino de Shambala (que significa paraíso), sería un idilio ubicado al norte del Himalaya, de donde un rey surgiría para poner fin al caos y establecer una era de bienestar. El estreno, el 23 de Julio del presente año en su país natal, confirmó que el interés por Hagaren todavía está lejos de desaparecer.

El merchandising de esta serie abarca novelas, bocha de artbooks, muñecos, los RPG, y los juegos producidos por Square Enix para la Playstation 2. El primero de ellos, Fullmetal Alchemist and The Broken Angel, fue un éxito para la consola, dando lugar a su secuela: Curse of the Crimson Elixir. En particular, este segundo título es prácticamente como controlar el mismo anime, con gráficos menos "cuadrangulares", escenas animadas y personajes originales como el Silver Bullet Alchemist. Además hay proyectos para juegos de peleas para la misma plataforma (onda Super Smash Brothers) y también para el Game Boy Advance.

En lo que respecta a esta parte del globo, Fullmetal Alchemist es emitido en tele-



Uno de los juegos de Play 2



La pieza de merchandising más bizarra y quizás acreedora de un no-podés: el brazo mecánico de Ed, tamaño real.



Merchandising variado de la serie



visión por la versión estadounidense de Cartoon Network en su segmento nocturno Adult Swim junto a Inu Yasha y Cowboy Bebop. Las pantallas latinoamericanas pueden disfrutar de este anime como parte del lanzamiento de Animax en el horario de 20:00 y 01:00 de lunes a domingo. El doblaje, hecho en Venezuela, podría decirse que es apropiado, aunque lejos de alcanzar los resultados de los estudios mexicanos que tienen una cartera de actores más grosos. Detalles positivos son el respeto hacia todo "lo japonés" de los capítulos, pero se terminaron yendo al recarajo, dejando sin traducir los títulos de los episodios o los comentarios al pie de la pantalla que indican dónde cadorna transcurre la acción. Y un detalle digno de cortarse las venas: haber traducido Fullmetal Alchemist como "el alquimista de acero". A pesar de estos puntos flojos, resulta muy gratificante tener la posibilidad de disfrutar de anime nuevo y de alto calibre en las algo saturadas pantallas locales, esperando que el éxito que fue en su país natal se repita en la región, especialmente donde series de la misma onda como Shaman King fueron tan bien aceptadas.



FMA Primer Pelotón



"Sol del orto... qué bien me vendrían unos anteojos"

## LA HISTORIA

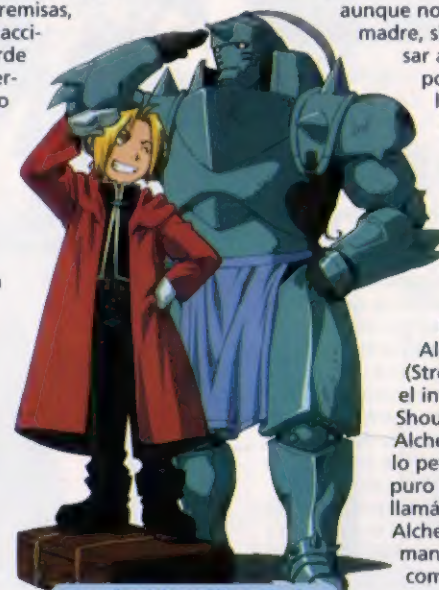
Fullmetal Alchemist nos ubica en un mundo místico pero moderno, concretamente en el país de Amestris que vive bajo el régimen dictatorial de un führer. Ante la muerte de su madre, los hermanos Ed y Al Elric intentan emplear sus conocimientos de alquimia, heredados de su desaparecido padre, para revivirla. Sin embargo, la alquimia tiene dos leyes básicas: se puede obtener "algo" cediendo otro "algo" ("trueque" entre los amigos), y nunca debe experimentarse transmutación que envuelva humanos. La cosa pasa de castaño a oscuro cuando, rompiendo ambas premisas, todo termina en un accidente donde Ed pierde su pierna y Al su cuerpo, pero en el último instante, Ed consigue sellar el alma de su hermano en una armadura vacía a cambio de perder también su brazo.

Años después, Ed ha reemplazado sus extremidades faltantes con partes mecánicas (conocidas como auto-mail) y Al todavía sigue en la cajota metálica. Dadas las grandes habilidades de los hermanos en alquimia a pesar de su corta edad, son reclu-

tados por Roy Mustang, el Flame Alchemist, para hacerse "alquimistas del Estado" en Central City.

Si bien la historia es básicamente de aventura y pelea, se plantean conflictos bastante reales, como la política, la experimentación prohibida con humanos, o discriminación por religión entre regiones.

La idea no es del todo desagradable para Ed, ya que de esa manera tendría los recursos del ejército para poder investigar sobre la transmutación humana, aunque no para revivir a su madre, sino para poder regresar a sus antiguos cuerpos. Así Ed se enrola en la milicia bajo el nombre de Fullmetal Alchemist, obviamente aludiendo a sus extremidades metálicas. Anecdótica es la cuestión que sus compañeros militares, como el musculoso exhibicionista Alex Louis Armstrong (Strong Arm Alchemist) o el investigador pirado Shou Tucker (Sewing Life Alchemist), joden a Ed por lo petiso que es, así que de puro pedo no terminó llamándose Guinzburg Alchemist... Y a su hermano, Al, lo despachan como equipaje cada vez que viajan en tren.



Le afané la valija a Curly



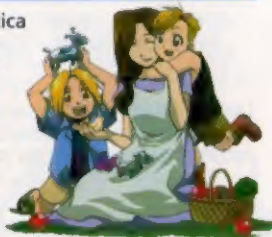
Elic y Scar



Los homunculi: "Por dónde anda Brad Pitt?"

Con el tiempo, la búsqueda se centra concretamente en la Piedra Filosofal (pero sin Harry Potter), que permite realizar la máxima transmutación. La pista del bártulo mágico llevará a los hermanos Elic a enfrentarse con diversos enemigos dentro de una conspiración que pondrá a prueba qué tan real es el mundo de Hagaren.

Otra característica del planteo en FMA es que las facciones en disputa no caen dentro del típico lugar de "buena" o "mala", sino que cada cual tiene sus



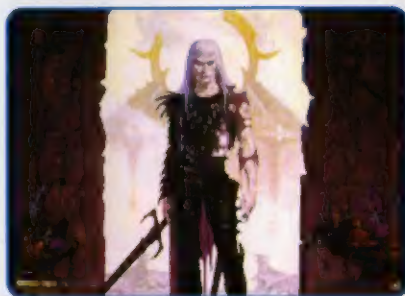
intereses. Ed, por ejemplo, no se une al ejército por otra razón que él y su hermano, lo cual lo aleja del papel del héroe perfecto del ejército, donde también hay pica. Y los enigmáticos homunculi, nombrados como los siete pecados capitales (Lust, Gluttony, Envy, Sloth, Pride, Greed, Wrath), que rondan a Ed en sus misiones, no develan demasiado sus propósitos. Al no haber bandos, cada personaje nos muestra en cada capítulo una cara distinta. Si bien la historia es básicamente de aventura y pelea, se plantean conflictos bastante reales, como la política, la experimentación prohibida con humanos, o discriminación por religión entre regiones. Por ejemplo, al este del país de Amestris se encuentra Ishbal, que fue arrasado en una guerra de más de siete años. Supuestos terroristas de tal país son buscados por el ejército, como el enigmático Scar. Es un simbolismo salvaje del Medio Oriente de hoy...

Como dato anecdótico, la mayor parte de los nombres de los personajes están tomados de aviones, helicópteros y naves de guerra, tal como en Evangelion eran de embarcaciones u objetos relacionados, o en Magic Knight Rayearth de diferentes modelos de autos. Por mencionar algunos, en FMA tenemos a Bradley (un tanque), Fury (un jet) o casos más conocidos como Mustang o Hughes.

Excepción son los hermanos Elic, cuyo nombre es casualmente similar al personaje medieval Elic de Melniboné, creado por Michael Moorcock en 1939.



"Mingo y Anibal contra los alquimistas"



Elic de Melniboné

## EL MANGA

Fullmetal Alchemist nació en formato manga en las páginas de la revista Shonen Gangan de Square Enix en Agosto de 2001, habiendo salido el primer tomo recopilatorio en Febrero de 2002.

A líneas generales se puede decir que manga y anime comienzan de una manera casi idéntica (con algunas modificaciones del orden en que se suceden los acontecimientos), siendo la principal fuente de diferencia los homunculi (los pecados capitales), ya que por ejemplo, son solamente seis y no siete como en el anime; su origen es distinto; Lust no ama a Scar; Pride no existe (y el diseño de Pride del anime es el de Wrath en el manga), y así una bocha de otras disquisiciones, algunas menores y otras no tanto. Ambos, manga y anime, se disparan por sendos caminos separados luego de la muerte de Hughes, presentando nuevos personajes o viejos con otras personalidades, tales como Hohenheim, que siendo bueno en el anime es un pirado total en el manga. Esto hace que si bien ambas versiones de FMA comparten algunos personajes y se ubican en el mismo universo, al haber concluido el anime antes que el manga, se tratan de historias diferentes que lectores y televidentes no las puedan complementar, sino compartir, tal como ocurriera con el manga de Evangelion.

En lo que respecta al diseño, el mismo es semejante al del anime, aunque un poco más icónico, similar al manga de Angelic Layer, lo cual le otorga a líneas generales un poco más de comedia. El cómpose de los cuadros comienza siendo sencillo, aunque con el correr de los capítulos la autora va tomando vuelo, ganando en calidad así como popularidad, lo cual le



"No era que lo habían castrado??!!"



"A ver si ahora no te salen callos, jeropa"



"mmh... esta tiene el pico regulable..."



La tapa especial del tomo#1 e interiores del manga

ha valido el primer lugar en la categoría de shonen en la 49ava Entrega de Premios Manga Publisher de 2004. Como se dijo, el manga aún continúa en marcha y ha alcanzado la suma de 11 tankoubons, el último siendo publicado en Julio de 2005, un día antes de la premiere de la película.

## ALQUIMIA E INTERCAMBIO EQUIVALENTE

No tiene demasiado sentido abordar el vasto mundo del misticismo en unas pocas líneas. Más bien, importa resaltar dos aspectos importantes para FMA.

El primero es el ouroboros. Este tipo de inscripciones con forma de círculo son muy empleados a lo largo de la trama, básicamente como conjurador de alquimia, y son llamados círculos de transmutación. Hay algunos personajes que lo llevan tatuado o en una prenda de ropa, y otros como el mismo Ed prescinden de ellos para realizar la transmutación.

En realidad el ouroboros es un símbolo antiguo que data del 1600 a.C. en Egipto, y que luego fue difundido por los fenicios hasta llegar a Grecia. Literalmente significa "devorando su propia cola", ya que el signo distintivo es una serpiente o un dragón que se come a sí mismo formando un anillo, y simboliza el retorno sin fin, la creación desde la destrucción, la vida desde la muerte, el ying y el yang. En alquimia, el ouroboros puntualmente denota el opus que une la mente consciente con la inconsciente como símbolo de purificación (esaaa).



El segundo aspecto, pero no menos importante, es el que define el mundo de FMA: la equivalencia de intercambio. El famoso "costo de oportunidad" de la economía (que es el costo de la alternativa elegida) tiene su paralelo en la alquimia: no se puede realizar una transmutación a partir de materia sin sacrificar otra tanta de igual valor. El primer paso es entender la composición, el segundo es romper esa composición y el tercero es recomponerla en algo distinto. Todo en FMA gira en torno a esta ley, desde el comienzo del argumento hasta los conjuros usados en las batallas.

**Ouroboros o círculos de transmutación: inscripciones con forma de círculo empleados básicamente como conjuradores de alquimia**

Este aspecto de la trama está estrechamente vinculado con la vida y experiencia personal de la autora. Hiromu Arakawa, habiéndose criado en las granjas de la zona montañosa de Hokkaido, declara en entrevistas que la vida que llevó durante su juventud se basaba mucho en el trabajo en el campo, donde para obtener los frutos de la tierra era necesario el esfuerzo del trabajo. Por ende su ópera prima debía reflejar este aspecto tan crucial para ella. Gracias a esta faceta, además de su buena animación y su balance entre acción y comedia, Fullmetal Alchemist ha sido uno de los grandes e inesperados éxitos del 2004 en Japón, y aún queda por ver qué ocurrirá con ella en estas tierras. ■



# ENTELEQUIA

## Comicbookstore

- ★ Cine
- ★ Muñecos
- ★ Cartas
- ★ Rol
- ★ Warhammer
- ★ Historietas argentinas
- ★ Comics europeos, americanos y japoneses
- ★ Libros de ilustración y animación

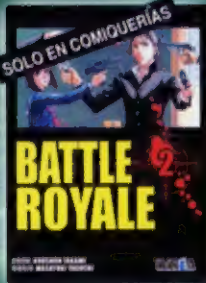
ENCONTRANOS EN  
LA MEGACOMICS  
8 al 11  
DE SEPTIEMBRE



Juramento 2584. Capital. 4788 - 4521  
Talcahuano 470. Capital. 4371 - 0886  
e-mail: [info@entelequiaonline.com.ar](mailto:info@entelequiaonline.com.ar)  
[www.entelequiaonline.com.ar](http://www.entelequiaonline.com.ar)



**SLAM DUNK #19**  
\$8.50.-



**BATTLE ROYALE #2**  
\$15.-



**YU YU HAKUSHO #9**  
\$8.50.-



**DAYDREAM #6**  
\$15.-



**ON ANGEL #10**  
\$13.-



**IKKITOUSEN #6**  
\$15.-



**EVANGELION IRON MAIDEN #3**  
\$13.-



**KENSHIN #22**  
\$8.50.-



**FUSHIGI YUGI #24**  
\$6.50.-



**RANMA 1/2 #32**  
\$8.50.-



**SAINT SEIYA #8**  
\$8.50.-



**SAINT SEIYA EPISODE G #10**  
\$6.90.-



**SLAYERS KNIGHT OF AQUALORD #3**  
\$15.-

**SERIES EN CURSO**  
**IVREA**



**EVANGELION #18**  
\$7.-



**WORLD OF NARUE #1**  
\$15.-

## SERIES COMPLETAS



**ANGELIC LAYER**  
5 TOMOS



**CLOVER**  
4 TOMOS



**HACK// LA LEYENDA DEL BRAZALETE DE LA OSCURIDAD**  
6 TOMOS



**SABER-MARIONETTE J**  
5 TOMOS



**SLAYERS**  
2 TOMOS



**CARDCAPTOR SAKURA**  
12 TOMOS



**I'S**  
30 TOMOS



**MACROSS 7 TRASH**  
16 TOMOS

## UNITARIOS



**BLOOD**  
THE LAST VAMPIRE



**MIYUKICHAN IN THE WONDERLAND**



**SLAYERS**  
RETURN



**SLAYERS**  
PREMIUM

Los números atrasados de los mangas de IVREA pueden conseguirse en comiquerías de todo el país.

Para ver tapas e interiores de todas nuestras series, estar al día sobre fechas de lanzamiento y consultar el listado de direcciones de todas las comiquerías del país visita:

[www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)

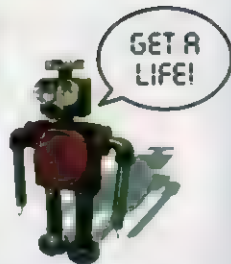
# -GARAGE ROBOT-

ARCHIVO ROBÓTICO DE LAZER

FILE01

PETRUZA

01001  
00101001011



## FICHA TÉCNICA

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT



RAZA: 1/3 humano, 1/3 Perón, 1/3 R2D2.  
 EDAD: 17 años (un púber)  
 ALTURA: 1 metro y pico (y sigue creciendo).  
 PESO: 90 Kg.  
 ARMAZÓN: Plástico, gomaespuma, cinta engomada, pape y ectoplasma  
 ENERGÍA: 1 21 Gigawatts

VOLTAJE: 220v. Se recarga en cualquier enchufe de las palititas de esos que van de cable  
 SISTEMA OPERATIVO: Windows ME/DOS 6 11  
 FUNCIÓN: Ayudar. Prevenir el fin del mundo  
 PROBLEMAS: Se cuelega mucho  
 FUERZA: 610 000+  
 VELOCIDAD: Ninguna (no sabe caminar, pobre)  
 INTELIGENCIA: 15 000 IA, salvo que la noche anterior haya chupado mucho  
 ATAQUE DEFINITIVO: Ultimate Gorcha Special Killing and Devastating Attack Fuiste en serio, si te hace este poder, fuiste  
 CUADRO: Hincha de Racing (como el General)  
 FRASE FAVORITA: Error 404 Page Not Found  
 CANCIÓN FAVORITA: X Japan - Mr. Roboto  
 AMBICIÓN: Ser humano. Y Presidente  
 CREADOR POR: EL GORCHA INDUSTRIES, L.A  
 PÁGINA WEB: <http://www.elgorcha.com.ar>

## TU AMIGO, EL ROBOT

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT

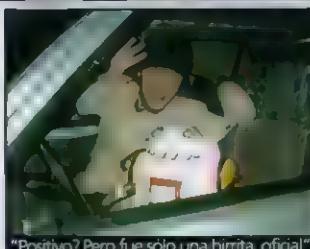


**PASADO TORMENTOSO.** Desarrollado íntegramente en Villa Bosch, Petruza es la obra maestra de The Gorcha Industries L.A., una empresa que nació con la llegada de los nazis de la postguerra. La idea era crear al robot "amigo del pueblo", pero los alemanes se cansaron en el '67 y se fueron a construir casitas y vender cerveza a Villa General Belgrano.

## VAMOS A LA RUTA

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT

**TUERCA.** El proyecto fue retomado en 1997, ahora como un robot multipropósito para corredores de TC2000. Hoy Petruza es un enamorado de los autos, según él, "sus mejores amigos". Aquí lo vemos llevando a su dueño a comer los canelones a lo de su vieja, o colocando un microchip en la rueda trasera derecha.



## SERVIR AL HUMANO

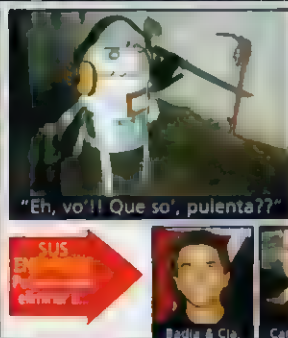
## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT

**EFICIENCIA.** "Finalmente terminé siendo un robot que ayuda al prójimo... como el General", dicen sus creadores. Con el "Super Cebaitor Attack", Petruza hace más lindos los domingos en familia, y con el "Grand Cross Abuelator" ayuda a las viejitas a cruzar la calle. El "Daniel-San Training" deja el auto reluciente, y su último programa incorporado, "Supreme Maryland Express", hace la minuta favorita de los niños en segundos, con o sin banana



## MATAR AL HUMANO

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT

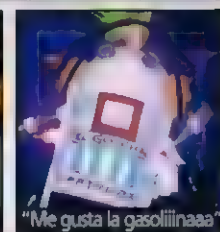
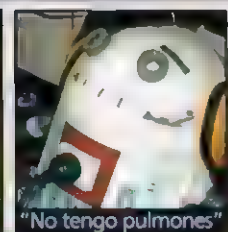


**LETAL.** "Es medio caprichoso. Una vez le puso un tortazo a mi novia por no traer facturas para el mate. Lo quise retar, pero me metió un cachetazo y se fue al cyber de la esquina a cargar energía", cuenta Pablo. Aquí dos de sus ataques: "Bngade Cola Frisbee Attack" y "Extreme Ninja Blade Combo con papas y coca gigante". Violencia!!



## DEBILIDADES

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT



## SI QUISIERA

## PERONIST ENERGIC TURBO ROBOT U-Z ARMAMENT



**TIEMPO AL PEDO.** "Mi papá heredó el robot y una copia del Mein Kampf de mi abuelo nazi, y yo trabajé los últimos 12 años en activarlo. Qué boludo, no?", cuenta Martín Barrivera con lágrimas en los ojos. "Después le pedí ayuda a mi amigo Pablo Saccomano: le dije que con Petruza íbamos a poder hackear los flipper de la esquina. Y así terminamos, formando esta familia peronista: Papá, Mamá, y Petruzita"



**¡¡¡¡¡ BUSCAMOS BUSCANDO A LOS ENEMIGOS DEL FUTURO!!!**

# LOS 10 PROYECTOS ARGENTINOS

MÁS AMBICIOSOS  
(NUNCA CONCRETADOS)

Por Ricardo "Tati" Pérez

"Australópolis, capital de Argentina, conectada por tren y autopistas gratuitas a todo el país. Le recomendamos conocer la base espacial en Córdoba desde la cual se realizan viajes a Asia, pero no se vaya sin visitar el Megamonumento a Evita!". Éste, el país que no fue. Revisamos decretos y diarios viejos en busca de las mejores promesas... y las rankeamos!



## Tirando pavimento al techo AL PLAN LAURA SE LE VE LA TANGA

**CÓMO VENIA LA MANO?** La gran ausencia de autopistas nacionales que conecten en red, al menos, las capitales y ciudades más importantes de las provincias, es una de las grandes deudas del Estado. No caben dudas -menos después de leer esta nota- de que la década menemista se caracterizó por anunciar obras mesiánicas, y este "mesías rutero" se encarnó en el ingeniero Guillermo Laura, vinculado al grupo Autopistas del Sol.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** En Junio de 1997 ya se sentían los temblores de una recesión económica considerable y una creciente masa de desocupados. El denominado "Plan Laura" llegaba para salvar la recesión: Menem aprobaba construir 10.000 Km. de autopistas por todo el país, con inversiones de 23.000 millones de dólares para la ejecución de obras públicas, generando 375.000 puestos de trabajo, nuevas

viviendas y desarrollo de los núcleos provinciales. Y lo mejor sin peajes. La inversión se financiaría con un impuesto de 10 centavos por litro de nafta.

**LO HICIERON?** Menem estaba tan entusiasmado que comenzó a estrar las cifras en cada discurso, hasta llegar a los 13.000 Km. "A mí me gustó mucho ese programa, pero después se desnaturalizó porque cada gobernador pedía una autopista más y ya estábamos llegando a la Antártida", ironizó el entonces Ministro de Economía Roque Fernández, que frenó los sueños de pavimento con una serie de recortes para paliar la crisis. Detrás estaba el FMI, quien "aconsejó" al Ministro no hacer inversiones tan arriesgadas. En Junio de 1998, Menem anunció que el proyecto se suspendía momentáneamente, pero se retomaría superada la crisis financiera... que al final siguió empeorando y no se fue, y tal vez, el Plan Laura hubiera evitado. O si no lo hacía, al menos ahora habría

más maneras de esquivar piquetes.

**Y AL FINAL?** Menem utilizó el "Plan Laura" para su infructuosa campaña de re-elección. La iniciativa la terminó heredando De La Rúa, pero se frustró tan rápido como su gobierno. Guillermo Laura se quería matar: se le arruinaba el negocio. En Septiembre de 2001 lo renombró "Red de Autopistas del Bicentenario", y proponía casi lo mismo pero gastando 12.000 millones ahora. Poco después, De La Rúa se escapaba en helicóptero demostrando que no necesitaba autopistas. En 2003, los Gobernadores Jorge Sobisch y Miguel Saiz, de Neuquén y Río Negro respectivamente, hacían un acuerdo para reactivar el "Plan Laura" empezando por sus provincias. Kirchner dio su apoyo. Poco se hizo. Finalmente, en Octubre de 2004 salió De La Sota, gobernador de Córdoba, a preguntar qué había pasado con el Plan Laura y por qué corno no se retomaba. Hasta ahora, nadie le contestó.

## LOS TRENES QUE NO LLEGARON

**CÓMO VENIA LA MANO?** Aunque a muchos no les guste reconocerlo, le debemos a empresas británicas la construcción de líneas ferroviarias, incluso fueron ellos los que bautizaron las estaciones con nombres poco criollos como Wilde, Hurlingham, Temperley o Bantfield. Los trenes luego pasaron a manos estatales, en aquellos años llenos de dinero e ideas. Ésta es una colección de esas promesas ferroviarias incumplidas.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** En 1910 el Estado contrató para estudiar el norte de la Patagonia al geólogo norteamericano Bailey Willis, quien planeó una ciudad industrial y una red ferroviaria transcontinental. La idea no trajo muchas vías, pero Willis donó sus notas al Gobierno en 1941 bajo el título "Historia de la Comisión", donde postulaba las vías como medio para colonizar el país. Un Ferrocarril Trasandino que conectara con Chile líneas de carga era un gran anhelo, y en concreto

construyeron dos: El FT Central, entre Mendoza y Santa Rosa de los Andes, y el FT Del Norte, entre Salta y Antofagasta. Se proyectó además un FT Del Sur, entre Zapala y Lonquimay. En los setenta comenzó ese viejo proyecto de

meter las líneas del FC Sarmiento bajo tierra y construir sobre ellas un paseo verde de 11 Km. entró Once y Liniers, el cual aún perdura en nuestros días. Ya en época menemista se habló de trenes a Ezeiza en 20 minutos y uno de alta velocidad que uniría Buenos Aires y Mar del Plata en menos de 3 horas desvirtuando todo este asunto.

**LO HICIERON?** Algo. El FT Central se desactivó en 1984 por una serie de derrumbes, mientras que el FT Del Norte se paralizó en 2001 por diferencias económicas entre las empresas concesionarias. La construcción del FT Del Sur no fue licitada en su momento y recién hoy día se está concretando. Vale recordar que el "Tren de las Nubes" en Salta no es más que una extensión del FT Del Norte, y es sin dudas la línea turística más famosa de nuestro país, aunque los precios son exagerados: es más caro que el Golden Pass suizo, uno de los trenes panorámicos más lujosos y famosos del globo. Hablando de líneas turísticas, el "Old Patagonian Express", o simplemente "La Trochita", es una de las más famosas del cono sur americano: recorre 402 Km. desde El Maitén a Esquel impulsado por una locomotora a vapor. Siempre se habló de combinar ésta con otra línea a vapor haciéndolo pasar por Bariloche. El turista podría luego seguir viaje en un tren panorámico que comunicaría Nahuel Huapi con El Deseado, pero ninguno de estos planes se terminó. Los proyectos menemistas nunca se cumplieron.

**Y AL FINAL?** "La Trochita" volvió a vaporar en 2003 incluyendo visitas a museos, paseos rurales y un asado en la estancia de la familia



Estación Leleque

nian Express, o simplemente "La Trochita", es una de las más famosas del cono sur americano: recorre 402 Km. desde El Maitén a Esquel impulsado por una locomotora a vapor. Siempre se habló de combinar ésta con otra línea a vapor haciéndolo pasar por Bariloche. El turista podría luego seguir viaje en un tren panorámico que comunicaría Nahuel Huapi con El Deseado, pero ninguno de estos planes se terminó. Los proyectos menemistas nunca se cumplieron.

**Y AL FINAL?** "La Trochita" volvió a vaporar en 2003 incluyendo visitas a museos, paseos rurales y un asado en la estancia de la familia

"Colores Unidos de" Benetton, constituyendo el punto negro de esta historia. Los Benetton hicieron miseria del pueblo que creció con la Estación Leleque: al tiempo que hacían publicidades con enfermos de SIDA para mostrar que son buena gente, en Argentina le celebraban el paso del Río Negro a los habitantes de Leleque impidiéndoles la pesca, el paso libre (ahora deben caminar 90 Km. para pasar al otro lado), y acarrearlo pobreza y despidos, entre otras atrocidades. Hace poco, Kirchner anunció un plan de reconstrucción del FT Central por licitación pública que está bastante avanzado, pero lo único "realmente" nuevo que hay hasta ahora es un "vagon boliche" en el trayecto Viedma-Bariloche para disfrute de los egresados. Algunos políticos le siguen echando la culpa a los ingleses de haber saboteado históricamente los esfuerzos ferroviarios nacionales, cuando en realidad ellos dejaron de hacerse cargo hace ya mucho, mucho tiempo.

## Cruzar el charco EN EL PUENTE A COLONIA TODOS BAILAN

**CÓMO VENIA LA MANO?** Unir Argentina y Uruguay es una idea que se remonta al Siglo XIX. En 1913 el ingeniero italiano Benigno Benigni proyectó un tren de alta velocidad bajo el Río de la Plata que uniría Buenos Aires y Colonia. En Mayo de 1985, finalmente, se crea una Comisión Binacional destinada a construir el puente más largo del mundo con 42 Km. de longitud, haciendo posible llegar a Uruguay en media hora. Diez años después, los presidentes de ambas repúblicas manifiestan su satisfacción por los avances de la Comisión, aunque todavía no se había plantado ni un pilote.

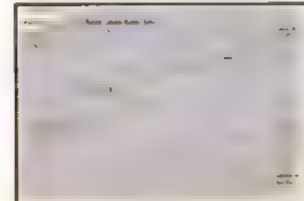
**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** El 20 de Septiembre de 1996, Julio Sanguinetti por Uruguay y Carlos Menem por Argentina firman el tratado de construcción del puente Punta Lara-Colonia, a un costo estimado de 900 millones de dólares. La inversión sería de empresas pri-

vadas que luego gestionarían el puente por 35 años, por lo que no requería entrar en deudas con el extranjero. Se esperaban 800 millones de dólares en ganancias, 24.000 nuevos puestos de trabajo y tránsito diario de 5.000 vehículos entre pasajeros y carga. Permitiría el paso de buques de ultramar y el costo del peaje sería de 60 dólares para un particular.

**LO HICIERON?** El proyecto se aprobó en Uruguay en 1999, pero en Argentina jamás llegó a la Cámara de Diputados. Por un lado estaba la presión de las compañías de ferry, que tienen el monopolio del cruce del Río y sus boletos sobrevaluados: ni reducidos a la mitad podrían hacerle frente al futuro puente. Se dice que hasta llegaron a financiar estudios ecológicos que condenaban su construcción. Por otro lado se hablaba de un boicot argentino para que el puente partiera del Tigre, promoviendo la venta de tierras para su construcción en una zona con valores sobredimensionados. Por otro lado comenzaron las peleas domésticas: decían que sería tres veces más beneficioso para Argentina que para Uruguay, aunque del otro lado afirmaban que el puente colocaría el Puerto

de Montevideo por arriba del de Buenos Aires. Un diputado uruguayo aseguró que el puente "atentaba contra la soberanía uruguaya" y que "sembraría Colonia con barrios como los de Buenos Aires", y otro agregó que "dentro de algunas décadas habrá que dinamitarlo para restablecer el orden de la naturaleza". La realidad es que ni los ecologistas encontraban buenas razones para oponerse a su construcción.

**Y AL FINAL?** El ex presidente Charrrua Battle insistió con el proyecto a De La Rúa, que en el 2000 dijo que "el puente es prioritario". En el 2002, Duhalde se comprometió en acelerar su aprobación en la Cámara de Diputados, mientras Battle le pedía perdón por decir en cámara oculta que "los argentinos son todos unos ladrones". En Octubre de 2003, Kirchner se volvió a comprometer para reimpulsar el proyecto, que hacía tres años dormía en el Congreso. En 2005, el nuevo presidente uruguayo Tabaré Vázquez decidió disolver la Comisión Bilateral, que ya había consumido más de 20 millones de dólares y, para peor, muchos de sus miembros se jubilaron trabajando en él. Hoy día, el viaje por tierra todavía demanda nueve horas.



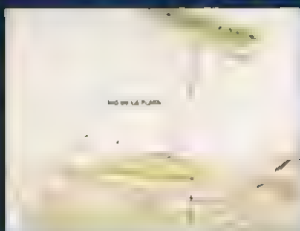
Uno de los tantos planos.

Alzogaray fantasía de Guillermo  
**LA AEROISLA DE LA FANTASÍA**

**CÓMO VENÍA LA MANO?** En 1929 el arquitecto francés Le Corbusier elaboró un croquis para la construcción de una aeroisla en la Costanera Sur. Décadas después, un político encontró estos dibujitos instalados con la idea en 1961 y 1962 pero recién en los noventa llegaron los planos finales de manos del Ingeniero Alvaro Alsogaray.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** Alvaro llevó la idea a su hija, la Secretaria de Medio Ambiente María Julia Alsogaray, quien el 3 de Agosto de 1995 presentó el proyecto para construir una Aeroisla de 930 hectáreas sobre el Río de la Plata, conectada a la costa por un puente de poco más de un kilómetro, donde se trasladarían el aeropuerto internacional y el de cabotaje. El grupo empresario que financiaba el proyecto, formado principalmente por la holandesa Royal Boskalis Westminster Group, Intimaco S.A. y Aeroisla S.A., proponía invertir 1.600 millones en su construcción y tenerla lista "un año y medio antes de que se realicen las olimpiadas en Buenos Aires".

**LO HICIERON?** No se dio ni la primera palabra. Menem designó responsable del proyecto a Alsogaray, quien le llevó la propuesta a Fernando De La Rúa.



entonces Jefe de Gobierno porteño, mientras el vicepresidente Carlos Ruckauf planteaba la duda de qué sucedería con los terrenos de los actuales aeropuertos. Ahí empezó el bardo: Alsogaray pretendía entregarlos en parte de pago al grupo empresario, De La Rúa quería que los terrenos sean devueltos a la Ciudad, y la Fuerza Aérea afirmaba que Ezeiza debía transformarse "en un aeropuerto militar". Por otro lado estaba el informe de impacto ecológico, que había sido elaborado "a la carrera" dejando miles de dudas: qué pasaría con los miles de sedimentos del fondo del río que debían ser removidos; el aumento de metales pesados y PCB en el agua perjudicando la vida de 300 especies de peces; o la obstaculización del normal desagüe de los arroyos próximos; entre otras. El 24 de Noviembre de 1995, tan sólo tres

meses y pico después, el proyecto se postergó indefinidamente y Alsogaray renunció al cargo. **Y AL FINAL?** Un año después, Alsogaray volvió con un nuevo proyecto de Aeroisla: pide que le "presten" 350 millones y que la empresa constructora se haga cargo de las ganancias de los aeropuertos actuales hasta que la obra se termine. Ni bola le dieron. En Marzo de 1997 el Gobierno asegura que no descartó todavía el proyecto, mientras las 34

aerolíneas que operaban en el país protestan por las idas y vueltas. En 1998, la empresa Aeropuertos Argentina 2000 presentó una nueva Aeroisla: "la última versión es poner la pista y los hangares en el río y las instalaciones para pasajeros en tierra. En un mes tendremos el proyecto cerrado". Pasó un mes y nada. Llegó 1999, cuando el vuelo 3142 de LAPA se transformó en tragedia durante el despegue, cosa que utilizaron para atacar a De La Rúa, que un mes atrás se había mostrado negativo a trasladar aeropuerto. Y aparecieron entonces un tal José Mario Munguét, quien tenía una idea bursátil para solucionar el problema: construir una Aeroisla sobre el Río de la Plata! Le dijeron que deje la carpeta sobre el escritorio, que la

trabaja a la...

Traer las Olimpiadas  
**LA ANTORCHITA PORTEÑA**

**CÓMO VENÍA LA MANO?** El Comité Olímpico Internacional jamás eligió una ciudad Sudamericana como sede de los Juegos Olímpicos. Buenos Aires lo intentó por cuarta vez en 1956 y perdió ante la australiana Melbourne por tan solo un voto... el de un dirigente latinoamericano que no nos apoyó porque esa era su única posibilidad de conocer Melbourne, mientras que Buenos Aires le quedaba a 2 horas de avión.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** En 1993, Menem comenzó una quinta campaña olímpica, oficializándose el 15 de Diciembre de 1995 con la presentación oficial de Buenos Aires como candidata para organizar los Juegos de 2004. Se formó el COPROSE (Comité Organizador Pro Sede), mientras Menem destinaba por decreto más de 7 millones de dólares a la campaña y empresas

privadas aportaban otros 3. El punto fuerte de la candidatura estaba en el proyecto de Corredor Olímpico diseñado por el arquitecto Carlos Salaberry, que concentraría el 75% de las competencias en un área de 15 Km. paralela al Río, entre Núñez y La Boca, con su Riachuelo limpio en 1.000 días. La Villa Olímpica se ubicaría en la fracasada Ciudad Deportiva de Boca Juniors, con rápido acceso desde la futura Aeroisla.

**LO HICIERON?** En Octubre de 1996, el Comité de Evaluación llegó a Buenos Aires. Eran más de sesenta. Se hospedaron en el Sheraton a 260 dólares la noche, salvo Alberto de Mónaco que ocupó la suite presidencial a 12 000, todo a cuenta del COPROSE. Hicieron golf, recibieron camperas de cuero, relojes, hebillas de plata, gemelos de oro, ponchos y libros de la Patagonia, entre otros "regalitos de cortesía" que tan habitualmente recibe este

organismo, al cual varios analistas no dudan en calificar de altamente corrupto (cosa que quedó clara con la expulsión de 6 miembros en 1999). El informe arrojó buenas expectativas por su bajo presupuesto y el Corredor Olímpico, aunque no fueron pocos los arquitectos que timidamente -para no arruinar los sueños olímpicos- señalaban que el mismo era "impracticable". El 8 de Marzo de 1997 se anunció que Buenos Aires era finalista junto a Ciudad del Cabo, Roma, Atenas y Estocolmo. "Yo tengo una fe inmensa en que vamos a triunfar. No sé en qué nos puede aventajar Roma, no? Buenos Aires es una de las ciudades más bellas y seguras del mundo", aseguraba Menem sin rubor. Y así



de canchero arribó a Lausanna, Suiza, el 4 de Septiembre de 1997. Le habían dicho que vaya porque "ganábamos seguro", aunque íbamos últimos en las apuestas. Ese día le dijo a la prensa que teníamos "95% de probabilidades de ganar". A la mañana siguiente, día en que se

anunciaba el resultado, se arrepintió: "No, mejor 97%". Ganó Atenas. Bah, salimos últimos de hecho. Ahí nació el mito de que "Menem es yeta" y no hay que nombrarlo porque trae mala suerte. **Y AL FINAL?** A su regreso en Ezeiza, Menem anunció que "a partir de ahora nos ponemos a traba-



**CÓMO VENÍA LA MANO?** Sarmiento había fomentado la construcción de cloacas y obras públicas en el Río Matanza (mejor conocido como Riachuelo), ya que las inversiones eran inferiores a lo que se gastaba anualmente en salud por no atajar el problema de entrada. Para 1822 ya estaba sucio, y en 1871 contaminado. Desde entonces, cientos de veces se prometió a los vecinos limpiar un Riachuelo que desde gases venenosos, propaga enfermedades, contiene basura y lodo formado por metales pesados, genera insectos portadores de bacterias, y eso sin contar los 67 barcos inactivos que esperan ser desguazados. Cuando llueve, las letrinas rebasan y los basurales derraman sustancias peligrosas en la zona y los cauces de agua potable. Todo esto deprecia el valor de los terrenos aumentando la instalación de empresas contaminantes en una zona turística por su proximidad a Caminito.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** El 4 de Enero de 1993, la Secretaria de Medio Ambiente María Julia Alsogaray prometió limpiar el Riachuelo en 1.000 días. Se formó el CEMR, Comité Ejecutor del Plan de Gestión Ambiental de la



**CÓMO VENÍA LA MANO?** En 1977, el intendente Osvaldo Cacciatore programó construir en Soldati un parque de diversiones de 110 hectáreas, buena excusa además para derrumbar una villa miseria de más de 100 viviendas; otro de los "hobbies" del proceso militar. **Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** Para diseñarlo se contrató a expertos como el geólogo James Fowler y un alto cabecilla de Disney World, Richard Battaglia. Guillermo "Plan" Laura, que entonces era Secretario de Obras Públicas, programó autopis-



Tu río, tu caca

Cuenca Hídrica Matanza-Riachuelo que todavía existe. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) prestó 500 millones de dólares para financiar el proyecto, aunque lo más justo hubiera sido que las 20.000 industrias responsables de su contaminación aportaran a un Fondo de Restitución del Riachuelo para justificar las décadas en las que se beneficiaron económica y mentalmente tirando su basura en el agua de todos.

**LO HICIERON?** Aunque el agua siguió igual de sucia, el proyecto costó 7 millones, en su mayoría destinados a estudios científicos. Otros 150 fueron desviados para "planes sociales", y el total pasó a engrosar la deuda externa. Además se pagaron 6 millones al BID por incumplimiento del pacto. Las empresas contaminantes, chochas. Los 50.000 vecinos que descargan

jar para el 2008", pero a fin de mes disolvió el COPROSE y todo terminó. Menos mal: la terrible crisis económica que se desataría pocos años después hubiera hecho imposible concretar unas Olimpiadas porteñas. Como dato, la inversión total fue equivalente a la mitad del presupuesto anual de la Secretaría de Deportes. ■

El delirio final de María Julia  
**SAVE THE RIACHUELO**

sus cloacas en el río por falta de obras, enfermos de diarrea y parásitos que toman el intestino de los chicos evitando que aumenten de peso (se atienden miles de casos, anualmente en los centros de salud de la zona).

**Y AL FINAL?** En 2000 se aseguró que dentro de 3 años el Riachuelo iba a estar tan limpio que se podrían practicar deportes acuáticos en él. En 2001, la Agencia de Cooperación Internacional del Japón firmó un convenio para la prevención de contaminación en la cuenca. Desde entonces, los japoneses donaron 3 millones de dólares y trajeron 6 expertos a trabajar permanentemente en el país. Como curiosidad, Masaru Kitano, el hermano químico del cineasta Takeshi, vino a Buenos Aires invitado por la agencia a dar una charla y colaborar en los estudios. Mientras tanto, María Julia cayó en cana por enriquecimiento ilícito, pero no se preocupen, que ya está entre el pueblo libre nuevamente. Actualmente, millones de personas que habitan la cuenca del Riachuelo siguen luchando por su saneamiento. Sus opiniones, propuestas y un extenso artículo puede encontrarse en [www.dsostenible.com.ar/opiniones/riachueloboca.html](http://www.dsostenible.com.ar/opiniones/riachueloboca.html)

El parque de la ciudad endeudada  
**DISNEYLANDIA EN VILLA SOLDATI**

tas directas de Ezeiza al parque y un estacionamiento para albergar 50 000 automóviles. Parques Integram S.A. ganó la licitación para construirlo y contrató a la empresa suiza Intamin (uno de los fabricantes de atracciones más importantes del mundo) como importa-



dor de juegos mecánicos. **LO HICIERON?** Sí! El Parque Integram se inauguró poco tiempo después y brilló con sus múltiples atracciones, incluyendo teleféricos y varias montañas rusas, como el clásico "Aconcagua" y hasta una acuática. En 1980 llegó la Torre Espacial, una construcción austríaca altamente moderna de 220 metros de altura y 1.500 toneladas de peso que representa una espada clavada en el suelo y sigue siendo, aún hoy, la torre más alta de Latinoamérica. desde su mirador se puede ver hasta la costa uruguaya

Programaban incluirle una con-  
fitería giratoria, y la torre era deco-  
rada cada año como un gigantesco  
arbolito de navidad porteño, con  
una estrella gigante en la cúpula y  
un cartel luminoso en uno de sus  
costados, en el cual se leía la pala-  
bra "FE". Y dejamos un párrafo  
para recordar la banda musical del  
parque y sus encantadoras bastone-  
ras de cortas polleras blancas, uno  
de los fetiches sexuales más nom-  
brados en los bares de los ochentas.  
**Y AL FINAL?** En 1983 volvió la  
democracia, y el intendente Julio  
César Saguier firmó un decreto que  
se volvería su pesadilla: la rescisión  
del contrato con la empresa  
Interama y el cambio de nombre

por "Parque de la Ciudad".  
Comenzó entonces una especie de  
"cuento de la buena pipa": la  
empresa le hizo juicio a la Ciudad  
por daños y lucro cesante, recla-  
mando una indemnización por  
3.000 millones de pesos que, en  
parte, el propio Banco de la Ciudad  
le había prestado, y que serían  
devueltos con bonos del Estado, ya  
que éste era acreedor de la  
quiebra; algo tan ridículo como  
decir "devolveme lo que me  
prestaste dividiendo un préstamo a  
quien me prestó". Mientras tanto,  
las atracciones se volvieron obsole-  
tas y el parque quebró. En los  
noventas comenzaron a transmitir  
en directo un programa de cumbia;

en 2000 inauguraron una genial  
fuente de aguas danzantes de  
hasta 35 metros de altura con un  
anfiteatro para 10 000 personas  
que nunca las fueron a ver, y en  
2001 murió un empleado durante  
el testeo del "Hurricane". En 2003  
se donó una zona para instalar un  
"Parque Temático Scout", pero en  
Noviembre del mismo año se  
ordenó su clausura por razones de  
seguridad. Todavía prometen  
remodelarlo y actualizarlo, incluso  
Ibarra sugirió instalar un acuario  
para su relanzamiento. Mientras  
tanto, el premetro que se cons-  
truyó en la zona para llevar a los  
visitantes sigue añorando su época  
de esplendor.



"Entel, teléfono, mi casa"

de 1994 a la empresa Lockheed  
Martin, el mayor contratista de  
armas del Pentágono. Fueron ellos  
los que habían "sugerido" que  
tales vuelos serían posibles... algún  
día. Desde entonces, Lockheed

reparó aviones con subsidios del  
Estado, redujo el personal a menos  
de la mitad y reclamó al Estado una  
deuda de 47 millones de dólares  
que tenía la planta antes de que  
ellos llegaran. Lo último que sabe-  
mos es que pelearon con Kirchner  
un nuevo contrato de concesión  
por cinco años. Hasta el momento  
Lockheed no construyó nada en  
Córdoba, mucho menos platafor-  
mas de lanzamiento espacial  
**Y AL FINAL?** Un grupo de cientí-  
ficos e ingenieros comandados por  
Pablo De León desarrollaron el  
VESA (Vehículo Espacial Suborbital  
Argentino), mejor conocido como  
"Gauchito". Este cuete tiene como  
misión convertirse en el primer lan-  
zamiento tripulado de  
Latinoamérica, llevando a su piloto  
a un viaje suborbital de 17 minutos  
(con 4 de ingravedad), claro está,

en un par de años. El proyecto fue  
aceptado en 1997 por la X-Prize  
Foundation, destinada a premiar el  
mejor proyecto de su tipo. Perdie-  
ron (por falta de fondos, eso sí),  
pero siguen trabajando con ayuda  
"estratégica" de la NASA. Como  
anécdota, la empresa de modelis-  
mo Estes Rockets asegura que los  
modelkits del Gauchito a 7 dólares  
la unidad fueron un éxito la última  
navidad, aportando porcentajes de  
las ventas al programa argentino.  
Consultado sobre qué opinan de  
ellos los otros especialistas en te-  
mas espaciales, Pablo responde  
"algunos piensan que estamos locos  
sin remedio". Por lo pronto, el  
Gauchito no planea viajes a Japón,  
pero los interesados en este cuete  
criollo pueden visitar su página ofi-  
cial en [www.pablodeleon.com](http://www.pablodeleon.com)

### Descentralizar el País AUSTRALOPOLIS D.F.

**CÓMO VENÍA LA MANO?** Durante  
su presidencia, Ortiz hablaba de  
trasladar la capital a Carlos Paz,  
Córdoba, ya que podía ser conside-  
rado geográficamente "el ombligo  
de Argentina". En 1972 una ley  
dictaba la necesidad de trasladar la  
Capital de la República y una co-  
misión especial debería estudiar el  
caso y tomar una decisión antes del  
fin de año. Al final terminaron pa-  
sando 14, hasta que el 15 de Abril  
de 1986 el presidente Raúl Alfonsín  
presentó oficialmente el proyecto.  
Decía que había que avanzar hacia  
el sur para poner fin a la "era flo-  
vial" y entrar en la "era oceánica"  
(¿?). María Julia Alsogaray, en esa  
época diputada, se zarpó: dijo que  
ya que estábamos, se zarpó: dijo que  
el gobierno debía ser "itinerante, para  
fomentar el desarrollo integral del  
país". No la tomaron en serio.  
**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** El 27 de  
Mayo de 1987 el Congreso sancio-  
nó la Ley N° 23.512/87: la capital

se trasladaría a un nuevo foco urbano  
que abarcaría las ciudades de Vied-  
ma, Carmen de Patagones y Guar-  
aní. Mitre, se armaron maquetas y  
planos, se destinaron nuevas obras  
públicas a estas ciudades y se com-  
enzó a hablar del nombre de la  
nueva capital: Patagonia del Mar,  
Ciudad San Martín, Santa María  
del Sur e incluso Australópolis. El  
BID otorgó 80 millones de dólares  
para activar todos los servicios que  
la nueva ciudad necesitaría. No  
era un proyecto barato de  
Desarrollo regional: Alfonsín quería  
llevarse la Capital de la corrupta  
Buenos Aires, ya que era imposibi-  
le sacar a los corruptos de ahí.  
**LO HICIERON?** Mientras esto suce-  
día, el mafioso Plan Austral de  
Juan Vital Sourrouille, Ministro de  
Economía, se disparaba hacia la  
hiperinflación. Poco después hubo  
que devolverle la quita al BID.  
Mientras el radicalismo se cala, se  
comenzó hablar de la poca necesi-  
dad del proyecto, que iba a alejar  
la Capital de todos llevándola más  
al sur. Otros recordaban un hur-

cán que por poco acaba con Vied-  
ma a fines del Siglo XIX. El 9 de  
Julio de 1989 Alfonsín se rajó  
dejándole la presidencia al recién  
electo Carlos Menem, quien rápi-  
damente anuló el proyecto.  
**Y AL FINAL?** En 1998 Menem  
comenzó a hablar de "desce-  
ntralizar el país" dividiendo el ter-  
ritorio nacional en 6 regiones  
(Norte, Centro, Andina, Patagóni-  
ca, Litoral y Bonaerense), redu-  
ciendo el gasto administrativo y  
social al unificar poderes provin-  
ciales. La idea terminó en un libro  
titulado "Argentina por Regiones".  
Tiempo después, en 2003, Rodrí-  
guez Saá dijo durante su campaña  
presidencial que su sueño era tra-  
sladar la Capital, y que el lugar sería  
Córdoba... terminando esta historia  
como la comenzó Ortiz casi 60  
años atrás. Aún hoy el "joby  
porteño", formado por empresas  
inescrupulosas y grupos privilegia-  
dos, siguen haciendo mecha en el  
poder centralizado de Buenos  
Aires, casi como si los Unitarios  
hubieran ganado la guerra.

### El cuete de Menem ODISEA EN LA ESTRATOSFERA

**CÓMO VENÍA LA MANO?** En la  
década del '70, la "Sociedad  
Argentina Interplanetaria" com-  
pletó el envío del cohete sonda  
"Castor" a 500 Km de altura. Por  
otro lado, desde 1927 funcionaba  
en Córdoba la "Fábrica Militar de  
Aviones", de donde salieron los  
modelos argentinos Pulqui y  
Pucará. En los '90, Estados Unidos  
lanza una licitación para 711

aviones de adiestramiento militar,  
presentándose a competencia el  
proyecto argentino Pampa-2000.  
Los yankees terminaron comprando  
el Cessna USA y el Augusta italiano,  
llevando a la planta a la quiebra y  
a una inevitable privatización  
**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** Menem  
inauguraba las clases de 1996 en  
una escolita de Tartagal, en Salta.  
Fue ahí donde se lanzó con este  
discurso: "Dentro de poco tiempo  
se va a licitar un sistema de vuelos  
espaciales mediante el cual, desde

una plataforma que quizá se  
instale en Córdoba, esas naves van  
a salir de la atmósfera, se van a  
remontar a la estratosfera, y desde  
ahí elegirán el lugar donde quie-  
ran ir, de tal forma que en una hora  
y media podremos estar en Japón,  
Corea o en cualquier parte del  
mundo. Y por supuesto, más ade-  
lante, en otro planeta si se detecta  
vida". Los chicos se metían el dedo  
en la nariz y pensaban.  
**LO HICIERON?** La Fábrica de Avio-  
nes fue concesionada en Diciembre

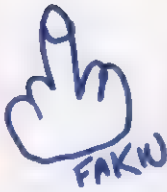
### Los tumos al jurado EVITA Y LOS PERONISTAS DEL MEGAMONUMENTO

**CÓMO VENÍA LA MANO?** Todo go-  
bernante carismático que gozó del  
"esplendor" popular pensó en im-  
mortalizarse: el Arco de Triunfo en  
París, el Valle de los Caídos en Ma-  
drid, las Pirámides de Egipto y la  
Tumba de Stalin en Moscú corres-  
ponden a esta tendencia. En Julio  
de 1951, Eva Perón impulsó la  
construcción de la obra más alta,  
pesada y costosa del mundo:  
"tiene que culminar con la figura  
del Descamisado, y en el monu-  
mento mismo haremos el museo  
del peronismo". El escultor italiano  
León Tommasi diseñó entonces una  
especie de "Coloso de Rhodas"  
de 60 metros sobre una  
base de 77 metros, superando  
incluso el Cristo Redentor, la escul-  
tura antropomorfa más grande  
que existe. Alrededor habría pa-  
rques con estatuas dedicadas al  
Amor, la Justicia, La Niñez y la  
Ancianidad. Debajo del Descami-  
sado, un altar de plata donde des-  
cansaría Evita, cuya tapa se levar-  
tía para mostrarla.  
dentro de una caja de  
cristal. En la cima, un  
mirador al que se  
podría acceder por  
cualquiera de sus 14  
ascensores. Y en su  
base, una Basílica  
grecorromana con  
paredes de mármol  
que graficaría la era  
peronista.

**Y ENTONCES QUÉ PASÓ?** Cuando  
vio la maqueta, Evita (que ya agon-  
izaba) propuso reemplazar al des-  
caminado por ella misma: "así yo  
me sentiré siempre cerca de mi  
pueblo y seguirá siendo el puente  
de amor tendido entre los desca-  
mados y Perón". Imaginar una  
Eva más alta que la Estatua de la  
Libertad atraía a unos cuantos,  
pero su fisonomía no correspondía  
con las dimensiones faraónicas  
requeridas. Tras su muerte, el  
General Perón sancionó un decreto  
que disponía erigir el monumento  
en dos años y levantar una réplica  
en cada capital provincial. El  
dinero para financiar la obra sería  
donado por el pueblo, que podría  
depositar sus aportes en una cues-  
ta especial del Banco Nación.  
**LO HICIERON?** Primero se pensó en  
derrumbar Plaza de Mayo y levan-  
tarlo ahí, pero al final el lugar eli-  
gido fue Figueroa Alcorta y Puey-  
rredón. En 1955 la empresa Ways  
& Freitag comenzó las excavaciones.  
Incluso Perón puso la primera cu-  
charrada de cemento. Poco después  
su gobierno cayó y los militares re-  
squeñaron el pozo en apenas una  
noche, para luego montar fuentes  
y juegos infantiles que aún hoy son  
parte de los parques frente al edi-  
ficio de ATE.  
**Y AL FINAL?** En 1974 el cadáver  
de Evita regresó tras un exilio de  
19 años. El país estaba sumergido  
en una transición tenebrosa.  
Perón había muerto, Isabelita  
gobernaba como podía, la crisi-  
s económica se profundizaba  
y la Triple A llevaba adelante

una ola de violencia brutal contra  
organizaciones igualmente  
detestables como Montoneros o el  
ERP. Mientras tanto, el místico  
López Rega, fanático de la  
astrología y entusiasta de lo  
esotérico (afirmaba que el cadáver  
de Evita le daba "poderes"), anun-  
ciaba la construcción de un mau-  
soleo de 80 metros de ancho y 32  
pisos de alto llamado "Altar de la  
Patria", donde reposarían héroes y  
personalidades nacionales tan dis-  
parates entre sí como San Martín,  
Trigoyen, Rosas, Facundo Quiroga,  
Aramburu (si los Montoneros se-  
ñalgaban en devolver su cuerpo,  
claro), los premios Nobel naciona-  
les y, por supuesto, Evita y Perón.  
En Julio de 1975, López Rega cesó  
en sus funciones y rajó hacia  
Madrid, donde aseguró que lo  
habían mandado "para ser emba-  
jador". Luego llegaría el maravilloso  
Golpe de Marzo del '76 dejando el  
proyecto en la nada, al país en  
crisis aguda, y a los jóvenes mar-  
chando hacia una guerra absurda  
encarnada en el deseo popular de  
recuperar las Islas Malvinas. Los  
militares pretendieron entonces  
levantar allí, justamente, el "Mau-  
soleo a los Caídos en Malvinas"  
que al final terminó en Retiro, iró-  
nicamente, muy cerca de la Torre  
de los Ingleses. Hoy, en ese mismo  
lugar donde iba a estar la Evita  
gigante, todos los próceres y el  
recuerdo de los soldados, hay una  
torre metálica grandota que se cierra  
de noche y se abre de día.

# YO, ROGELIO



## EL MAS MEJOOOR!!

Que contursi gilastro?, me llamo Rogelio Ortigaz, me disen EL OSO, tal vez me recuerdes por ese garso feo que te enchufé en la saviola cuando ibas para tu casa. Bueh y poray no. . .

Aca el Colo (una masa el Colo!) me dise que les cuente como empesé a laburar para la Laser. Loco que grossooooO!! Estoy aca porque soy el cuniado de Oberto (jaja, MALISIMO), te lo creiste!! No, gané el concurso para sexiones nuevas de la Laser, no te enterastes?! Te quiere matar, eletrocutral, pasar las bolas por alambre de pua, comerte la caca de tu perro (Jaja, Cualquiera!...). Aca Colo me dise que escribo pal Hueco. Jodete, Colo, gané YO!, andá come caca de mi perro Juako, JAJA maliisiiiiisimo!!!. Bueh, vamo a debutar (bien que te gustaria, Sancorito tenés toda la lecheee). Bueh, debuto contando la mejor noche de mi vida. Suena el telefono..., quien era? El Colo. Para tirar el dato de que habia partuza dos estaciones pasando Ciudadela

Quedamo en la estacion (de Ciudadela, la calas???) con EL PACHA y el Colo. Cuando llegamo que pasooo? El Pacha en el andén denfrente movía los brazos como si el gordo Manotas se hubiera cagado (JAJA Bueniiisimo...). Haahh no, era que el Pacha

me preguntaba "Loco, era dos estaciones pa' donde???", Le contesto "yyyy., noseeee...pero Colo no sabe?". "No, se olvidó". Bien Colo PUTO, me cagaste la nocheeeeEEEE!! ffa. Entonce el gordo Manotas dijo: "bueh, pintó birra y codificado en lo del Colo, por boludo". El Colo para no comerse una malteada venenosa (Jajaaa, cualquieeera), dijo "dale que va, dale que vaAAAA". No savés, Venus a full loco! Altas trolas, culos gigantes, Manotas tenía el pete por el cueyo. Pintó calenturaaa, salimo a buscar CHICHISS. Juan Crus, que siempre tiene la posta, dice que el 2 pasa por unos boliches buenisimos (Ja Ja). Para que no nos culeen de parado con la consumision... nos agachamos (Jajaaa MALISSSSIMO!!), no, lo que hicimo fue afanarnos una damajuana que se la tenía encanutada pal desayuno el viejo del Colo. Alto vino, locura mendocina, Nos la chupamo toda antes de la parada del bondi. Le metimo un petardo adentro pero nos olvidamo de prenderlo (jaja, que boludos). El Colo dijo "Dale que va, dale que vAAA", la patió y se cortó hasta los juanete (Jaja, jodete Colo sos un PELOTU-DOOO!!). Nos subimos al bondi y pintó torrar. Al final no era el 2 lo que tomamo, era la Lujaniera que va a Luján (nos dijo el chofer). UY loco, alta Basiiiiilica, La mejor noche de mi VIDA. Buscando boliche Pacha senclaró una minusa en la cola de uno pa' colarnos todos!! El Colo dijo "Dale que va, dale que baaaaaaa!!" y nos metimos. Altos bagartos las minusas,

pero carne fácil (y bien floja), Pacha comió. Manotas no (JAJA Sancorito forever). Enfilo para la pista, sucundum sucundun, luces de colores, fiesta loca, hoy gano! Suena el tema del Chupete, estoy al palo, no muevo a mi campion desde hace dos viernes pasados. MEncaro una morocha Lujanina, labios carnosos, un pabito de los dioses. Se hace la estrella y yo Rogelio pienso, "a PAPÁ no, a PAPA NOEL tampoco" (JOJO navidad, maliisiiiiimoOOO). Le bato que soy re tuerca y corro en el TECÉ. Afloja. Me estoy por comer una mina premiu, Manotas que me mira con envidia (jaja gordo, tocate). Esta va por el chegusán de milan-ga que no me convidaste. Me la estoy transando pero tengo un sorete que me hace Bongo Bongo . AAAYYYY, ya sale, ya sale... rajo pal ñoba!!! Uy, el inodoro está bomitado y no hay papel (jaja, QUE BAJONNN)... me limpio con el boxser que me regaló la madrina LILI para las pascuas (uy, cualquiera, que no se entere). Lo traté de labar pero el patova me miro mal y lo tiré... a la mierda (ja-ja-ja-jaaaaAAA!). Salgo y la morocha me estaba esperando en la barra. Manotas me sigue mirando con envidia (morite VllRRRRGO, gordo feo!!). Le digo que la amo (que la amo a agarrar entre todo, JAJAAA..... mentira). Uy, todo mal, cayó el novio. Me tira una zurda.... jaja, alto REFLEJO, la esquibo y la liga el gordo (jodete por pajero Sancorito). Rescato a la banda pero tenemo menos aguante que Jiman contra Masinyer Zeta (JAJAJA cogete al tigre KOYI..... Jaja CUALQUIERAA). Nos subimo a la Lujaniera otra vez. Me siento al lado de alta rubéola teñida. Me la parlo hasta Liniers, no afloja. Le meto un PICO antes de bajar, el gordo se muere de envidia, y vos tambien, gilastro, je, LA MEJOR-RR NOCHE DE MI VIDAAa!!!

Mi seccion es una masa, me lo dijo Pacha (jaja, vos no comprás LA LAZER, Pacha!!).

Si me vas a escribir bardiando, andate a la mierrrrrrrda!!

LA MEJURR NOCHEEE DE MI VIDDDAA!.

Chau chau chuuuu GILASTROSSS

JA JA, BUENISIMO!

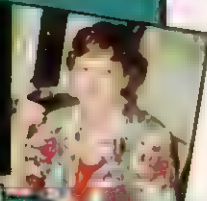
Rogelio  
ORTIGAZ

## FOTOS DE MI FAMILIA!



Este es mi papa RAUL, que tiene un restaurante. a veces se queda a dormir en el siyón porque mamá no lo deja ir a la cama. el gatito se murió JAJA, que bajón! Lo estrafooo.

Mi mama BERTA es revuena y se cocina unas pias re zarpadas los viernes. a veces chupa mucho y me reta y a veces chupa mucho y le pega a papá. Jaja aguan-te mi viejjaaaaaa!!



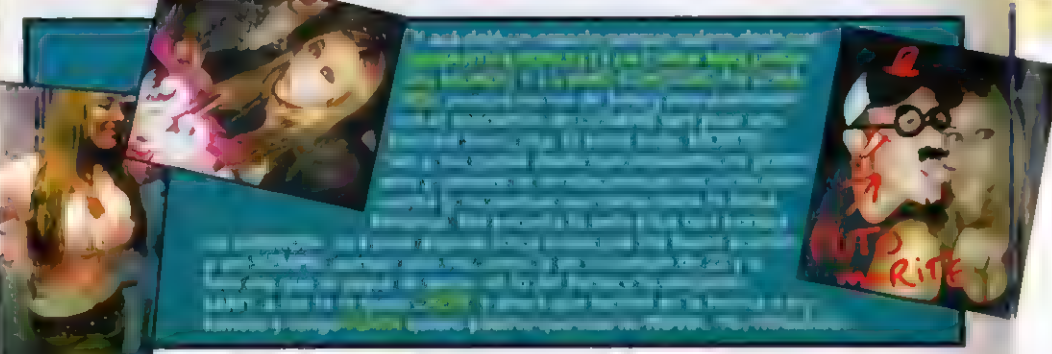
Eya es mi madrina LA LILI que ta quiero un monton y me trae regalos siempre. La otra vez me trajo unas chainas BUENIIISIMAS que se las tramió comiendo el JUAKO (jaja, pero forro me cagastes)!

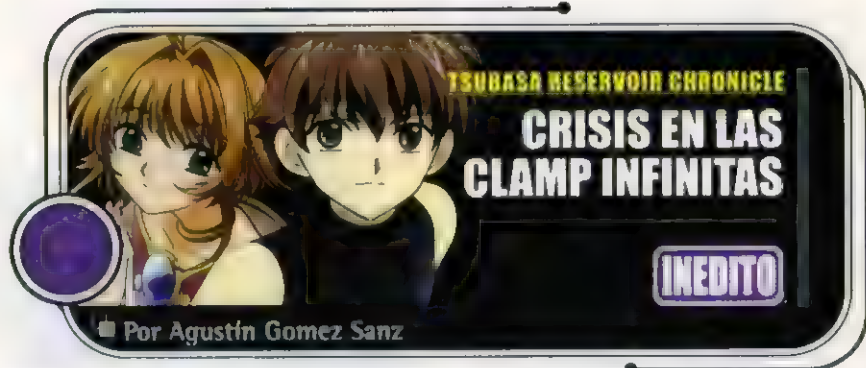
Esta es mi hermana SONIA que labura en un colcenter y le quieren dar todos ES RE PUTA!! Me dijo que les de su MSN que es tela-creiste-sancorito@jajamali-mo.com



Mi hermanito DEMIAN pero le decimos PERICLES, esta foto se la saqué yo un día que mama salió y lo cuidé. sos re boludo DEMIAN, jajaja, te re quiero pendéjooo!!

Y este es mi perro JUAKO que le labra a todos los que vienen a casa. me lo encuentre en un valdio y lo traje a casa porque sino no podia vivir él solo. Lo entreno para que le muerda los tobis al gordo MANOTASS!



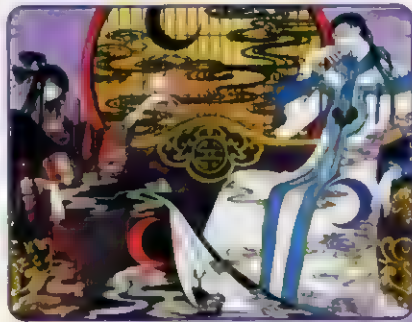


Por Agustín Gomez Sanz

**A** lo largo de los años, uno de los factores que siempre hizo que las obras del grupo CLAMP llegaran tan profundo a los corazones de sus lectores fue la interrelación que ocurría entre los personajes de las diferentes historias. Al terminar la trama de alguna serie en particular, personajes que tal vez no habían resuelto sus relaciones podían aparecer en otra más avanzada y mostrar qué había sido de sus vidas. Así tenemos a Subaru y a Seishirou de Tokyo Babylon, que finalmente logran definir su conflicto en X; o al super-chapita profesor Mihara (I-chan) de Angelic Layer, que luego termina casándose y siendo el creador de los androides de Chobits. Seguir analizando así las obras de CLAMP podría requerir una Lazer Plus como mínimo, si no fuera porque con su más reciente éxito, las CLAMP multiplicaron la tabla de relaciones al infinito. En Tsubasa Reservoir Chronicle, el grupo de autoras retoma la que al parecer fue su pareja más querida de todo su repertorio, Sakura y Shaoran, y los hacen viajar a través de múltiples universos paralelos, encontrándose con versiones alternativas de todos los personajes

que alguna vez aparecieron en sus obras. Para hablar de esta serie en realidad hay que empezar con otro manga "hermano" que comparte activamente parte de su trama con ella, XXXholic. Este comic que comenzó a serializarse en la revista Young Magazine de Kodansha el 24 de Febrero de 2003, cuenta sobre un chico con la capacidad de ver fantasmas que termina trabajando para una misteriosa bruja llamada Yuuko a cambio de algún día liberarse de las visiones. A lo largo de los capítulos esta bruja confiesa haber sido gran amiga del mago Clow Reed, habiéndolo ayudado incluso a diseñar el bastón que luego de su muerte y posterior reencarnación iba a recibir Sakura. La serie en sí parecía ser una nueva obra de misterio sobrenatural común, si no hubiera sido porque en uno de los capítulos más avanzados llegaban visitantes de otro universo...

Mientras, en la revista semanal de Kodansha Shonen Magazine del 21 de Mayo de ese año comenzaba a serializarse Tsubasa Reservoir Chronicle, y en el larguísimo primer capítulo ya se nos planteaba casi toda la historia de la serie:



XXXholic: a la izq. Yuuko y el mago Clow Reed



La Kodansha Shonen Magazine y la misma escena en XXXholic y Tsubasa

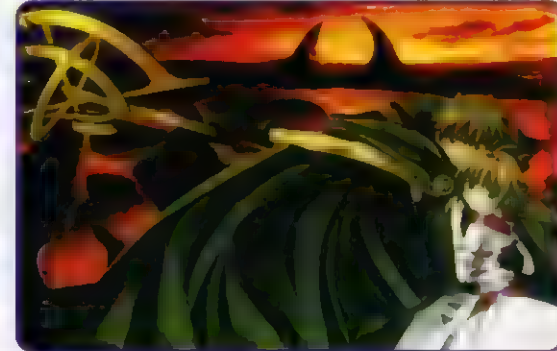


en un mundo alternativo, en un reino llamado Clow, viven la princesa Sakura y el rey Touya, hijos del difunto Rey Clow; también está Shaoran, encargado de liderar la excavación en las ruinas de un antiguo templo después de que el arqueólogo Fujitaka Kinomoto, su padre adoptivo, estirara la pata. Como no podía ser de otra forma, Sakura y Shaoran son noviecitos desde la infancia, cosa que obviamente al rey Touya le cae para la mierda, pero aguanta gracias a la mediación del consejero Yukito (que sigue siendo "mucho más que un amigo"...). La trama se desata cuando una noche Sakura entra en trance y termina en una sala recién descubierta de las ruinas, ahí se le aparecen un par de alas de energía en la espalda y vemos a un hombre en otra dimensión listo para quitárselas mientras sus soldados invaden el reino de Clow. Gracias a la intervención de Shaoran, el malo misterioso no consigue las alas, pero por desgracia éstas se rompen en cientos de plumas que desaparecen al instante y Sakura queda inconsciente. Yukito llega para explicar que esas alas

eran la representación del poder para viajar entre mundos de Sakura pero al mismo tiempo eran su misma alma, por lo que cada pluma es parte de su memoria. La recagada es que cada pluma terminó en un universo diferente y si no las recuperan rápido, Sakura no va a durar mucho. Lo único que puede hacer Yukito con su poder es enviarlo a otro mundo, un universo donde vive una bruja, la única capaz de ayudarlo antes de que Sakura muera...

En un mundo alternativo, en un reino llamado Clow, viven la princesa Sakura y el rey Touya.

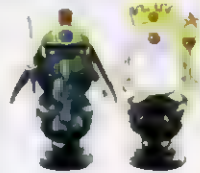
Así llegamos a un evento nunca antes visto en la industria del comic japonés, la misma escena desde dos puntos de vista, en dos mangas diferentes, en dos revistas diferentes y simultáneas: Shaoran con Sakura en brazos rogándole a la bruja de XXXholic que lo ayude a salvarla. Dos personajes (originales) más se suman a la trama de Tsubasa Reservoir; por un lado está Fye D. Flourite, un mago



BATI-SHAORAN INICIA

(creador de una Chii orgánica) que aprisionó a la deidad Ashura y ahora trata de huir a un universo donde éste no pueda alcanzarlo cuando despierte. Por otro lado está Kurogane, un sádico espadachin de una especie de Japón medieval que es enviado a la fuerza por la princesa a la que sirve (Tomoyo) a vagar por las dimensiones hasta aprender a medir su temperamento asesino.

Como no podía faltar, el grupo tiene una mascota graciosa, en este caso el regreso del querido Mokona, una creación de la bruja y la forma en la que ella acepta ayudarlos si le dan algo a cambio. Es a través de este bicho que el grupo va saltando de dimensión en dimensión sin saber adónde (o en qué tiempo) van a llegar después, con la esperanza de que una de las plumas se encuentre ahí. De tanto en tanto, Mokona también sirve como aparato de comunicación (con su hermano negro en otro mundo) que le permite a los personajes hablar con la bruja e interactuar con la trama de XXXholic



Como era de esperarse, Tsubasa se convirtió en un éxito instantáneo, parte gracias a su trama original y parte gracias a que ahora las autoras tenían la oportunidad de redibujar a cualquiera sus personajes en cualquier situación y condición que quisieran, permitiéndoles mostrar parejas que nunca fueron como felizmente casadas (ej. Arashi y Sorata de X), y revivir momentos clásicos de todas sus obras. Hasta ahora la serie logró hacer referencias a prácticamente TODAS las series que el legendario grupo hizo en su carrera, con excepción de alguna pocas. Un detalle muy gracioso es que Miyuki-chan, personaje que ya de por sí terminaba viajando de mundo en mundo sola, aparece en todos los universos que el grupo de aventureros tocó hasta el momento.

La versión animada de Tsubasa Reservoir no se hizo esperar, y el pasado 9 de Abril se estrenó por NHK la primera de la que se esperan sean tres temporadas de 26 episodios que adaptan el manga fielmente hasta el detalle producidas por Bee Train. Sorpresivamente el 20 de Agosto pasado se estrenó la primera película animada de Tsubasa, producida nada menos que por Production I.G.; curiosamente en la misma fecha de estreno de la primera película animada de XXXholic (de la misma productora). El film tiene por nombre "Tsubasa Reservoir Chronicle - torikago no kuni no



Fei Wong Reed, el malo que quiere el poder de Sakura, también relacionado con el gran Clow Reed.



"Diff'rent strokes to move the wooorld!!"



Shaoran tiene un gemelo maligno que nadie conoce!!



No importa en cuántos universos alternativos aparezcan, siempre se la lastran...



Afiches de la peli de Tsubasa y de XXXholic



Fye y Kurogane

himegumi" (La princesa del reino de las jaulas). La trama es completamente original (igual que en el film de XXXholic), cosa que, en una serie en la que cada cinco minutos se cambia de universo, importa menos que el casco en un paraicaidista. El grupo termina en un mundo en el que todos sus habitantes tienen un pajarito de compañía, pero un poderoso Rey raptó a todos los pájaros del reino. El grupo se alía con la Princesa Tomoyo para tratar de liberar al pueblo que ahora tiene que vivir en el bosque escondiéndose del terrible rey raptá-pajaritos (buuuhhh)... La edición japonesa de este manga merece un párrafo especial, ya que si bien los tomos recopilatorios (10 hasta la fecha) se están editando de la manera tradicional, también se comercializa una versión especial, compilada en formato de libro de

tapa dura, con todas las páginas correspondientes a color y una caja en la que se contiene cada ejemplar... sublime... lejos, lo mejor que ha habido en el mercado japonés en cuanto a ediciones deluxe... ■



La edición deluxe





**E**n lo que respecta a los canales de TV, el manejo de éstos para con la movida animera a lo largo de los años ha resultado, cuanto menos, polémico. Obviando el triste fenecimiento por inanición del Magic, acaso el que mejor la piloteó fue el Cartoon, ya que en el último tiempo se puso las pilas un par de veces y presentó series copadas, tipo el reestreno de Los Caballeros del Zodiaco con un opening que al oírlo no dieran ganas de lanzar hasta la bilis. El caso de Fox Kids/Jetix es un signo de interrogación gigantesco. Si bien en su momento parecían decididos a hacer las cosas bien, estrenando Patlabor o Shaman King, después, cual palmípedo con diarrea, no dejaron de mandarse una cagada tras otra hasta llegar al muy discutible estado actual.

Después está el caso de Locomotion. Cuando arrancó parecía que iba a comerse a los chicos crudos, estrenando a nivel panregional verdaderas bombas (paradigmático de lo Evangelion), pero lo que siguió fue también una serie de desaciertos inexplicables, casi de novatos. Así las cosas, y con un par de cambios de dueños mediante, llegamos a este año. Los libros de historia dirán que el 18 de Enero de 2005, el gigante del entretenimiento Sony Pictures Entertainment compró a The Locomotion Channel junto con la totalidad de sus títulos, dando origen al flamante Animax.

Qué se puede decir de esta nueva emisora? A priori que es ambiciosa, ya que a pesar de que todos los canales habían coqueteado en mayor o menor medida con la transmisión de series japonesas, ninguno había contado con los huecos suficientes como para decir "Vamos a pasar anime las 24 hs. del día, qué carajo! junagransiete!!", y esto sin dudas es posi-



tivo. Por cierto, vale agregar que Animax nació originalmente en Japón, y que en la actualidad además de la rama latina también posee filiales en el resto de Asia. Finalmente la tan comentada transición Locomotion-Animax (ese día sacaron avisos en los principales diarios de la ciudad de Buenos Aires) se llevó a cabo a la una de tarde del 31 de Julio pasado, y desde entonces se ha dado un estreno impresionante de series como no se había visto jamás. A continuación, y a modo de preview, va un repaso de la totalidad de lo que está emitiendo Animax en orden alfabético, junto con una descripción de las series, sus fechas originales de emisión y cantidad de capítulos (haciendo hincapié en lo que es estreno en nuestro país). Y por último, los nuevos animes que también tienen pensado pasar en el corto y mediano plazo.



Afiche de los subtítulos

**Candidate for Goddess**  
(Megami kouhosei)  
12 Capítulos. Emitida originalmente en Japón entre el 10/01/2000 y el 27/03/2000. HEREDADA DE LOCOMOTION.



**Crayon Shin-chan**  
Originalmente emitida en Japón desde el 13/04/1992 a la fecha. Está planeado que Animax pase los mismos 52 episodios que Fox Kids emitió hace un par de años.



**DiGi Charat Nyó**  
104 episodios de 12 minutos. Emitida originalmente en Japón entre el 6/04/2003 y el 28/03/2004.

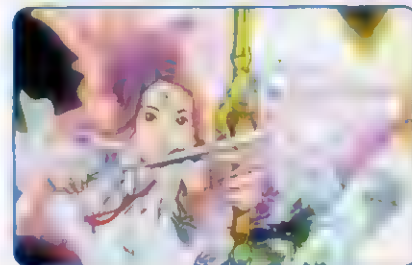
Dejiko (Digi Charat), Puchiko (Petit Charat) y Gema vienen a la Tierra en su nave espacial en forma de gato como parte del entrenamiento de la primera para volverse princesa. Pero todo se complicará cuando se estrellen en Japón.



**DNA2**  
15 episodios: una serie de TV de 12 capítulos emitidos originalmente en Japón entre el 07/10/1994 y el 23/12/1994, más una serie de OVAs de 3 capítulos aparecida en Japón entre Marzo y Junio de 1995. Como su nombre lo indica, trata sobre ciertos cambios en el ADN de Junta Momonari, un chaboncito que pasa de ser de un momento a otro, un super playboy a un pusilánime con alergia a las minas. Es, junto con las OVAs de I's, uno de los dos animes más recientes de Masakazu Katsura.



**Earth Girl Arjuna**  
12 Episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 09/01/2001 y el 20/03/2001. HEREDADA DE LOCOMOTION.



**Fullmetal Alchemist**  
51 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 04/10/2003 y el 02/10/2004. VER NOTA APARTE.



**Galaxy Angel**  
26 episodios de 12 minutos, los cuales Animax pasa de a dos por vez. Emitida originalmente en Japón entre el 07/04/2001 y el 29/09/2001. Milfeulle Sakuraba es la flamante integrante de la brigada Angel, cuyo objetivo pasa por buscar ciertas reliquias conocidas como "Tecnología perdida". El pequeño detalle es que nadie sabe de qué carajo se trata eso. Si bien hay cuatro series de TV, Animax emitirá la primera de ellas.



**GetBackers**  
49 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 05/10/2002 y el 20/09/2003. Ban Mido y Ginji Amano forman un moderno "duo dinámico" especializado en devolver (de ahí el nombre de la serie) cualquier cosa que un

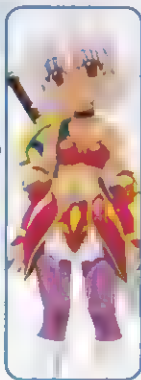


cliente haya dado por perdido o robado. Claro que para lograr esto, ambos cuentan con poderes sobrenaturales.

#### **.hack//Legend of Twilight**

12 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 08/01/2003 y el 26/03/2003.

Los hermanos Shugo y Rena son dos jugadores del "The World", un extraño RPG que relaciona peligrosamente los hechos acontecidos en el mundo virtual con los del mundo real. En Argentina, el manga de esta historia ya ha sido publicado en su totalidad por Editorial Ivrea.



#### **.hack//SIGN**

28 episodios. Capítulos 1 al 26 emitidos originalmente en Japón entre el 04/04/2002 y el 25/09/2002, en tanto que los episodios 27 y 28 salieron en forma de OVAs bajo los nombres .hack//Intermezzo y .hack//Unison.

Precuela del anterior, la acción se desarrolla en el propio "The World", aunque acá los protagonistas son unos chicos llamados Tsukasa, BT y Mimiru.



#### **Hellsing**

13 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 10/10/2001 y el 16/01/2002.

Hellsing es una organización inglesa legendaria cuyo objetivo es la aniquilación total de los vampiros, y sus más valiosos soldados son: Alucard (precisamente un vampiro renegado) y Victoria Seras (una ex-chica policía también devenida en vampiresa).



#### **Hungry Heart Wild Striker**

52 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 11/09/2002 y el 10/09/2003. Otra creación futbolera de Yoichi Takahashi (Captain Tsubasa-Super Campeones), donde cuenta la historia de Oliv... perdón, Kyosuke Kano, un pibe de 16 años que por casualidad se convierte en entrenador de un equipo de fútbol femenino.



#### **Hunter X Hunter**

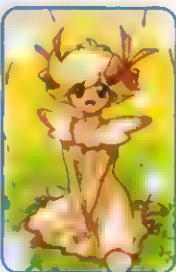
Animax transmite un paquete de 70 capítulos compuesto por la serie de TV de 62 episodios emitidos en Japón entre el 16/10/1999 y el 31/03/2001, más la serie de OVAs de 8 episodios lanzadas entre Enero y Diciembre de 2002. RESCATADA DE MAGIC.



#### **I'm Gonna Be An Angel (Tenshi ni narumon)**

26 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 07/04/1999 y el 29/09/1999.

Comedia con el típico triángulo amoroso compuesto por Yusuke, Noelle (una chica que lo autoproclama su marido) y Natsumi (a quien de verdad ama Yusuke). Entonces, Noelle decide convertirse en un ángel... Ah, bueno...



#### **Initial D**

Animax posee un paquete de 42 episodios, compuesto por la serie de TV original de 26 episodios (emitidos en Japón del 18/04/1998 al 28/11/1998), I D Second Stage (otra serie de TV de 13 episodios emitidos del 14/10/1999 al 06/01/2000), I D Battle Stage (una OVA de 40 min. lanzada el 15/05/2002) y I D Extra Stage

(OVA de 2 caps. lanzada el 22/03/2001).

Una para fierros locos. Takumi Fujiwara es un estudiante que trabaja en una estación de servicio y como deliveryboy en un negocio de tofu. Pero el condimento de la trama pasa por las picadas que se arma con su Toyota y por los continuos desafíos que le lanzan los otros corredores de la ciudad. Meteoroooo, Meteorooo...



#### **Last EXILE**

26 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 07/04/2003 y el 29/09/2003.

Klaus Valca y Lavie Head son una pareja de amigos (un chico y una chica, que se entienda bien ^.^) que surcan los cielos en una nave como mensajeros, en un mundo que recuerda a lo que era la Tierra en el siglo XIX. Pero un día, se verán inmersos en una batalla que sacudirá el mundo.



#### **Lunar Legend Tsukihime (Shingetsutan tsukihime)**

12 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 09/10/2003 y el 25/12/2003.

Un extraño accidente sufrido de chico, hizo que Shiki Tohno hasta se viera obligado a alejarse de su familia. Desde entonces, él guarda un secreto: cuenta con la capacidad de saber qué líneas hacen que las cosas se destruyan más fácilmente (?!).



#### **Martian Sucesor Nadesico (Kidou senkan Nadesico)**

26 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 01/10/1996 y el 24/03/1997. Akito Tenkawa y Yurika Misumaru en una simpática historia futurista en la que los

terrícolas se ven envueltos en una larga batalla con los "jovians lizards" de Júpiter por la posesión del planeta Marte. Vale agregar que Locomotion pasó 74 veces la película que continúa con esta historia.



#### **Pita Ten**

26 Episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 07/04/2002 y el 29/09/2002.

Kotaro un día conoce a Misha, una aprendiz de ángel que dice estar destinada a protegerlo. Convenientemente también aparece Shia, una aprendiz de demonio que intentará hacerles la vida imposible a ambos.



#### **Prince of Tennis (Tennis no oujisama)**

178 Episodios. Animax pasará de momento los primeros 52. Emitida originalmente en Japón entre el 10/10/2001 y el 30/03/2005.

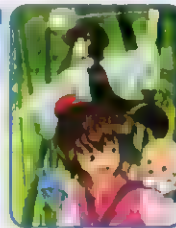
Ryoma Echizen es un chico orgulloso y arrogante que a sus cortos 12 años es todo un prodigio del tenis; pero hete aquí que está a la sombra de su viejo, un tenista profesional. Ryoma llevará a su escuela a las mayores competencias de tenis de Japón, mientras que lidia con el complejo que tiene.



#### **Ran, the Samurai Girl (Kazemakase tsukikage Ran)**

13 episodios. Emitida originalmente entre el 26/01/2000 y el 19/04/2000.

Sake y katanas al por mayor! Como su nombre lo indica, Ran es una aprendiz de samurai que vive en el periodo Edo, y que tiene por compañera



de aventuras a Myao, una china experta en artes marciales. La acción girará entonces en un claro tono de comedia.

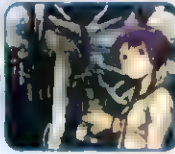
**Saber Marionette J**  
25 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 01/10/1996 y el 25/03/1997. HEREDADA DE LOCOMOTION.



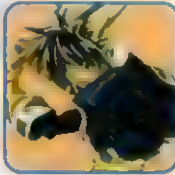
**Saber Marionette J to X**  
26 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 06/10/1998 y el 30/03/1999. HEREDADA DE LOCOMOTION.



**Serial Experiments Lain**  
13 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 06/07/1998 y el 28/09/1998. HEREDADA DE LOCOMOTION.



**Soul Hunter (Senkaiden houshin engi)**  
26 episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 03/07/1999 y el 25/12/1999. HEREDADA DE LOCOMOTION.



**Stratos 4**  
13 Episodios. Emitida originalmente en Japón entre el 05/01/2003 y el 30/03/2003.

Mikaze Honjo y sus compañeras de escuadrón (Shizuha Doi, Ayamo Nakamura y Karin Kikuhara) tienen un desafío: volverse pilotos de verdad, mientras que la Tierra enfrenta los peligros que proceden del espacio exterior, y mientras ellas trabajan en un restaurante chino cercano a su base.



**Vandread**  
Animax pasará las dos series de TV. Vandread: 13 episodios, emitida originalmente en Japón entre el 03/10/2000 y el 19/12/2000; y Vandread The Second Stage: 13 episodios, emitida originalmente en Japón entre el 05/10/2001 y el 18/01/2002.

Como se dijo alguna vez en Lazer, este



anime vuelve a plantear el tema de la batalla de los sexos: en Vandread hombres y mujeres realmente se odian; pero la lucha se dará en el espacio y ambos géneros correrán el riesgo de extinguirse.

**Wolf's Rain**  
30 episodios: 1 al 26 emitidos originalmente en Japón entre el 06/01/2003 y el 29/07/2003; y episodios 27 al 30, lanzados como OVAs en Japón entre el 23/01/2004 y el 25/02/2004.

Lobos intentando llegar al paraíso, esa es la premisa de este anime. Cuatro lobos y un destino: Kiba, Tsume, Hige y Toboe, mimetizándose entre los humanos y tratando de encontrar ciertas flores lunares que los llevarán a cumplir con su anhelo...



### SERIES YA CONTRATADAS CUYOS ESTRENOS SON INMINENTES

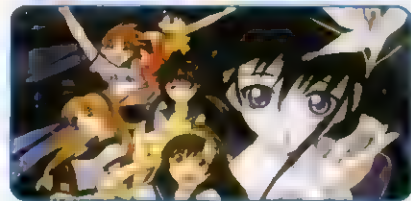
Estos son los animes que la gente de Animax ya tiene en su poder y presentará dentro de poco, tadaaaaan: Gatekeepers, Gantz, S.Cry.Ed, Full Metal Panic, Steel Angel Kurumi, Dear Boys, Noir, Bakuretsu Tenshi, Gankutsuo (El conde de Montecristo), Monkey Typhoon y... GitS Stand Alone Complex??. En otro orden de cosas, también está confirmado que NO pasarán Ranma ni Love Hina (parece que irán a parar al venidero segmento Adult Swim del Cartoon Network).



Gantz



GitS



Gatekeepers

www.Gcomics.com.ar

MANGA-ANIME-OVAS-DVD  
GASHAPON  
COMICS USA-CLENAT  
REMERAS-PINS  
POKEMON-MAGIC-YUGIOH  
HEROCLIX-MARVEL-DC  
ACTION FIGURES  
MINIATURAS  
CINE-MERCHANDISING  
ESCULTURAS

AMPLIA  
VARIEDAD  
DE  
DVD'S!!

DESCUENTOS DE  
30% 50%  
EN MANGA

9 DE JULIO 480 SAN ISIDRO, BUENOS AIRES.  
VENTA TELEFONICA 4747 9549  
ENVIOS AL INTERIOR Y EXTERIOR. GCOMIC@CIUDAD.COM.AR

# OFFTOPIC

CHARLAS DE CERVEZA



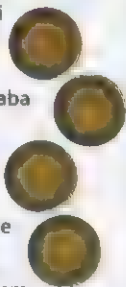
Para participar del debate: [offtopic@editorialivrea.com](mailto:offtopic@editorialivrea.com)

Pocas cosas hay más graficantes que el encuentro nocturno con amigos tras una ardua jornada de trabajo, situación que se hace más jugosa si se ve acompañada por el disfrute de una cerveza gentil. Es en esos momentos donde surgen esas incomparables charlas efímeras entre compañeros capaces de filosofar con los temas más variados. La verdad es que un diálogo compartido entre amigos está cargado de elementos novelescos, anécdotas, ocurrencias y más de un razonamiento interesante. Muy a su pesar, quedarán generalmente en la mesa: muchos de estos tópicos nunca ven la luz. Constituye sin dudas una injusticia. Por eso desde acá, desde la barra de Lazer, abrimos este espacio para que se dé la charla, se destapen las botellas y se brinde por lo que venga. Después de todo, lo que importa es la cerveza.

## ABRIENDO EL DEBATE: CUÁL FUE EL MEJOR PESO (SÍ, UN PESO) QUE TE GASTASTE EN TU VIDA?

**BAR LAUTARO, a las 27 Lunas del Séptimo Mes del Quinto Año del Siglo Veintiuno.** No estoy del todo seguro, muchachos, pero creo que guardo memoria del primer peso que gané en la vida: vendía porque-

rias que ya no usaba en la parte de atrás de la mercería que atendía mi vieja. Mi primer cliente: una de mis primas. Mi primer ahorro no fue gigante, pero suficiente para una torta de frutillas que, supongo, estaba buenísima. La experiencia de mi amigo Erwin no difiere demasiado: sus primeras chirolas las hizo juntando diarios que le manguaba a los vecinos para luego venderlos en la ferretería del barrio. En ese entonces se garpaba bien, y por una tarde de trabajo podía hacerse con una pequeña fortuna para su temprana edad. Pero las posibilidades son infinitas y pueden ser mucho más decisivas. Mi Tío Ángel, por ejemplo, siempre hace gala del mejor peso que se gastó. Volvía de Flores hecha la madrugada caminando por Rivadavia, cuando de repente lo interceptó un rufián. "Me da un pesito, maestro?", le dijo mientras le mostraba una manopla intimidante. Mi tío rascó el bolsillo y... sí, tenía. Nunca más volvió caminando desde Flores. En este caso, un peso fue la diferencia entre volver sano y salvo o ir a buscar sus dientes a la vereda de enfrente. Un peso puede ser también un gesto de cortesía ganador. Por ejemplo, Tincho siempre saca a relucir el día en que llegó tarde para inscribirse en la facu.



## ¿CÓMO VOTAN Y YA TAMBIÉN!

¿Cuál es la frase de consuelo más usada por los amigos??

- 1- Y bueno... pilas, loco
- 2- Qué garrón...!!
- 3- Ya fue chabón... ya fue!
- 4- Uhhh, todo maaaaal...
- 5- Ya se te va a dar, che
- 4- Y sí, este mundo es una mierda. Tendrías que pegarte un tiro sin más vueltas.
- 5- JAJAJA!! EN SERIO TE PASÓ ESO?!? QUÉ PELOTUUDOOO!



VOTÁ EN [WWW.EDITORIALIVREA.COM](http://WWW.EDITORIALIVREA.COM)

Los resultados serán publicados en el próximo número de Lazer.

La minita que atendía se resistía redondamente, pero lloriqueos e insistencia lograron que accediera. Tincho, haciendo gala de su caballerosidad, salió y le compró una lata de gaseosa que luego le llevó en retribución a su amabilidad. Ella sonrió sonrojada. La chica de todas maneras estaba de novia, así que no aceptó una segunda invitación, en este caso nocturna, con la que Tincho quería darle más gracias. Según mi balanza adolescente, un peso era equivalente a 8 fichas en los jueguitos, proporcionando diversión fácil por unas cuantas horas. Podía ser también el peso de la vaquita para comprar las facturas con los compañeros del colegio durante una rateada matutina. Hoy en día prosperan con justicia los "paty por un peso", aunque mejor dejemos de lado la dudable calidad del alimento. A su vez, los cybers constituyen una de las mejores relaciones costo/beneficio por un peso. Algunos dirán que no vale la pena hacer esfuerzos por una redonda de cien guita, pero todo va en el desafío que ello implique. Pika caminaba tranquilo por Caseros cuando vio un peso tirado debajo de una alcantarilla enrejada. Rápidamente decidió sacarlo de ahí. No era una simple necesidad ni tampoco de avaro: debía demostrar que él podía ganar lo que otro perdió ahí con resignación. La cuestión es que se le atoró el anillo que llevaba en el dedo y poco pudo hacer para recuperarlo. Al final perdió las tres cosas: su anillo, el peso que nunca fue suyo, y el triunfo. Carlota Díaz (no nos confundamos: es un pibe) contó que el mejor peso que

gastó fue uno que se tragó y le tuvieron que hacer una radiografía, que ahora exhibe orgulloso en su habitación. Carlota es un tipo extraño... Si me preguntan a mí, tengo una idea bastante aceptable de cuál fue mi "mejor peso". Un amigo alquilaba una barra en un boliche que quedaba allá por Avenida Pampa: Studio 59. El lugar no era la gran cosa, pero el hecho de que entraba gratis y mi amigo servía tragos lo hacía agradable. Un viernes el flaco cumplía años, y su idea fue hablar con el dueño para que le dejara festejarlo ahí con una "fiesta privada". Lo consiguió sin mayores problemas: al lugar no iba nadie. Esa noche la entrada costaba solamente un peso, destinado a cubrir gastos de limpieza y patovas. En la barra sólo se sirvió cerveza, tequila y fernet con cola, todo a un peso. Fueron 200 personas y todos la pasamos teta. Tal vez no recuerde con exactitud cuál fue el mejor peso que me gasté en mi vida, pero seguramente fue uno de los de esa noche.

Aflójese la ropa y cuéntese otra historia, compañero: seguramente habrá alguna más interesante de aquel lado. También acepto nuevos tópicos de discusión, así que sean todos bienvenidos a Offtopic!! Nos leemos en la próxima Lazer. Endemientras, yo los espero acá, en la barra.

Mozo, otra ronda!!

- RICARDO "TATI" PÉREZ

PD: Todas las anécdotas son reales.

## OFFTOPIC INVESTIGA

**CINCO**  
SEPARADORES  
DE MAGIC KIDS  
(que no pudiste olvidar)



COCONIEL, la vaquita de San Antonio más pelotuda de la historia. Sólo zafaban dos personajes: el mosquito músico drogón al que se le ponía el pico de colores; y el gran Coconegro, quien al igual que nosotros, no se hancaba ni la serie ni los personajes. Un capo.



HOOTA & SNOOZ, dos soretitos 3D que se juntaban a desayunar cereales en la mayoría de los capítulos. Se suponía que el violeta era el bardero y el amarillo el piola, pero en realidad eran dos rofos insoportables que no le sacan una sonrisa ni a Corky Tacher.



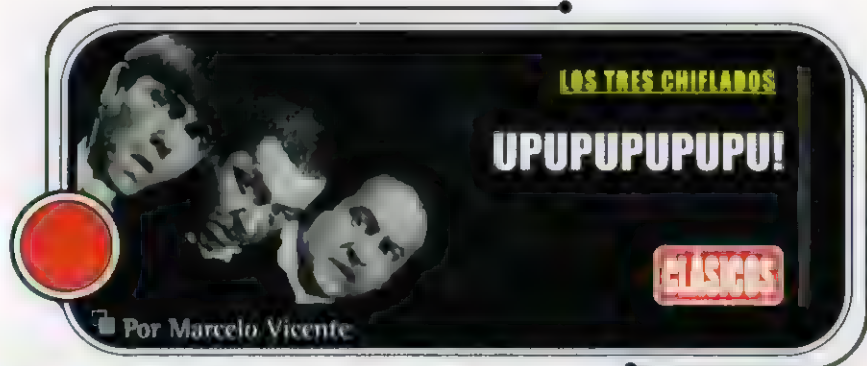
LA COSA DE ARRIBA era un misterioso bicho que debía ser alimentado por Berg, un dogor azul que vivía en bolas junto a su mejor amigo: la calavera de un tipo que murió virgo. Dicen que los monistas se fumaban la plastilina que sobraba.



MR HIPO era un tipo que sufría de hipotonías y no tenía laburo ni obra social, por lo cual andaba recorriendo la ciudad en busca de una cura a su problema. Nunca entendimos por qué a nadie se le ocurrió pegarle un tiro a este borracho cabezón.



MR GO armaba bardo en todos lados y siempre lo terminaba corriendo la yuta, mientras su perriquito lo cagaba a pedos. Hablaba un idioma re copado, mitad ruso mitad islandés. Un capo! Su relación con la barra brava de All Boys nunca fue comprobada.



**A** ver... Un pequeño ejercicio para los lectores de Lazer... Si se los consulta sobre un programa de televisión en blanco y negro que indefectiblemente los haya hecho atragantar durante algún desayuno, almuerzo, merienda o cena por causa de la risa, de qué programa estamos hablando...? Sí, la respuesta es sin dudas una sola: Los tres chiflados. Aparecidos en nuestro país alrededor de 1810 con la Revolución de Mayo (bueno, en 1961 en realidad ^\_^), las -nunca mejor empleado el término- locuras de estos tipitos sí que hicieron recagar de risa a generaciones enteras de argentinos.

Primero, por supuesto, por televisión abierta y luego por cable, los capítulos de Los tres chiflados -The Three Stooges en el original- permanecen impercederos a lo largo del tiempo, y son repuestos en las grillas de programación locales una y otra y otra y otra vez (en su época de gloria



"No vieron un Hitler así de chiquitito"



Ted Healy and his Stooges

llegaron a hacer 40 puntos de rating). A propósito, si bien la traducción de "chiflado" no está mal, también la palabra "stooge" da connotación de lacayo; asimismo, un stooge es el actor que le da siempre pie al comediante principal para que se luzca. En fin, por estos días se puede disfrutar de Los tres chiflados por la mañana a través de la pantalla de Telefe, y en Retro, por supuesto. Pero, cómo comenzó todo? Bien vale un repaso a los orígenes de estos dementes (que en realidad llegaron a ser seis y no tres como se verá) y de cómo se las ingeniaron para volverse un icono del entretenimiento mundial de todas las épocas a pesar de no haber ganado jamás un premio o una misera condecoración.

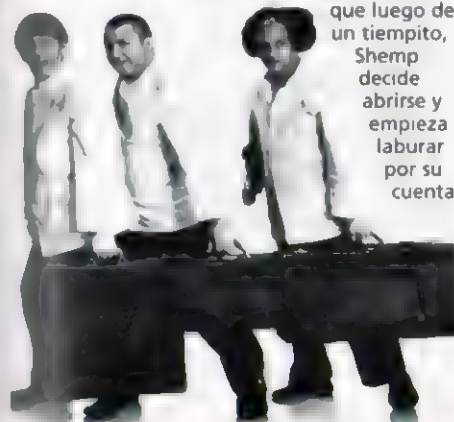
Todo arrancó con un matrimonio de judíos lituanos, Jenny y Solomon Horwitz, emigrando hacia USA hacia fines del siglo XIX. Establecidos finalmente en Brooklyn, New York, la pareja (eran primos) que había llegado básicamente con lo puesto, enseguida comprendió que hacerse la América iba a resultar mucho más difícil

de lo esperado. Eso sí, como buenos inmigrantes no perdieron tiempo y se pusieron a tener hijos; en cuestión de algunos años, ya habían engendrado cinco adorables varoncitos: Irving, Jack, Samuel, Moses y Jerome. Con el correr del tiempo, los dos primeros se convertirían en ignotos corredores de seguros, pero los otros tres... Moses, cuyo apodo siempre fue Moe, rápidamente se dio cuenta de que lo suyo era la actuación. Aunque para darle un mínimo gusto a sus viejos se matriculó a una escuela técnica orientada a los oficios (iba a ser electricista), se pasaba la mayoría del tiempo en los teatros de la zona viendo de pegar un papel en alguna obra. En 1909 -cuando tenía 12 años- Moe había conocido a un tal Ted Healy, y con él, con quien se habían vuelto muy amigos, formó en 1922 un grupo cómico al que no tardó en unirse su hermano Sam (al que todos conocían como Shemp).

Se presentó rapado y con lágrimas en los ojos diciendo que estaba arquilloso de haber conseguido el puesto: Curly había nacido

Poco después, en 1925 para ser exactos, un cuarto integrante se sumó al equipo: Louis Fienberg (otro "gallego" ^\_^), cuyo nombre artístico era Larry Fine. De esta manera, Ted Healy and his Stooges -tal la denominación formal del grupo- se lanzaba a la conquista de los teatros de vaudeville y de lo que fuera. Con la televisión recién inventada (qué loco suena esto...), el grupo consiguió un lugar en lo que sería con el tiempo un clásico de los años 30's: Soup to Nuts, de la 20th Century Fox.

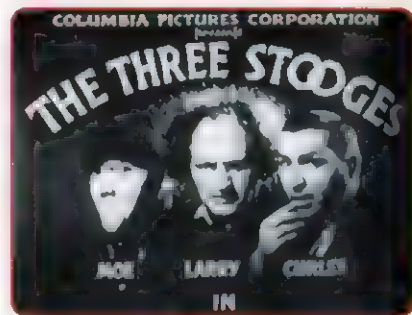
Pero he aquí que luego de un tiempito, Shemp decide abrirse y empieza a laburar por su cuenta,



"Viajamos por Southern Winds, no?"



"Devolveme los 30 centavos, puto!!"



LAZER #34



Mario Bros. mueranse de envidia



"Quien agujereo el papel higienico?"

cosa que haría en un puñado de comedias para la compañía Vitaphone; pero esa es otra cuestión. Volviendo a los Stooges, estaba claro que el equipo había quedado "rengo" y había que buscar un reemplazo de manera urgente; entonces Moe, que a pesar de lo que indicaba el nombre del grupo "rivalizaba" con Healy en el papel de líder, sugirió sumar a Jerome, su "hermanito menor".

Por ese entonces conocido como Babe, Jerome fue a charlar con Healy para ver qué onda, pero su look a lo Buffalo Bill digamos que no lo ayudaba mucho: tenía el pelo bastante largo, enrulado y bigotes. Healy aceptó sumarlo al equipo pero la condición sine qua non era que se cortara las chapas y se afeitara. Cuenta la leyenda que al rato se presentó ante todos totalmente rapado (y sin el mostachole, obvio) y con lágrimas en los ojos dijo que estaba orgulloso de haber conseguido el puesto. El personaje de Curly (que significa "enrulado") había nacido.

Luego de esos sucesos, con el grupo repuesto, Ted Healy and his Stooges siguieron actuando en el vaudeville y en algunas comedias cortas de la MGM. Pero acá vendría algo fundamental, algo que sin duda habría de cambiar la vida de esta gente para siempre. Resulta que Healy básicamente estaba garcando a los otros tres desde arriba de un pino: no sólo los hacía laburar más sino que se quedaba con la mayoría de la guita; y aunque Moe ya lo había charlado con él en alguna

oportunidad, la cosa no mejoraba sino que incluso empeoraba (trasca Healy se patinaba la guita en minas, burros y escabio...). Estaba claro que la gente que los iba a ver al



Adam West en el Far West

teatro se cagaba mucho más de risa con ellos tres que con Healy, así que Moe -con todo el dolor que le provocaba separarse así de su gran amigo- decidió, en conjunto con Larry y Curly, dejarlo. Claro que semejante "divorcio" era imposible que se diera por la vía pacífica, pero aun así, a pesar de las cartas documentos, los juicios y los miles de dólares gastados en abogados por el "perjudicado", The Three Stooges (o Los tres chiflados, como preferían) habían oficialmente nacido.

## CABEZAS DE CHORLITO

Lo que siguió después ya es un poco más conocido: la producción de los cortos que los harían famosos alrededor de todo el mundo. A propósito, el trio más mentado (qué mote pedorro...) arrancó en el año 1934 trabajando para la Columbia, y su primer capítulo fue Woman Haters. A decir verdad, este corto es algo extraño ya que si bien tiene toques de humor (la acción transcurre en un club cuyos socios detestan a las mujeres, excepto Larry que está casado en secreto), en varios pasajes se transforma en una especie de comedia musical un tanto embolante. Pero rápidamente esto quedaría subsanado, ya que en el que siguió, los Chiflados producirían acaso su episodio más recordado: "Punch Drunks". Para el que no lo tiene presente, era el corto en que Moe



El Turco, el Pelado y el Narco



"Te cago a pinas, eh!?"



La Hiena Curly



Los bomberos voluntarios de la Boca

era el entrenador de un Curly boxeador, al cual lo recagaban a trompadas, pero que enloquecía y derribaba a todo lo que se le pusiera delante cuando escuchaba la musiquita que Larry tocaba en su violín... En este punto se puede agregar como anécdota que por esta época, los chabones se daban maza mal de verdad; si bien trataban de contenerse, era prácticamente habitual que tanto ellos como el resto de los actores terminaran con ojos morados, torceduras e incluso con fracturas. Una demencia... El ascenso en la carrera de estos geniales comediantes se tornaría imparabile; y la fama definitiva en su país les llegaría cuando por el tercer corto -Men in Black- fueran nominados al Oscar. Sin duda los mejores años del trio fueron los primeros diez, cuando a razón de unos ocho capítulos por temporada en promedio, se descontrolaban a más no poder (comparados con los patrones chaplinescos de la época, por supuesto). Los Chiflados gozarían de su buena estrella hasta 1946, año en que sufrieron un duro golpe: el 6 de Mayo mientras rodaban su corto #97, "Half-Wits' Holyday", Curly sufrió un ataque que a la postre

provocaría el fin de su notable carrera como comediante. Pero una vez más fue Moe quien se calzó el papel de líder en una situación tan delicada (je... por algo era él quien repartía los golpes), y le propuso a Shemp volver a formar parte del grupo, a lo que éste tras algunas dudas respondió afirmativamente.

*Era prácticamente habitual que tanto ellos como el resto de los actores terminaran con ojos morados, torceduras e incluso con fracturas.*

Un hecho curioso se daría en el tercer corto que aparecía Shemp, "Hold That Lion". Resulta que Curly si bien estaba para atrás en cuanto a salud, terminó haciendo un cameo en ese capítulo como pasajero de un tren. Y le dábamos el apelativo de "curioso" al hecho porque a la sazón sería el único episodio a lo largo de la extensa filmografía de Los tres chiflados que Moe, Shemp y Curly (los tres hermanos Horwitz, que dicho sea de paso habían adoptado el apellido artístico Howard) aparecieran juntos. La verdad que la vida de Curly había sido

bastante turbulenta fuera de los escenarios y los sets de televisión. Hasta ese momento de su existencia había acumulado nada menos que cuatro matrimonios, uno de los cuales había durado solamente tres meses, con voladura de platos y escándalo mediático incluido. Hacia 1949 su salud se seguía deteriorando y entonces sufrió una nueva serie de ataques; finalmente, el 18 de Enero de 1952, a los 48 años, Jerome "Curly" Howard se despedía del mundo.

**Volviendo en un taxi, se desplomó víctima de un ataque al corazón fulminante. De esta manera, Shemp Howard moría a los 60 años.**

Regresando a lo estrictamente artístico y como quedó dicho, Los tres chiflados habían reemplazado al menor de los hermanos por Shemp; y la verdad que si bien la magia ya no podía ser la misma (Curly era ciertamente irremplazable), Shemp se las ingenió más que bien para cubrir el enorme hueco que había quedado. Pero algo inesperado volvería a pasar. Poco después, el 23 de Noviembre de 1955, Shemp había ido con un grupo de amigos a ver boxeo, hasta ahí todo macanudo; pero volviendo en un taxi, mientras se encendía un cigarrillo, se desplomó víctima de un ataque al corazón fulminante. De esta manera, y tras 77 cortos con Los tres chiflados, Shemp Howard moría a los 60 años.

A esta altura Moe estaba medio desesperado porque ya no le quedaban hermanos a quien recurrir como reemplazo (recordemos que los dos Horwitz mayores nunca se interesaron por el mundo del espectáculo). Entonces a instancias de la Columbia se decidió incorporar a Joe Besser, un comediante bastante experimentado. Pero la cosa realmente no funcionó, y flaco favor hizo que la mayoría de los cortos en los que aparecería Besser fueran pobres remakes de capítulos memorables en los que había estado Curly; la gente no comía vidrio...

Como sea, fueron solamente dos temporadas con esta formación (años 1957-58) así que tras sólo 16 cortos, la cosa volvió a fojas cero. Peor aún, para los por ese entonces directivos de la Columbia, Los tres chiflados hacía rato que habían perdido la gracia, así que después de una relación de 24 años, optaron directamente por no renovarles el contrato. Pero pese al terrible golpe que le asestaban con esta noticia, Moe y Larry decidieron seguir adelante; y

lo hicieron incorporando a otro miembro, por supuesto. El elegido resultó ser Joe De Rita, que también sería conocido como Curly-Joe. Y con él los Chiflados incursionarían fuerte en el cine y con bastante éxito a decir verdad; desde entonces hasta 1966, con esta formación harían seis largometrajes (los cuales se pueden ver en su mayoría en nuestro país cada tanto por cable).

Lo que sigue es el inevitable final. Ya bastante mayores a esas alturas, el siguiente en palmar fue Larry, quien lo hizo el 24 de Enero del 75 a los 72 años (en realidad estaba en el horno desde el '70, cuando había sufrido un ataque que le había paralizado la mitad izquierda de su cuerpo); y al toque lo siguió Moe, quien murió el 4 de Mayo siguiente a los 77. Con ellos se iba también una forma muy particular de hacer reír, acaso no tan fina como la de Chaplin o Buster Keaton, pero igualmente genial. Dejaban detrás suyo 206 cortos que a la larga habrían de transmitirse en 109 países... Y como epílogo de la nota, va una revelación sobre algo que todos nos preguntamos decenas de veces: Qué mierda es un chorlito?!! Tadaaan!! Señoritas y señores, coméntenselo a todos: el chorlito es un pájaro!!



El cameo de Curly cuando ya estaba listo para la foto



Larry y Moe en el geriátrico

# MANGAKAI

## 漫画界

viví tu hobby de  
manera diferente

artbooks gashapones  
munecos pines  
mangas  
model kits  
cd's cards

**SI LO QUERÉS LO TENÉS**

Porque si ese objeto que te quita el sueño no lo tenemos, lo traemos directo desde Japón sólo para vos.

visítanos en:

**rio de janeiro 532**  
buenos aires

llamanos al:

**(011) 4958-3084**

visítanos en  
**www.mangakai.com**



# NO PODES!

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

## SE MIRA Y NO SE MANOSEA LLEGO EL FORRO QUE SE PONE SIN TOCAR!!

Así es, señoras y señores, alguien tuvo la genial idea de inventar un forro al que no hubiera que tocar directamente para ponerlo, como si poner uno común no fuera ya de por sí lo suficientemente complicado en un momento de semejante calentura. La idea en sí no era tan mala, pero desgraciadamente hubo factores determinantes que hicieron que al final no pudiera ser implementado, el primero de todos siendo la imposibilidad de apretar la punta para dejar la famosa "burbuja de seguridad", por lo que hubo un enorme porcentaje de forros que terminaron estallando cual granada espermática. Sin embargo, dos factores mucho más serios terminaron por dilapidar el proyecto del forro intocable: el primero fue el gran número de ojos amputados al ubicar al revés el forro y luego de estirarlo recibir un impacto directo en la cara gracias al diseño de gomera profiláctica que tiene. El segundo y ciertamente el peor de todos fue que en el 50% de los casos las chicas se cagaban de risa al ver al pelotudo tratándose de poner la goma sin tocarla, lo que resultaba en una automática pérdida de la erección por el usuario...

Luego se supo que los diseñadores responsables del proyecto en realidad tuvieron muy pocas oportunidades de probar uno "en condiciones reales de uso"... Cosa que quedó en evidencia cuando se dio a conocer que la fabricación de los prototipos de "camisinha intocávei" habían sido financiados con las ganancias de un invento previo del grupo: las almohadas con forma de piernas de mujer...



### SMALL COMMENTS



Y Mariano Chupalla



"Donde le dejo el sorete, jefe?"



"Ahora tengo que ir al cole con custodia"

## GUIA DE BARES EN ESPAÑA

El cuartel general de Ivrea en la península ibérica nos informa sobre los mejores lugares para visitar si te compra el Real Madrid y tenés que invitar a Beckham a una noche de descontrol.



### LA CONCHA (DE TU HERMANA)

Amplio y cómodo establecimiento lleno de gente guaranga. Y si no te gusta, andate a la concha de tu madre



### LA CONCHA (DE TU MADRE)

La mamá de Concha abrió su propio local... eso sí, más viejo, peludo y grande Coooño!!!!



### CONCHI

La hermanita de Concha tiene un local de ropa Lectores de Lazer 10% de descuento!!



### FRUTAS CONTAMINA

Deliciosos jugos naturales exprimidos de las frutas más exquisitas, especialmente importadas de Chernobyl, Nagasaki e Hiroshima!



### LA RECOGIDA

Sucursal española del pub "La Refollada" de Buenos Aires. Lleva la billetera bien cargada los precios son un abuso sexual en todo sentido.



### EL RINCON DEL CURRO

Si al pedir cerveza le guiñas el ojo al barman, te da una tarjeta VIP para pasar al cuartito de atrás, donde venden coca, armas, valijas con doble fondo, prostitutas, juguetes chinos y DVDs truchos



### UHASKA

Los que quieran licuados pueden eh... pará che, quien metió esta foto?!? Basta loco, qué zarpados



Los Refutadores de Leyendas definen el fútbol como un juego en que veintidós sujetos corren detrás de una pelota. La frase, ya clásica, no dice mucho sobre el fútbol, pero deschava sin piedad a quien la formula. El mismo criterio permite afirmar que las novelas son una astuta combinación de papel y tinta. ¡Librenos Dios de percibir el mundo con este simple cinismo!

**Alejandro Dolina,**  
"Crónicas del Ángel Gris"

Revisemos un poco el mundo de los mangas ante el juicio del Negro Dolina, convencidos de que el sujeto "novelas" puede ser tranquilamente reemplazado por su sinónimo en historietas. Mirando un poco hacia atrás, encontramos que Captain Tsubasa tuvo al menos dos abuelos, obviando una larga lista de descendientes. Su primer antepasado fue "Akakichi no irebun" (Los once de rojo oscuro), un exitoso comic publicado por la editorial Shonengahosha a comienzos de los setentas, apoyando la reciente obtención japonesa de la medalla de bronce en fútbol durante las olimpiadas de México '68. Su creador, Ikki Kajiwara, le había puesto chispa en un equipo de primaria que asombraba al público con pelotazos de ciencia ficción inspirados en submarinos, animales y cohetes. "Akakichi no irebun" fue incluso el primer anime de fútbol, emitido entre Abril de 1970 y Abril de 1971 con relativo éxito. A éste le siguió "Acrobat Soccer", otro llamativo comic donde los jugadores hacían gala de destrezas increíbles con la bocha en los pies... o preferentemente, en el aire. Ambos fueron de los favoritos de Yoichi Takahashi durante sus años de colegio y, sin dudas, su obra más famosa arrastra



Del Newpy al Barça, Saviola muerete de envidia!!

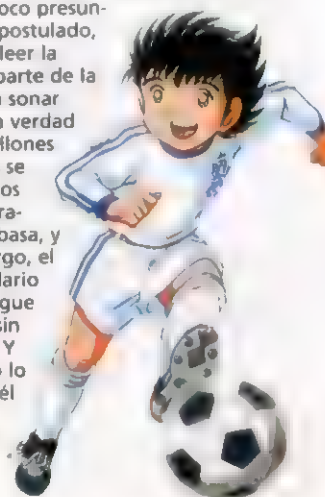
varios deja vu de estos ancestros. Todo esto, sin embargo, no cabe más que como dato anecdótico: mientras que las otras han quedado en el olvido (o en prólogos como éste), Captain Tsubasa ha perdurado con continuaciones y éxito hasta nuestros días, cosa de la que pocos mangas pueden jactarse... o que venga a cantar Gardel ahora que 25 años no son nada. Y a pesar de los años que lleva en el tablero, Takahashi no afloja: con Japón siendo la primera selección clasificada para el próximo mundial de Alemania 2006, ya corren los rumores sobre un nuevo manga regular de los galácticos nipones, cosa que incluso el autor sugirió en una reciente entrevista. Y todos apues-

tan a que en la próxima entrega se desarrollará lo que no pudimos ver en Road To 2002: la Champions League Europea. Se gosipea también que no hay secretos: ya todo está pactado y hasta habrá un nuevo anime de Tsubasa antes de que llegue el Mundial. En Lazer no nos jugamos a asegurar tales vaticinios, pero los alentamos.

Captain Tsubasa ha perdurado con continuaciones y éxito hasta nuestros días...

Lo cierto es que, mientras tanto, Tsubasa no para de sorprendernos. El pasado Noviembre la marca Adidas cumplió su 35 Aniversario, y para celebrarlo, lanzó colecciones de zapatillas inspiradas en varios campos: la música, el arte, capitales mundiales, estilo urbano, etc. Hubo zapas para homenajear a Andy Warhol, por ejemplo. También al grafitero newyorkino Lee Quinones, a los Red Hot Chili Peppers, a la ciudad de Londres, a Disney... y también a Captain Tsubasa. No es joda: se fabricaron solamente 4.000 pares y la mayoría fueron a parar a USA, España y Japón... pero sí, están a la venta también en Buenos Aires: si llegás a tiempo a Malabia 1720, en Palermo Viejo, tal vez puedas conseguirte una de éstas por una cantidad gruesa de pesos. Es que "Captain Tsubasa se ha transformado en un fenómeno mundial y es casi el único responsable por convertir el fútbol en una obsesión nacional en Japón". Y esto no lo decimos nosotros: lo afirma la marca de Adi Dassler en su gacetilla de prensa.

Será un poco presuntuoso tal postulado, pero tras leer la segunda parte de la nota, va a sonar creíble. La verdad es que millones de ponjas se calzaron los botines gracias a Tsubasa, y sin embargo, el ya legendario capitán sigue jugando sin suplente. Y es que no lo necesita: él jamás dejará de jugar.



Las zapas de Tsubasa del 35 Aniversario de Adidas

## EL MANGA: ESPECIALES Y CURIOSIDADES

- **CAPTAIN TSUBASA (SHORT STORY)**  
Publicado en el Shonen Jump en 1980. Muchos mangas exitosos tuvieron un tímido comienzo en forma de historia auto-conclusiva antes de transformarse en un éxito. Cuando Captain Tsubasa entró por primera vez en las rotativas de tener se trataba de un comic de tan sólo 32 páginas, y su historia nos presenta un partido donde se baten a duelo Taro Tsubasa (la fusión de la Golden Combi!!) y Genzo Wakabayashi, quienes más allá de sus diferencias futboleras, también compiten por el amor de una vieja amiga de la infancia

- **CAPTAIN TSUBASA**  
Publicado en el Shonen Jump entre Abril de 1981 y Mayo de 1988. 37 tomos recopilatorios. El manga original, el que llenó de gaita a su creador. Captain Tsubasa se mantuvo por años como una de las series más taquilleras del semanario best-seller de la editorial Shueisha, el Shonen Jump, cuna de otros éxitos como Dragon Ball o Rurouni Kenshin. La obra abarca desde el 1er Torneo Intercolegial hasta la final del Campeonato Mundial Sub-16. En este manga se basaron la primer serie televisiva y los OVAs de Shin Captain Tsubasa, aunque el Campeonato Europeo Infantil

se encuentra totalmente ausente. Fuera de eso, las diferencias son mínimas. El tomo 37, que nunca fue animado, nos cuenta el regreso de Tsubasa a Japón tras el Mundial y su pelea contra Kanda, un pibe del club de boxeo que anda tirándole onda a Sanae y dice que el fútbol es para maricas. Vaya uno a saber si Tsubasa se enojó más porque le insultaron su deporte favorito o porque le tocaron la minusa (nos inclinamos por la primera: para el protagonista "una pelota tira más que una yunta de bueyes"), pero la cosa es que "marcará su territorio" colocándole un tremendo pelotazo en la jeta al flaquito éste para que se curta un poco. Y antes de partir hacia Brasil, Tsubasa hace su debut en la selección mayor nipona. La totalidad de la obra fue reeditada dos veces en formato libro de tapa dura abarcando 21 libros



Tomos #1 y #35 de la serie original

**- BOKU WA TARO MISAKI!**  
(Yo soy Taro Misaki!)

Publicado en el Shonen Jump en Diciembre de 1985. 1 tomo recopilatorio, editado en Diciembre de 1987.

Esta historia de 53 páginas tiene lugar tras el final del 1er Torneo Intercolegial. El padre de Taro ha ganado un premio durante una exposición de arte que le ofrece trabajo en Francia, motivo por el cual piensa que lo mejor para su hijo sería quedarse en Japón con su madre (recordemos que sus viejos eran divorciados). Mientras se dirime su futuro, el pibe juega en un nuevo club, el Nishimine, donde uno de sus compañeros no puede guardar regularidad ya que a su madre no le agrada que ande perdiendo el tiempo en la cancha en lugar de estudiar (vieja ortibal). Todo cambia durante un decisivo partido en el cual, con asistencia de Misaki, el pibe convierte un gol ganán-

dose el respeto de su mami. Terminado el encuentro Taro va a visitar a su vieja, pero se queda sin palabras al verla desde lejos, sonriendo junto a su nueva hijita. Con tristeza decide abandonar Japón y seguir su vida en París, acompañando a su papá. La edición en tomo incluye además otros mangas cortos de Takahashi.



**- ESPECIAL "EL VIAJE DE TAKAHASHI-SAMA A PARÍS".**

Publicado en "Captain Tsubasa Netto Special" en 1985.

Mini-manga protagonizado por el mismo Yoichi Takahashi. Misaki, que juega en el Paris St. Germain, le manda una postal a su creador (!!) invitándolo a Francia. Tras conocer la capital gala ambos viajan a presenciar un partido en Toulouse, donde se encuentran con Genzo, que se estaba concentrando con su equipo, el Hamburgo. La historia está inspirada en un viaje real de Takahashi.

**- CAPTAIN TSUBASA: WORLD YOUTH TOKUBETSU HEN - SAIKYO NO TEKI!**

(Captain Tsubasa: La era mundial juvenil - El rival más poderoso!)

Publicado en el Shonen Jump entre Abril y Mayo de 1993. 1 tomo recopilatorio, editado en Abril de 1996.

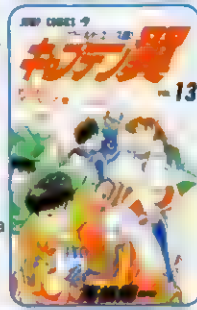
Este manga sirvió de preclara para lo que más tarde sería World Youth. Abarca 112 páginas que al año siguiente sirvieron de guión para la última de las películas de Tsubasa hasta la fecha (ver Lazer #33). Como curiosidad, aquí podemos ver que antes del partido contra Japón, Holanda juega un amistoso con Alemania, que cuenta con Genzo como arquero (recordemos que el pibe hacía ya rato que jugaba en el Hamburgo). Otra diferencia



es que aquí son dos los partidos que Japón pierde antes de poder ganarle a Holanda. El tomo también incluye historias de "Chibi", otra obra de Takahashi.

**- CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH**  
Publicado en el Shonen Jump entre Abril de 1994 y Octubre de 1997. 18 tomos recopilatorios.

El segundo manga regular de Captain Tsubasa abarca desde las aventuras de Aoi Shingo en Italia hasta la final del Campeonato Mundial Sub-19. La principal diferencia con su versión animada, Captain Tsubasa J, es que aquí sí llegamos a ver el Mundial que consagra a Japón sobre Brasil. Entre tantos otros detalles podemos ver un encuentro entre Aoi Shingo y el crack holandés Ruud Gullit, quien le enseña algunas técnicas especiales, o una curiosa oferta para que Genzo ataje a la selección alemana, cosa que el arquero rechaza redondamente. Por cierto, durante la publicación de World Youth hubo fuertes roces entre el autor y la editorial. En forma de protesta, Takahashi decidió resumir la semifinal Japón-Holanda a tan solo dos páginas donde lo único que se ve es un periódico resumiendo el encuentro. Por suerte, la relación mejoraría justo antes de que comience a desarrollar el partido contra Brasil. De todos modos, Takahashi incluyó para la reedición en tomos, 50 páginas inéditas donde nos presenta el futuro de los personajes tras la final, como la incorporación de Tsubasa al Barcelona por 25 millones de dólares (el pase más caro de la historia para un juvenil) y la de Hyuga a la Juventus. Actualmente, World Youth se está reeditando en Japón con nuevas portadas.



Tomos de World Youth

**- CAPTAIN TSUBASA MILLENNIUM DREAM**  
Publicado en el Young Jump en Octubre de 2000.

La historia transcurre en un universo para-

lelo. Dos pibitos se encuentran dándole duro al jueguito de Tsubasa para Playstation cuando de golpe parecen entrar en un nivel desconocido donde Japón y Brasil se enfrentan por la medalla de oro en Sydney 2000, presenciando así un nuevo desafío entre el protagonista y Carlos Santana. Obviamente, la idea era aprovechar el entusiasmo por las Olimpiadas y testear el éxito que tendría una nueva versión del manga. Este comic de 88 páginas fue luego reeditado junto a la edición especial del tomo #05 de "Road To 2002", en Mayo de 2002.



**- CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002**  
Publicado en el Young Jump entre Enero de 2001 y Agosto de 2004. 15 tomos recopilatorios.

La tercera serie imprentera de Tsubasa vio la luz en un semanario dirigido a jóvenes de 20 para arriba, a diferencia del Shonen Jump que es para chicos de primario/secundario. Sin dudas, se apuntaba a que aquellos que habían seguido el manga de chicos se engancharan ahora con una versión más adulta y cuidada gráficamente. Las diferencias con su versión animada son múltiples: aquí el desafío entre Hyuga y Davids en la Juventus no existe, y Holanda y Japón jamás juegan un amistoso. Ese partido fue una excusa de la serie televisiva para presentarnos a Aoi Shingo, dado que en el anime de "Road To 2002" la etapa "World Youth" no se adaptó y este personaje aún no había aparecido. Sobre la parte que no fue animada, ésta se centra principalmente en cuatro ámbitos: Tsubasa en la Liga española, Hyuga en el Calcio Italiano, Genzo en la Bundesliga alemana, y el resto jugando en la J-League de su país. Un encuentro épico que se extiende por varios tomos será el que enfrente al Barcelona de Tsubasa contra el Real Madrid de Natureza en la Copa del Rey. El tomo final nos presenta al DT japonés dando una conferencia de prensa donde cuenta los futuros compromisos de su selección, para luego mostrarnos a Tsubasa haciendo jueguito mientras comparte un tranquilo picnic con su esposa

Sanae. El tomo incluye un capítulo extra llamado "Kojiro Hyuga Italy monogatari" (La historia de Kojiro Hyuga en Italia), donde el delantero pasa de la Juventus al Reggina, equipo de la Serie C del fútbol italiano, y su gran desafío será llevarlos hacia la Serie A.



Tsubasa con la casaca blau/grana

**- CAPTAIN TSUBASA FINAL COUNTDOWN**

Publicado en el Young Jump en Julio de 2002.

Este comic de 50 páginas nos presenta un nuevo amistoso ante Holanda, selección en la cual juegan estrellas como Kluivert, Davids, Overmars, Seedorf y un viejo conocido: Bryan Cruyfford.

**- CAPTAIN TSUBASA GO FOR 2006**

Publicado en el Young Jump entre Abril y Mayo de 2004.

Este especial abarca un total de 5 capítulos de 10 páginas cada uno, a lo largo de los cuales nos cuentan el futuro futbolístico de los personajes... pero el que se roba la historia es Hyuga. Podremos ver sus porvenires en la liga italiana y su reencuentro con Miki, una jugadora de softball que lo ayudó hace tiempo a mejorar su técnica y con la cual, parece, el Tigre anda enganchado.



**- CAPTAIN TSUBASA - F.C. REAL BRISTOL STADIUM OPENING MATCH**  
Publicado en el Young Jump en Junio de 2004.

En Marzo de 2004, el "Museo Nacional de

Ciencia Emergente e Innovación" de Tokyo realizó una muestra llamada "The Earth Lounge", con el objetivo de mostrar proyectos que involucraran cultura y ciencia para mejorar el medioambiente. Bajo este marco, a un arquitecto re-capita llamado Nobuo Araki se le ocurrió construir un estadio de fútbol futurístico usando materiales biodegradables que no perjudiquen el terreno. Su totalmente bizarra y descabellada idea era cavar un gigantesco hoyo en la tierra, construir dentro el estadio, y luego demolerlo para dejar el terreno en las mismas condiciones en que estaba antes (la falopa se planta por separado). Así surgió el Real Bristol, un equipo imaginario que sirviera de base para la muestra, y entre los que pusieron la papota para que el delirante éste montara su stand estuvieron Nike, la marca de ropa SOPH y... Captain Tsubasa. Así es:

Yoichi Takahashi realizó un manga de 57 páginas en el cual los personajes más importantes de la serie se reúnen para inaugurar este estadio... tras lo cual termina el partido y se tapa el hoyo (¿?).



El estadio en el hoyo

**- CAPTAIN TSUBASA GOLDEN DREAM**  
Publicado en el Young Jump en Julio de 2004.

El Barça se encuentra de gira asiática, durante la cual enfrentan al equipo japonés Jubilo Iwata donde ahora es capitán Misaki. Finalizado el partido, los gaitas le hace una oferta a Misaki para incorporarse a su plantel, aunque su pase ya pertenece al París St. Germain. Sobre el

final se hace referencia al que será el próximo compromiso clave de los personajes: la Champions League europea.



**- CAPTAIN TSUBASA - ATHENS 2004**  
Publicado en el Young Jump en Agosto de 2004.

Takahashi está dispuesto a seguir chorean-do con sus personajes usando cualquier pretexto, y aprovechando las recientes olimpiadas de Atenas, publicó un póster conmemorativo donde la pandilla de Tsubasa pretende ganar el oro olímpico (que al final terminamos ganando nosotros, giles!!).

**- CAPTAIN TSUBASA 25° ANNIVERSARY - ALL STAR GAME**  
Publicado en el Young Jump entre Enero y Marzo de 2005.

El último de los especiales de Tsubasa hasta la fecha tiene motivo en la celebración del 25 aniversario de la obra. Para ello, Yoichi Takahashi adelantó un partido Japón VS Resto del Mundo (All Stars) en el cual los lectores del Young Jump votarían vía Internet para elegir a los jugadores convocados a ambos equipos. Para conocer el gusto de los fans, diremos que los japos más votados fueron Misaki, Genzo, Hyuga, Jun Misugi y Tsubasa (que recién entró quinto), mientras que el DT es Kira Kozo: el viejo entrenador borrachín de Hyuga (awante el tetra, fier!). Para jugar en el All Stars, los favoritos fueron Shneider (DE), Juan Diaz (AR), Cid Pierre (FR), Santana (BR) y Gino Fernández (IT), en ese orden. El escenario del encuentro es la inauguración de la J-Island, una imaginaria "ciudad flotante futbolera" en la bahía de Tokyo, en la cual, además de potrereros y estadios, se montan shoppings, hoteles, pizzerías para ver los partidos codificados, una biblioteca, un museo y hasta un templo dedicado al fuchi (algo así como lo que quería hacer Boca con su Ciudad Deportiva, pero fashion). El especial se dividió en cinco entregas comple-

tando unas 140 páginas que revelan un resultado 2-2 entre ambos equipos, siendo la primera vez que Tsubasa empató un partido con la selección japonesa (y era hora, conchudo!).



**FIFA VS MANGA: PERSONAJES "INSPIRADOS" EN JUGADORES REALES**

Muchos mangakas toman ideas "prestadas": uno de los casos más conocidos es el del autor de Rurouni Kenshin, quien ha tomado como referencia a distintos superhéroes del comic americano. El sensei Takahashi no iba a ser menos en la materia, sobre todo siendo el fútbol un deporte de talla mundial. Tanto en el primer manga como en World Youth (ver sección aparte) estas referencias eran mucho más sutiles ya que le agregaba a sus personajes características de los jugadores más reconocidos de cada país. Esto dio un giro realmente drástico cuando comenzó a dibujar "Road To 2002", ya que ahora no se trataba de selecciones mundiales sino de equipos europeos, o sea, la "creme de la creme" del fútbol. Es por eso que en esta parte del manga vemos muuuchos jugadores conocidos con nombres "adaptados", porque como diría el mismísimo Takahashi en una entrevista, "It's a matter of copyright" (es un tema de derechos). Por eso, en lugar de andar atrás de cada jugador y sus sponsors para pedirles permiso, le sacó una "A" de aquí... puso una "O" por allá... y voilà!, aquí tenemos un jugador original (otra que el Winning Eleven). A continuación hay un listado por países con las "licencias" que se ha tomado el señor Takahashi a la hora de "crear" sus personajes. Cualquier similitud con personas de la vida real, es puro choreo.

## JAPON

- **TARO MISAKI** = MICHEL PLATINI (Francia).
- **GENZO WAKABAYASHI** = HAROLD TOMMY SCHUMACHER (Alemania).
- **HIKARU MATSUYAMA** = FRANZ BECKENBAUER (Alemania).
- **JUN MISUGI** = JOHAN CRUYFF (Holanda).
- **AOI SHINGO** = MARCO TARDELLI (Italia).



Misaki



Platini



Matsuyama



Beckenbauer

## ARGENTINA

- **JUAN DIAZ** = DIEGO MARADONA, no sólo en la forma de jugar sino también en contextura física (bajo y de rulitos). Díaz juega en Argentinos Juniors, mismo equipo donde debutó el Diego.
- **ALAN PASCAL** = JORGE VALDANO (México '86).
- **DIEGO BROWN** = JOSE LUIS "TATA" BROWN (México '86).
- **HERNAN RUGGERI** = OSCAR "EL CABEZÓN" RUGGERI (México '86).
- **JUGADORES "ROBADOS" EN ROAD TO 2002:** Batistuta (Fiorentina), Aimar (Valencia), el "Piojo" López (Valencia), Crespo (Parma), Esnaider (Juventus), Medina Bello y Ramón Díaz (Yokohama Marinos).



Díaz



Maradona



Pascal



Valdano



Crespo



Batistuta



Aimar



M.Bello y R. Díaz

## ALEMANIA

- **KARL HEINZ SCHNEIDER** = su nombre se asocia al de Karl Heinz Rummenigge (México '86), aunque su estilo de juego y apariencia física lo acerca más a GERD MULLER, el máximo goleador de la historia de los mundiales (14 tantos), Balón de Oro en dos ocasiones y Campeón del Mundo en Alemania '74. Al igual que el personaje, Muller jugaba en el Bayern Munich.
- **FRANZ SCHESTER/MANFRED MARGUS** = los números 10 y 12 de Alemania, compañeros y amigos en el Wender Bremen, tienen muchas similitudes (físicas y de juego) con la dupla JURGEN KLINSMANN/LOTHAR MATTHAUS, Campeones del Mundo en Italia '90.



Schneider



Rummenigge



Schester



Klinsmann

## BRASIL

- **ROBERTO HONGO** = el problema de retina que sufre Roberto y su historia es muy similar a la de TOSTÃO, otro crack que tuvo que retirarse tras ser Tricampeón del Mundo con la selección brasileña (Suecia '58, Chile '62, México '70). Aunque también podemos afirmar que el personaje está inspirado en ROBERTO DINAMITE, el mayor artillero de la liga brasileña de todos los tiempos.
- **CARLOS SANTANA** = el nombre es igualito-igualito al del guitarrista mexicano CARLOS SANTANA...
- **NATUREZZA** = al igual que PELÉ, Naturezza jugaba con pelotas de trapo cuando era chico. Pero su temperamento y estilo recuerdan al de ROMARIO, Campeón Mundial y figura de USA '94, y además con chapa de Mejor Jugador del Mundo cuando se publicaba World Youth. Romario se define a sí mismo como "gato de la calle" y, al igual que Naturezza, fue siempre un jugador conflictivo: cuando no quería jugar no jugaba, y llegó a hacer banco varias veces por mala conducta.
- **SALINAS** = TAFFAREL, arquero de Brasil en Italia '90 y USA '94.
- **JUGADORES "ROBADOS" EN ROAD TO 2002:** Rivaldo (Barcelona) y Ronaldo (Inter), entre otros.



Naturezza



Pelé



Roberto



R. Dinamite

## HOLANDA

- **BRYAN CRUYFFORD** = JOHAN CRUYFF, mejor jugador de Alemania '74.
- **GUILT CAESAR** = RUUD GULLIT, otro de los grandes de la historia holandesa.
- **JUGADORES "ROBADOS" EN ROAD TO 2002:** Kluivert (Barcelona), Van der Saar (Juventus), Overmars (Barcelona), Davids (Juventus), Seedorf (Inter).



Cruyfford



Cruyff



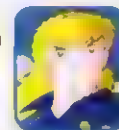
Caesar



Gullit

## RESTO DEL MUNDO

- **CID PIERRE (Francia)** = aunque no en lo amañerado ni físicamente, su juego y personalidad correcta se asemejan a la de MICHEL PLATINI, el mejor jugador de la historia de Francia y figura de México '86.
- **GINO FERNANDEZ (Italia)** = GIANLUCA PAGLIUCA, arquero del Inter y la selección italiana en dos Mundiales.
- **RICARDO ESPADAS (México)** = JORGE CAMPOS, arquero azteca en USA '94 y Francia '98.
- **SHIKEN (Croacia)** = DAVOR SUKER.
- **RYOMA HINO (Uruguay)** = al igual que ENZO FRANCESCOLI es delantero y juega en River Plate. Por cierto, Ryoma posee el tiro más poderoso entre todos los jugadores del manga, lo cual está inspirado en LA LEYENDA DEL MARACANAZO: un poderosísimo golazo desde afuera del área que le dio a Uruguay la Copa del Mundo en Brasil '50.



Pierre



Fernández



Espadas



Hino

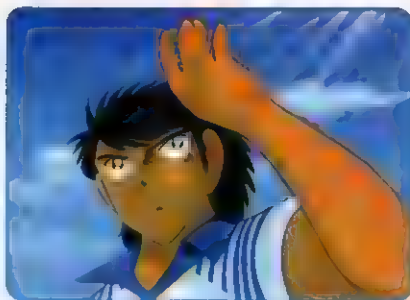
**JUGADORES "ROBADOS" EN ROAD TO 2002:** aparecen demasiados, entre ellos lo italiano Roberto Baggio (se encuentra con Aoi en el aeropuerto cuando éste recién llegó a Italia) y Del Piero (Juventus), el portugués Figo (Real Madrid), los franceses Zidane y Trezeguet (Juventus), y hasta José Luis "tu no has ganado nada" Chilavert (Friburgo, equipo francés).

## REPERCUSIÓN E INFLUENCIA EN ORIENTE, OCCIDENTE, Y POR CASA TAMBIÉN

Dato histórico de la FIFA: en Portugal, en 1993, Corea del Norte y Corea del Sur se unieron para formar una sola selección. Les fue como el orto, pero probaron que el fútbol es un símbolo mundial que borra fronteras. Así como Captain Tsubasa, que dio la vuelta al Mundo (o dio vuelta a medio mundo) logrando fans de múltiples nacionalidades. Y comenzando por su país de origen, porque la importancia que tuvo en Japón fue fundamental. Sin dudas la "Japan Football Association" le debe mucho a Tsubasa: los miles de fanáticos que cosechó la obra en sus diferentes versiones se transformó a su vez en una creciente cantidad de muchachos que comenzaron a interesarse en el fútbol. Entre ellos nada menos que Hidetoshi Nakata, tal vez el único jugador japonés realmente famoso gracias a su paso por el Parma y sus propagandas para Nike. "Mientras mis amigos jugaban al baseball, yo leía a Tsubasa y trataba de copiar sus chilenas", comentó orgulloso en una entrevista poco después de su incorporación al Calcio italiano. Tuvo que pasar tiempo hasta que pibes como estos crecieran, pero en 1992 al fin nació la J-League, la "A" del fútbol nipón. Y el empuje que volvió a darle el autor con "Captain Tsubasa J" en 1994, trayendo nuevos fans al manga y los estadios, hizo de ese año el primero realmente exitoso de la liga. Por la J-League han pasado una larga lista de estrellas mundiales, que encontraron en el



país asiático un sitio tranquilo -y muy bien pago- donde jugar sus últimos años antes de retirarse: los brasucas Zico (Kashima Antlers) y Dunga (Jubilo Iwata), el goleador inglés Gary Lineker (Nagoya Grampus Eight), el alemán campeón del mundo Pierre Littbarski (Jef United Ichihara) y el yugoslavo Dragan Stojkovic (Nagoya Grampus Eight). En el caso de los argentinos, Medina Bello y Ramón Díaz han sido parte del plantel de Yokohama Marinos, mismo equipo que, dirigido por



"Diego, a ver si me invitas a tu programa"

Oswaldo Ardiles (campeón con la Argentina de Menotti en el '78), ganó la J-League en la temporada 2000/2001. Ambos jugadores aparecen de hecho en "Road To 2002" (ver sección aparte). Ok, sería un poco presuntuoso atribuirle a Tsubasa la culpa de que el fútbol se popularizara en Asia, pero sin dudas tuvo mucho que ver. Tanto mangas como series de TV triunfaron en Malasia, Singapur, China y Corea entre muchos otros, interesando a gran cantidad de gente en este deporte.

"Mientras mis amigos jugaban al baseball, yo leía a Tsubasa y trataba de copiar sus chilenas"- Hidetoshi Nakata.

En Occidente corrió con ventaja: acá sí existía el fanatismo futbolero. Llegó a Europa en la segunda mitad de los ochentas, por suerte o desgracia contratada por la empresa italiana Mediaset. Suerte porque su gran éxito le dio chapa de clásico en todo el viejo continente. Desgracia porque fueron ellos los que pensaron que con nombres más "occidentales" la serie iba a andar mejor. Así comenzó eso de Oliver, Benji, Tom... y ya que estaban cambiaron también el título: "Che campioni Holly e Benji". Los franceses copiaron la fórmula, y tanto ahí como en Bélgica y Luxemburgo se la conoció como "Olive et Tom". En España fue televisada por cinco canales diferentes y conocida como "Oliver y Benji, los magos del balón". En Alemania (y por rebote idiomático en Suiza y Austria) no compraron la receta y decidieron ponerle "Die Tollen Fußballstars (Los furiosos futbolistas estrella). En estas naciones fue donde más pegó sin dudas, contando con muchas ediciones locales de manga: en Italia se publicó dentro de la revista antológica Express y más tarde se lanzó en tomos hasta "Road To 2002", en Francia se publicó todo World Youth, mientras que en Alemania y España aún se edita el comic original. En varios de estos países también pudieron disfrutar de las OVAs y algunas películas, caso de la península Ibérica donde incluso se vieron por televisión. En



Schneider, la versión super saiya de Oliver

Polonia, en cambio, llevó el curioso título de "Kapitan Jastrzab", y también estuvo al aire en Dinamarca, Checoslovaquia, Portugal... pero irónicamente no tuvo suerte en la cuna del fútbol: Inglaterra.

Fueron los italianos los que vendieron el producto a varias señas de América Latina, donde estuvo al aire en prácticamente toda la región: de Ecuador a San Salvador, de Puerto Rico a Perú y de México a Brasil, donde se tituló "Super Campeões". Lamentablemente el manga se encuentra inédito en esta parte del globo, aunque en México existió un comic a color bastante choto que utilizaba redibujos de los fotogramas de la serie para adaptar los capítulos televisivos a la historieta. En Estados Unidos hizo sapo: Enoki Films compró los derechos de distribución de "Road To 2002" y le cambió el nombre por "Flash Kicker", pero jamás lograron venderse a los canales yanquis. Al final tampoco la lanzaron en video (todos los DVDs de Tsubasa son importados), pero se conformaron con meterla en Croacia y Eslovenia, países donde se estuvo televisando los últimos meses. Siguiendo con el recorrido, también estuvo al aire en países de la región árabe como Sudán, Turquía, Qatar o Arabia Saudita, donde se llamó "Captain Majid" y los personajes tenían nombres de terroristas o empresarios petroleros (tal vez ambos): Taro Misaki era Yaseen Yasser, Kojiro Hyuga era Bassam, y Tsubasa Ozora era Majid Kamel. La serie incluso llegó hasta África, habiendo sido televisada en Túnez y Marruecos, por ejemplo.

En todo el globo fue herramienta de los canales de televisión para interesar a chicos y adolescentes durante época de Mundial. Lo fue en Japón: los estrenos de nuevas sagas correspondieron con la máxima competencia. Sucedió lo mismo en Sudáfrica, emitida durante



Shaolin Soccer de Stephen Chow

Francia '98 para darle empuje a su debut en la historia mundialista. En Brasil, "Captain Tsubasa J" también se emitió a la par de Francia '98, aunque TODOS los diálogos fueron cambiados para dar idea de que el objetivo de los protagonistas era clasificar para el campeonato.

En Argentina fue musa de un guionista llamado Enrique Torres, que en 1997 estrenó en Telefe una recordada serie llamada "Cebollitas".

En Hong Kong también fue muy popular, de hecho sirvió de inspiración al director Stephen Chow para crear en 2001 "Shaolin Soccer", película que trata sobre un grupo de shaolines que intentan popularizar el kung-fu por medio del fútbol, realizando las más sorprendentes jugadas. Shaolin Soccer es muy conocida en el fandom argentino del manga y el anime, incluso fue estrenada en cines locales dos veranos atrás (sí no la viste te querés matar). Y en Argentina, país generoso, también fue musa de un guionista llamado Enrique Torres, que en 1997 estrenó en Telefe una recordada serie llamada "Cebollitas" (qué bolu-qué bolu, le gritaban en el club). Ok, ahí no había super tiros, ni super jugadores, ni nada... pero convengamos en que eso de un grupo de pibes que comienzan jugando en un club de

barrio, ganan el torneo y luego forman una selección que gana el campeonato mundial infantil... medio como que hace acordar a algo (a esta nota, por ejemplo).

Y si la comparación no convence, se terminan las dudas al citar "Cancheritos", otra serie del mismo guionista que pudo verse por América TV a principios de 2001. Y ahí sí que había un chico-robot que le pegaba a la pelota con tal fuerza que perforaba las redes y hacía agujeros en las paredes. Sí, así. Al mejor estilo Steve Hyuga.



# EL SUBMUNDO DE EDU

## Episodio 1: "Animal Planet: Nuestros amigos los felinos"

Cuando Los Auténticos Decadentes en uno de sus más conocidos éxitos sostenían que "el gremio del pirata es muy sacrificado" no lo hacían sólo para que rime con la letra... Sin duda alguna, mantener una vida licenciosa tanto aquí como en las ciudades más industrializadas del mundo no es para cualquier improvisado... Para lograr un score digno de comentar, se requiere una constancia de hierro y una dedicación implacable... sin dejar de mencionar una solvencia económica que te permita mantener decentemente todos los gastos pertinentes (si me pusiera a sacar cuentas del presupuesto mensual en minutas, barullos, telos y hasta los indispensables "globitos", me daría cuenta de por qué a veces cuesta llegar a fin de mes...). Pero como siempre digo, el sexo es el vicio más saludable y, por más adicto que seas, no deja de resultar más barato que el juego o la falopa...

Para arrancar con la sección, vamos a citar la más usual y menos reconocida categoría dentro de la actividad bucanera, que es el consumo de acompañantes, trabajadoras del sexo, gatos o como quieran llamarlo, evitando decir P\*\*A para mantener la elegancia de estas líneas...

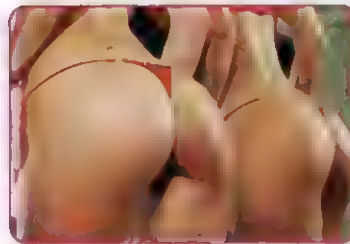
Comenzando en el tierno momento del debut, una parte de la población masculina visita asiduamente a estas nunca bien ponderadas señoritas que nos deleitan desde tiempos inmemoriales (por algo se la conoce como la profesión más antigua del mundo) con sus tentadores encantos. Muchos, sin embargo, incluso en la actualidad lo consideran un tema tabú y hasta llegan a desmerecer tan noble servicio a la comunidad olvidando que en el fondo, la relación yiro-cliente es en cierta forma una de las más honestas que existen:



"Pasen al living del amor..."

ambas partes saben exactamente qué es lo que buscan y queda claro de antemano, cosa que no pasa en todas en las relaciones entre hombres y mujeres y es lo que muchas veces genera tantos conflictos en las parejas. Por supuesto, siempre hay excepciones, como cuando estuve sal... quiero decir, cuando "un conocido mío" estuvo saliendo en forma EXTRAPROFESIONAL con una de estas muchachas y el tema se desvirtuó bastante... Lo cuento...? Ma' sí, lo cuento... Total es algo que le pasó a "un conocido mío"... Primero, como cualquier hijo del vecino, llamada de por medio se concretó un encuentro en el depto de una señorita de una página de Internet. Por cierto, si a alguno le llega a interesar investigar sobre la materia, hay que ver la cantidad de minas que hay en la Red. Sin duda es uno de los rubros comerciales que más prosperó en los últimos años; otra que los cyber...

Una vez ahí, se encontró con tremenda bestia: metro setenta y pico, piel bronceada, un lomo de campeonato, todos los chiches. Incluso mejor que lo que se veía en la foto de la página. Una de las ventajas de este sistema es evitarte las desagradables sorpresas que salvo contadas excepciones, deparaba llamar por medio de un aviso que prometía "Simil



La famosa paragua

Pampita" y cuando llegabas te encontrabas con algo más parecido a un mandril afeitado en ropa interior. Ni hablar de los temibles tarjeteros de la calle Lavalle que a la voz de "sauna, pibe, sauna..." te invitaban a los piringundines, donde si tenías suerte había alguna que no te recordaba a la más fulera de tus tías en bolas... La cuestión es que después de, ejem... las formalidades del caso, comenzó una amena charla con la muchacha. Que era su primer día de trabajo... Que había llegado de Paraguay hacía poco... Primero arrojó que era de Misiones, pero el acentito guaraní la mandaba al frente que venía de un poco más al norte... (Saliendo un poco del tema, me gustaría saber qué hay en esa zona. Será por el agua de río o la tierra roja, pero tanto las minas de la mesopotamia argentina como las paraguayas tienen unos cuerpos cachondísimos! En cualquier momento me voy "de cacería" por esos pagos...) En fin... Después de esa tarde cálida e inolvidable, la chica desapareció de la página por unos cuantos meses, hasta que un día volvió, y encima "recargada": si bien no venía mal de arriba, se había hecho un "cambio de neumáticos", que aunque las tetas artificiales siempre restan, con el culo que

tenía, se le perdonaba todo... Ahí fue el reencontro, que resultó sorprendentemente afectuoso y lo mejor de todo, con un considerable descuento en la tarifa.

Terminado el ejem... trámite de rigor, siguieron con la charla iniciada meses atrás y quedaron en ir a ver una peli el jueves. La salida, más allá de las miradas babosas de los tipos en la calle, fue de lo más normal. Lo incómodo, por decirlo así, era cómo "cerrar" la

milonga... Si iba con ella al depto, qué onda...? Si "pasaba algo", había que abonar, o estaba incluido en la entrada al cine y la cena...? Ante la duda, la mejor jugada parecía dejar pendiente otro encuentro y asegurar los tantos... Y así fue, el sábado tras un cafecito a la tarde se armó una lucha cuerpo a cuerpo antológica en su depto y a pesar de las dudas, la factura nunca llegó... Uno de los sueños del pibe se había concretado: pasar al "backstage" de un chica de la página web... Ahí comenzó una bonita e interesante relación de amistad con muchos beneficios... Pero hay una regla que más allá de la edad, nacionalidad o profesión de la mujer no varía: TODAS, TARDE O TEMPRANO QUIEREN NOVIAR. Encima esto era en la época del "1 a 1" y la señorita en cuestión quería la ciudadanía argentina por lo que incluso surgió el tema casamiento! La opción era una urgente retirada o cobrarle 5 lucas por la libreta... Por una cuestión de instinto de supervivencia la huida fue inevitable, no vaya a ser cosa que termine como Soldán que queda pegado con cada gato que se come...

Por eso, mejor disfrutar de las fantasías que nos proporciona el inmenso mundo de las páginas de escoras y no olvidar la frase del célebre filósofo argentino Jacobo Winograd: "Billetera mata galán."

Edu\*

LA INSEGURIDAD EN EL LEJANO OESTE



**EL COMIC ARGENTINO MAS  
ACLAMADO DE LOS 90's RECOPILO  
EN UN TOMO AUTOCONCLUSIVO**

dibujos: JUAN BOBILLO  
tinta: MARCELO SOSA  
guión: GABRIEL BOBILLO



la hija del verdugo  
**ANITA**

Don Petrarca Petrone, quien tiempo atrás fuera el más temido de los verdugos, es ahora juzgado por haberse comido una a una todas esas cabezas mutantes que cortó, desobedeciendo así ciertas leyes del infierno. Los duendes del purgatorio demandan al único familiar responsable: Anita, su hermosa hija adolescente. Ahora, ella debe saldar la deuda decapitando una cantidad de mutantes cuyas cabezas sumadas alcancen el peso de su obesísimo padre, quien descansa en el purgatorio sentado en una balanza. La tarea de Anita es terminar el trámite lo antes posible aun cuando todo, incluyendo su padre, le importe un reverendo carajo.

CONTIENE: LOS 4 EPISODIOS  
APARECIDOS EN ULTRA  
MÁS EL INÉDITO QUINTO  
CAPITULO QUE FINALIZA  
LA HISTORIA.

EXTRAS: DISEÑOS  
DE PRODUCCIÓN,  
ILUSTRACIONES NUEVAS  
Y CAPITULO PILOTO.

TAMAÑO COMIC BOOK

144 PÁGINAS A COLOR EN  
PAPEL ILUSTRACIÓN.

INCLUYE SOBRECUBIERTA  
CON UNA ILUSTRACIÓN  
SPLASH ESPECIAL PARA  
EL TOMO.

A SÓLO \$18.-

**VENTA EXCLUSIVA  
EN COMIQUERIAS!**

**TVR EA**

ESTES DONDE ESTES...



...LLEGAMOS



**WWW.VIPCOMICS.COM.AR**

**HACÉ TUS PEDIDOS DESDE CUALQUIER PUNTO DEL PAÍS**

SI SOS SOCIO, DISFRUTÁ DE ESTOS ESPECTACULARES  
BENEFICIOS, DURANTE TODO EL AÑO!!!

- 10% DE DESCUENTO LOS MIÉRCOLES Y SÁBADOS
- SORTEOS EL PRIMER SÁBADO DE CADA MES.
- ACUMULACIÓN DE PUNTOS PARA CANJEAR POR PRODUCTOS

TE ESPERAMOS EN  
MEGACOMICS 2005

Envíos a todo el país contra reembolso  
Cosme Beccar 215 San Isidro - Frente a la estación (ex Mitre)  
Tel.: 4742-8515 - vipcomics@fibertel.com.ar  
Consultá por envíos a Capital Federal sin cargo.



# LAZERMAIL

E-mail: [lazermail@editorialivrea.com](mailto:lazermail@editorialivrea.com) - Web Page: [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)

Las tres primeras putas líneas de un Lazermail son siempre tan jodidas de hacer como lo es en la vida dar los primeros pasos de algo. Para peor, hace ya mucho más de un año que no hago un Lazermail convencional con cartas y todo eso. En fin... supongo que es como andar en bicicleta o tener sexo, nunca se olvida no importa cuánto pase... De todas formas en este momento me siento como una especie de trapecista a punto de iniciar su viaje sobre la cuerda por primera vez después de mucho tiempo, con el circo lleno hasta las pelotas, y encima con la cuerda mucho más finita (tener sólo 3 putas páginas complica más las cosas aún...). Bueh, ya fue... suficiente de contar mis miedos... Que cuente de mi vida? Bueno, no pasó mucho a lo largo de los últimos 12 meses: finiquité una relación de 5 años con una chica que me cagó, eres cercanos intentaron suicidarse, presencié el momento que mi mejor amigo (con quien me veía jugando a las bochas algún día) murió de la más horrible de las formas, me pelé con gente que consideraba mi amiga y resultó ser meramente interesada y patética a la hora de los bifés, pasé 6 meses seguidos en Buenos Aires por primera vez en mucho tiempo, me replanté toda mi vida y lo que había hecho hasta acá, encontré la paz interior y la mujer con quien siento el amor verdadero y el tipo de relación que siempre había buscado. Quisiera poder estar destruido por todo lo choto vivido, quisiera estar devastado... pero no lo estoy. Estoy feliz, nunca estuve mejor en mi vida. A veces siento culpa de estar así, pero luego pienso y pienso y no logro encontrar una razón valedera para sentir culpa. Esto no quiere decir que no sufra y llore por la catarata de desastres ocurridos (bah, en realidad hubo una sola y única gran tragedia que fue la muerte de Pablo, el resto sí uno es honesto tiene que admitir que son cosas normales de la vida...), pero siento que ya sufrí suficiente hace 8 meses cuando todo esto se inició y me contaron cómo iba terminar inexorablemente. Salvo que uno quiera sumergirse en pozos depresivos a la búsqueda de enfermarse uno mismo o no tenga razones por las que vivir, en algún momento tenés que ponerte un freno y mirar hacia adelante. Y salvo esa gran tragedia que nunca cicatrizará todo lo demás que me rodea y la paz interior que alcancé en este proceso de maduración de los últimos años me da infinitas razones para ser más feliz que nunca. Además, tengo mucha gente a la que sé que no le debo fallar y que se merecen que cada mañana me levante e intente ser feliz y ayudar a su felicidad. Elijo mirar hacia el futuro porque es lo que hay, y -por sobretodo- por la más noble de las razones: porque tengo ganas.

Bueno, esto es un correo, es hora de que publique cartas de una puta vez, no? a ver qué andan diciendo nuestros fans...

**Lz-34-01:** Saquen la Lazer putos, con una interminable nota del canal Animax, con una grilla de los horarios. Chau - Fernando Anguita

La grilla te la debo fierita...

**Lz-34-02:** Leandro! no quien carajos le llegue este mail. Bien, estamos a finales de Julio y no veo la nueva Lazer por ningún lado... qué pasa...? No, que no se me caiga un ídolo que sí salimos bien de la devaluación podés salir bien de lo que mierda sea que retrace tanto la publicación, a pedido de gran parte del público pido una puta explicación ni que sea en la página web, vamos gente... qué pasa? - Emiliano Arcangelo

Che, a todos los que nos leen... disculpen. En serio. Debimos tirar alguna info antes de qué estaba pasando con Lazer. Pasa que era tan bajón decirlo y toda esa catarata de compasión y caras de pena que cae cuando compartís ciertas cosas que nos hubiera tirado abajo el ya muy frágil animo.

**Lz-34-03:** Hola gente!! salió Lazer!! esta revista casi mensual... eh... bimestral yeah!!!... ¿anual? HEY LOKO QUE

**ESTA PASANDO???**, es un complot??, mi operador de cable me sacó Locomotion y Cartoon Network!!!, Magic cambió la programación!, mi mejor amigo me afané Death and Rebirth y ustedes se borran???? Qué falta? que la única comiquería de Mendoza cierre, para no poder seguir comprando mi "S" y Eva??, me están aislando... sí... debe ser eso... pero compadézcanse de mí, por favor... ¡ME LEI LOS CINCO LIBROS DE HARRY POTTER QUE CADA UNO MIDE EL DOBLE QUE SU PREDECESOR!!!, que acaso ustedes quieren que los lectores de Lazer, para entretenerse un rato vayan a ese programa que dan los sábados que conduce la Tota Santillán?? y canten hermanoooo plataa-dooooo... y hacerle porras a yerba brava???, y para colmo Leandro dice voy a abandonar por un tiempo el Lazermail... ¿CUANDO ESTUVISTE?? hiciste un número posta y te volví a tomar el palo?? Quien se va a hacer cargo de esta sección? Agus?, Tati?, el vago de la imprenta? ¿El canción?, loko voy a hacer huelga de hambre si no vuelve Leandro y se pone a laborar... No, realmente deseo que Lazer salga regularmente y que su renovación sea para bien, y que la hagan renacer, por parte del que haga esta sección le deseo suerte y que sea mujer ^\_^ Así que me presento soy Bruno López de Mendoza y espero que esto siga muchachos... SUERTE!!!!!!!!!!!!

Jaja, y vos te creiste que de verdad yo me iba a ir del Lazermail, gilufu? Que la inocencia te valga... ahora con todo lo que pasó tengo para llenar miles de correos y necesito las sesiones gratuitas de psicoanálisis que esta sección me proporciona ^\_^ Uy, tardé tanto en publicar tu mail que ya salió un sexto Harry Potter. Che, a quién le gusta la minita de las películas de Harry Potter, Ema Watson? Ahora que creció está buena la guacha... Jaja.

Bueh, me pudrí de echadas en cara del retraso de Lazer, pasemos a otra cosa más divertida:..

**Lz-34-04:** Che, muy extraño lo que está pasando con la Lazer, he notado un cambio bastante radical con respecto a las notas... demasiado relleno, fruta, por decir así. La última Lazer (la #33), por ejemplo, una nota sobre... los subtes???? 4 páginas con autopropaganda? ("línea manga"), 2 páginas de una pendeja que muestra cómo mostrarse como una perra y ganar en el intento? (sí, ya se que eso vende...). Lo más molesto fue tal vez la micronota de Marcelo Vicente sobre "Imaginario", sólo 2 páginas? O la nota que aparece en la tapa, sobre lo que viene en series de TV, apenas una página... Ojo, hay notas muy buenas, como la de Los Pitufos, o la de Captain Tsubasa, pero que los Subtes tengan más páginas que el informe de una convención argentina me parece demasiado... Tal vez lo más gracioso es que la revista salga 5 mangos... Seguro que me parece a mí, ya que a cada uno que le pregunto me sale con "luh, no mentira" o "aguante Oberto" y cosas por el estilo, por supuesto que le estoy agradecida a la Editorial Ivrea, por traer a este país cosas que nunca se habían traído, se animaron a muchas cosas que nadie se hubiese animado, e hicieron de la Lazer un culto masivo. Pero también les agradecería que no pierdan el objetivo de informar y a su vez entretener, por un objetivo tan diferente como hacer gaita. Salu2 - Mariilina A. Heusdens

Bárbaro, cambié las echadas en cara de retrasos por gente que escribe para bardear. La verdad que no termino de entender por qué se creen tan originales los que critican, en realidad es lo más fácil y común. Por ejemplo méntanse en Internet y busquen en foros de opinión un tema (ya sea un cantante, una serie o la misma Lazer), la mitad de las opiniones son críticas tajantes y absolutas en general bastante mal argumentadas. Lo que no entiendo es por qué todos quieren mostrarse dueños de la verdad en vez de aceptar que se mueven por un mero "me gusta, no me gusta" interior que no tiene por qué ser la opinión del resto. Me acabo de leer todos los mails, hay gente que piensa que la nota de Pitufos estaba al pedo y descarta

que todo el mundo piensa eso y que la pusimos porque no se nos ocurría otra cosa. Otros piensan que es fantástica y que marca nuestro afán a hacer lo que nos gusta. Hay gente que piensa que los primeros números de Lazer son maravillosos y genuinos y que a partir del 14 aprox decayó y se volvió "re-comercial". Otros piensan que antes la revista era una mierda sin contenido y que del 14 en adelante nos pusimos las pilas en hacer algo más decente. A otros les parece que no lo variado nada desde el comienzo... Y son todas cosas que no digo por decir, son cosas que leo decenas y decenas de veces cada vez que armo un correo. Dicho esto te contesto tus comentarios: sí, es una poronga meter en tapa algo como lo de las series que tenía una sola página, no lo volveremos a hacer. La nota de los subtes fue hecha porque en Lazer se supone que cabe cualquier tema y los trenes es uno de mis hobbies, así que tenía ganas de hacer alguna vez un artículo sobre algo así. Fue una movida arriesgada y anti-comercial, me parece que hablar que hacemos solo por la gaita la revista y criticar justo esa nota no es compatible. Lo de Imaginario, sin desmerecer la convención que fue muy interesante, no daba para más... fue un evento pequeño en Santiago del Estero. No pasa lo mismo que cuando se meten 60.000 personas en La Rural o desfilan 200 disfrazados en un boliche. Y por último temo decirles que el objetivo de esta y cualquier revista que se pone en venta ES hacer gaita. Es nuestro laburo, de esto vivimos, de esto somos. Y no es pecado que sea así. Siempre estamos luchando por encontrarle la vuelta a hacer lo que queremos, divertirnos y ganar gaita con eso moviéndonos lo menos posible de nuestros ideales, pero eso no cambia que esto es un trabajo, esto es una empresa y hay que hacer gaita para vivir. Lo velamos así en el #1 y lo vemos exactamente igual en el #34. Además, en estos 8 años me cansé de ver "idealistas" que critican a otros de "vendidos" y "recomerciales" que a la hora de los bifés no mueven un dedo si no hay buena gaita de por medio... Piensen siempre qué harían ustedes realmente antes de criticar (lo no vale verlo desde la cómoda perspectiva de aquellos que viven con sus padres sin preocupaciones económicas).

Uh, medio bajón esto pero tenía ganas de decirlo... En fin... cambios de tema, a ver quién tiene algo divertido para contar...

**Lz-34-05:** Leandro: te escribo recién ahora pese a que sí tu revista desde hace tiempo. No sé cómo viene la mano últimamente en el Lazermail, pero no te voy a decir cosas como "me encantó tanto la revista que la metí en la procesadora, la combiné con unos líquidos y la hice suero que luego conecté a mis venas" porque cosas así te las dicen todo el tiempo. Pero a falta de originalidad divaguetos un poco...

**Aneéctota Sexual:** (bah, no tanto) en las vacaciones de invierno la prima de una amiga mía vino a quedarse. Estaba buena, pero medio que le histeriqueaba a cada macho que tenía al lado (incluso yo... pobrecita). Un día, mientras estábamos en casa de mi amiga, y ella fue al baño o algo así, la chica esta, llamémosle "Mari", me sacó el tema de que no entendía por qué las mujeres tenían tantas inhibiciones al hablar de sexo. Obvio que yo le seguía un poco la corriente, hasta que remató con "Yo no tengo problemas en decirle a un tipo que me meto los dedos pensando en él, te lo digo a vos que me meto de esos..." (loading, erección en proceso) hasta que agregó "...junto con él... (un amigo mío) juntos" (loading, erección bajando). Obviamente la mira vio mucho la pelli "Y tu mamá también", porque la idea la sacó de ahí. Luego, conversando, medio alegres con ese tal N... (léase alcohol por medio), me cuenta que lo mismo le había dicho Mari a él, y él había respondido que con tal de garchársela era capaz de hacerme el orto (¡¡¡¡¡!!!!). Cuando al día siguiente (ya sobrio) reaccionó, no me habló por una semana + o -. Conclusión: las minas desinhibidas con ese tema seguro que generan más quilombo. Tema para debate 1: por qué creés que los hombres en general, le damos tanta importancia al tamaño del amigo? Digo porque mi medida es standar y no estoy acomplejado como otros.

Las mujeres suelen, en la sinceridad de entre amigas, decir que más que el tamaño lo que importa es que el hombre sepa moverlo bien y que más que el largo les importa el grosor. Ergo, aunque no es algo vital sí que les importa, motivo suficiente para preocuparse por el tema, no? Ah, o te tenía que decir que era boludo preocuparse por esas cosas? Estamos hablando de la pija, no? A ver si era sobre el tamaño de los amigos y mandé cualquiera... ^\_^

Tema para debate 2: dicen que tenés que ser cobarde para suicidarte porque le escapás a los problemas, pero a la vez corajudo porque no cualquiera lo hace... al final qué pensás?

Que para suicidarte tenés que ser el más valiente de los cobardes. No sé, es medio una paradoja. Aunque si te quieres suicidar, entonces es que vivir te importa un carajo y por tanto no se requiere demasiado valor para deshacerse de algo que no te importa...

Pedidos y otros: informes de South Park, los Simpson, Lain, Soultaker, la parte que falta de Buffy, Tru Calling (ya se, repetitiva pero está buena... eh, Eliza Dushku... también), el Señor de los Anillos, y Harry Potter (decí lo que quieras pero la rompe). Ah, algo que no sé si alguien señaló es que en la televisión argentina tuvimos un programa que mezcló las relaciones de personajes de Eva, el suspenso de Conan, la intriga de Lain, y un poco de ciencia ficción... Resistiré. Antes de pelearme y pasar a otra carta, quiero decir que me encanta el anime y las series norteamericanas, pero creo que también hay cosas bien hechas acá, por ej, la ya mencionado Novela-serie, Locas de amor, o la vieja El garante. Así que no digan que lo nacional es todo una mierda sólo porque los Roldán es una garcha. Ah no me presenté, Lucas Gagliardi G, 16 años, Vivo en Lizama.

De Lain hicimos hace nada, en el #32... South Park sería hora de otra nota, y los Simpsons sería más que hora... lo demás no sé...

**Lz-34-06:** Gente de Lazer: Acá les escribe Sergio de Merlo, prov de Bs As con el único motivo de contarles que hace poquito encontré un laburito piola en el que me garpan por día (y que encima está a 5 cuadras de casa ^\_^) y donde básicamente estoy de 4 horas 1 rascándose el higo... jejeje... mi patrona es una ex-profe de la secundaria y la verdad que me está bancando bastante con las típicas cagadas de los primeros días de laburo, jejeje. Y bueno con los primeros manguitos que saqué en el día fui a un puestito de diarios de acá (a unas cuadras del negocio) y adivinen qué compré? ¡¡¡¡¡!!!! la Lazer #33... como siempre me cagué de la risa leyendo!! y vi la dirección de correo nueva y me dije "y si de una buena vez les escribo algo?... qué sé yo, escribí unas pares de veces pero mis mails carecían de gracia por lo que (probablemente) terminaban eliminados por completo... y ojo que este no es un mail graciosísimo pero me pareció copado contarles de mi vida en estos momentos en los que me siento muy bien por trabajar... ahora tengo una pregunta, no se si a todos les pasa ¿puede un trabajo influenciar tanto en la vida de una persona? quiero decir en el sentido de que uno por fin se decide a dejar de ser un pendejo mantenido por los viejos y pasa a ser un pendejo que empieza a mantenerse solo (por lo menos así lo veo yo ^\_^)... no sé si les pasó o les pasa a algunos. A mí, por ejemplo, me cambió la visión a muchas cosas ahora que tengo algo que me mantiene ocupado en las tardes... es bueno interactuar con la gente que entra al negocio con sus historias a cuestras y como alguna gente se cree que porque es cliente te puede tratar como quiere (una vieja me tocó a mí). En fin, estos son mis primeros días de laburo y sé que todavía me falta "aprender" una bocha de cosas ("no es tan difícil que aprendas a volarrrrr!!!!" ^\_^) veremos qué me depara el destino. Bue' espero no haber jodido mucho y que les haya sido leve... un abrazo a Leandro, Agustín y "quien se aqueleasteemal". Gracias por bancarse este larguísimo mail y si está llega a ser publicado mi mail es: [sergio.elpiojoso@hotmail.com](mailto:sergio.elpiojoso@hotmail.com) (prohíba la gente mala onda, eh)... gracias de nuevo y larga vida a Editorial Ivrea!!!! - Sergio Suarez (Merlo, Buenos Aires)

El trabajo creo que no nos terminamos nunca de dar cuenta de lo importante y determinante que es en la vida de uno... Lo que aprendés ahí (no lo técnico, sino lo humano) te afecta en todas las demás áreas de la vida. Todavía recuerdo cómo me cambió bastante mi visión de las personas y de la sociedad los 3 años que atendí una comiquería pegada al Alto Palermo Shopping en Buenos Aires. Fue un baldazo de realidad que al día de hoy todavía agradezco haber tenido.

**Lz-34-07:** Estimado Sr. Leandro Oberto: Es bueno que, de vez en cuando pueda tener el gusto de leer un nuevo número de la Lazer. Este número en particular me pareció mucho más maduro, con los comentarios sobre nuevas series y novedades del manga y anime atinadas y sin par-

cialidades. No soy que digamos un otaku que ve cualquier serie que caiga en sus manos. Pero sí soy un fanático del transporte urbano por riel. Así que me sorprendió muy gratamente llevarme la sorpresa de poder leer una nota sobre los subterráneos de Buenos Aires en una revista en la que en principio no se esperaba encontrar tal tipo de cosa. Mi fanatismo es bastante antiguo con respecto a todo lo que se mueva sobre rieles, ya que siendo muy chico, recuerdo que siempre le pedía a mi papá que me llevase a ver pasar los trenes a la estación de Villa Urquiza, del ferrocarril Mitre. El fanatismo se acrecentó cuando mi abuela me contaba historias sobre su padre, que fue guarda de tranvías. Con el tiempo me hice socio de la Asociación Amigos del tranvía (una especie de sociedad de fanáticos que brega por la vuelta de este tipo de transporte a Buenos Aires). Somos conocidos también como los locos del tranvía. Bueno, valga todo esto como introducción para hacer algún que otro comentario a su nota. Primero, has tirado un absoluto bombazo (tipo una mina de las de Evangelion) al dar la noticia que los futuros coches para la línea A serán los de la Serie 1000 de la Línea 5 del metro de Barcelona. Por sus características (longitud y gálibo) pueden suplantarse perfectamente a los vehículos actuales. Esto no es menor para una línea a la que le han querido reemplazar los coches de madera desde hace muchos años, pero debido a que ciertas partes del túnel de la A exigen mucho las dimensiones máximas de los coches que circulen por ella, no pudo hacerse hasta ahora. Que los coches de madera aún circulen y se merezcan una mención en el libro Guinness de los récords por ser las unidades de metro más antiguas en circulación activa no se debió tanto a su simpleza de diseño y mantenimiento, o a su "carino" (ya que al moverse pellizcan a quienes vayan sentados) o a su simple belleza, o a su odioso espacio reducido para las horas pico, no. El problema principal siempre fueron las dimensiones. Los coches actuales no desaparecerán del todo, sino que ciertas formaciones se remozarán y servirán de un servicio histórico los fines de semana, de resultar un proyecto que actualmente maneja el concesionario del subte. Y dos pequeñas críticas más (no podían faltar de un fanático del medio, así que perdón). La denominación de "subte" no deriva de "Subway", sino que deriva del nombre completo con el que aun se distingue en la ley a este medio de transporte: "Tranvía subterráneo". A ningún porteño nunca le gustó este nombre tan largo, y por eso quedó en subte.

Pero ese nombre de tranvía subterráneo deriva del inglés... sino se hubiera llamado Metro, la afirmación venía por ese lado.

Y por otro lado, la línea B terminará en la estación Villa Urquiza, del Ferrocarril Mitre, manejada por TBA que sí bien tiene vagones parecidos a los del Urquiza, son de otro tipo (aunque siempre japoneses).

Arrghhh... qué boludo, cuando lei tu mail no lo podía creer, pero me fije en la Lazer #33 y efectivamente había escrito eso... se me cruzaron los cables. La combinación con la línea U de Metrovías (el ex ferrocarril Urquiza) ha estado de toda la vida en Federico Lacrozze. Grrrr... odio cuando la pifio tan boludo...

Hablado de japoneses, los coches actuales de la línea B no son de la ciudad puerto de Nagoya, como los dos modelos de la línea D, sino que son los viejos coches Mitsubishi de la línea Maronouchi de Tokyo.

Grrr... otro error repelotado, más cuando incluso con Agus nos recagamos de risa el año pasado en Tokyo cuando viajando en la línea Maronouchi nos dieron unos pasajes conmemorativos que llevaban la foto de los Mistubishi que circulan actualmente en la B donde hablaban de ellos como si se tratara de grandes leyendas de Tokyo. Fue justamente en ese momento que surgió la idea de hacer la nota esa de los subtes de Buenos Aires.

La compra de tecnología nipona en materia de trenes tiene larga data (los primeros fueron los coches Kinki Sharyo del Sarmiento). Finalmente, el proyecto que actualmente se lleva a cabo de parte de este gobierno porteño, al menos en su concepción y proyecto, data de los años 60 y es producto del "plan condor" de ordenamiento de tránsito. En la película Moebius se plantea que ya estaba finalizada toda la red de ese proyecto (en los títulos del comienzo los planos que vuelan por la pantalla son los de las nuevas combinaciones de la red ampliada de subtes). La línea perimetral también era parte de ese proyecto, así como extensiones de subte a Avellaneda (vía un puente sobre el río) y a Vicente López. Eso sigue siendo ciencia ficción. La

red que publicaste es la del proyecto acotado en los años 70.

Nope, lo que nosotros publicamos es la versión que aprobó realizar la legislatura porteña a principio de los noventa y que difundió en los diarios en ese momento. Pero no tuve acceso a ese plan original de los 60's y 70's como para comparar si tenía diferencias sustanciales con esto.

Y nada más por agregar, excepto que tu relato es original y está muy bien logrado. Salir de lo que uno hace todos los días para contar sobre algo que no es lo que uno hace o conoce de lleno, y hacerlo bien, es todo un logro. ¡Muchas gracias por el artículo!

Gracias a vos! Como periodistas sabemos que mas allá de nuestros puntos fuertes investigando con dedicación y profesionalismo podemos hacer buenas notas sobre cualquier tema. Notas que -por esa pasión que tenemos para trabajar- hasta tengan menos fallas que las que suelen tener los diarios y revistas de información masiva a la hora de tratar ese X tema... Lo que no sabemos es si van a ser lo suficientemente buenas como para conseguir el agrado de los fans más especializados de ese algo sobre el que escribiste. Cuando lo logras es increíblemente reconfortante, es superar la más difícil de las pruebas.

Si estás interesado, aquí van algunas páginas sobre subtes y transporte urbano en general.

<http://www.oni.esuclias.edu.ar/2002/gcba/latidos/>  
Una muy buena página sobre el subte vernáculo

<http://pari22.wakwak.com/~tram/>

Un japonés que parece dedicar el resto de su existencia a perseguir tranvías por todo el mundo. Además, tiene secciones como "el tranvía Coca Cola" (diferentes coches de todas partes del mundo con la MISMA propaganda) y las particularidades de los papeletos de la bandeja del Mr. Donald's con sus consabidas promociones y demás en todos los idiomas posibles. Esto es globalización, esto es valor, esto es un asco, pero no sé pedir otra cosa.

<http://www.tranvia.org.ar/>

La página de la Asociación Amigos del tranvía.

<http://www.cvl.iis.u-tokyo.ac.jp/~ryot/en/argtop.htm>

Un japonés perdido visita Buenos Aires, persiguiendo a los ex coches de la línea Maronouchi. Junto a Mr. B, emprende nuevas y riesgosas aventuras a bordo de colectivos, un micro a Iguazú, y los subtes de Buenos Aires.

Jajajajaja!!!! Esta web es genial!!!! Me recagué de la risa leyéndola. El ponjã terminó en Castelar simplemente porque paseando por Puerto Madero vio que había una estación y quería ver a dónde iba ese tren. La parte donde el conductor no les entendía que habían hecho el viaje de Puerto Madero hasta Castelar sólo por andar en tren y se esforzaba en tratar de indicarle cómo llegar hasta algún lado de la ciudad a esos pobres turistas japoneses es sublime. (Nota: a lo mejor muchos no lo conocen porque no es muy popular, pero hay un expreso de TBA que hace Puerto Madero - Once (por un túnel exclusivo) y luego sigue por las vías del Sarmiento hasta Castelar haciendo muy pocas paradas). Jaja, ahora que pienso a ver si me copo y hago una nota de los trenes de Buenos Aires un día de estos. Cuando empiecen a llegar todos los modelos que compraron a España y Portugal va a haber varias cosas interesantes que reseñar, así como las líneas nuevas si se concretan en tiempo (ej, el Tren del Este que unirá en 2006 Vicente López con La Boca y más adelante Avellaneda pasando por Puerto Madero).

<http://www.geocities.com/kapitanbar/> La página de un servidor sobre el tramway histórico de Buenos Aires. Y nada más. Gracias por hacer Lazer. Pablo Pascuzzi

Y eso fue todo por hoy, espero que se diviertan con las cartas jugables que vienen de regalo con este número de Lazer (acá al lado están las reglas). Si se copan en jugar con los amigos es una caga de la risa (nosotros lo hemos hecho y parece un Magic the Gathering argentino, grasa y demente). Y si les parece cualquiera, nada, úsenlas la próxima vez que se queden sin papel higiénico.

Antes de despedirme quiero agradecer en extremo a Susana, Mónica, Tati, Javier, Graciela y Marcelo por todas las pilas que pusieron para que todo pudiera seguir su curso lo más normalmente posible mientras pasábamos por esos primeros meses de 2005 tan amargos y jodidos. Gracias... extremas!!! Y ahora sí, será hasta la próxima!!! Gracias por leer Lazermail.

- LEANDRO OBERTO



Bienvenidos a la nueva saga de cartas de Ivrea! Competi con tus amigos realizando combates entre los personajes del Universo Lazer a ver quién es el más pulenta, o readaptalo como drinking game y pasalo teta!

#### CONSIDERACIONES GENERALES

Las cartas de "Masters Of The Lazer Universe" (MOTLU) se encuentran en constante expansión. Para Lazer #34 se han producido 8, pudiendo obtenerse sólo 4 y alazar en cada ejemplar. Nuevas cartas seguirán saliendo en cada edición de Lazer. En toda convención se podrán conseguir ediciones especiales gratis con la compra (sujeto a limitaciones), comenzando en Megacomos 05. Mantente al tanto de cada lanzamiento de MOTLU y cartas disponibles visitando [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com). Las cartas NO TIENEN COSTO y serán consideradas regalos de cortesía. Antes de seguir leyendo, agrará una carta y andá mirándola porque sino no vas a entender una goma.

#### 1. CÓMO ENTENDER ESTA BOSTA

##### 1.1 GÉNERO

Cada carta lleva la foto de un personaje del Universo Lazer y un número numerado que marca con su color a qué Género pertenece: hay Diseñadores, Redactores, Producción, miembros del Commerce Squadron, Personajes Lazer, Extras, etc.

##### 1.2 CARACTERÍSTICAS

En el párrafo Características podrán leerse las cualidades particulares de cada carta. Estas afectan el normal desarrollo del juego VN EL MOVIMIENTO DE SER UTILIZADAS y deben ser interpretadas con coherencia (ej: si la carta de Javier Heredia dice que "desarará su furia contra todo aquel que ose tomar fernet!", significa que si su oponente toma fernet, el ganador será Javier. No es tan difícil, pelotudo!).

##### 1.3 PODERES

Se consideran PODERES los siguientes 4 TÓPICOS del personaje: 1ra Aparición, Energía, Fijación Sexual, y Nivel de Limadura.

##### 1.4 PREGUNTAS

Se consideran PREGUNTAS los siguientes 4 TÓPICOS del personaje: Le gusta el fernet?, Duermes en bolas?, Pide faina?, y Usa ledset?. Las posibles respuestas a estas preguntas aparecen en las cartas y son SÍ, NO o TAL VEZ.

#### 4. HASTA LA VICTORIA SIEMPRE

##### 4.0.1 QUIÉN LE GANA A QUIÉN??

En el caso de los PODERES, ganará el que tenga porcentaje más alto; salvo en el caso de 1ra Aparición, donde ganará el que haya aparecido antes en Lazer.

En el caso de las PREGUNTAS, se aplica una regla de 3 simple estilo "piedra, papel o tijera". Por lo tanto: Si le gana a NO, TAL VEZ le gana a SÍ, y NO le gana a TAL VEZ.

##### 4.0.2 EMPATE

En este caso se procederá a desempate estilo "parda la mejor" del truco. Ej: El TÓPICO elegido es "Pide faina?" y ambos cartas dicen que SÍ. Se anularán mutuamente y se deberán tirar nuevas cartas, llevándose el ganador dos puntos. Si se repite un empate se procederá a tirar una tercera carta y los puntos serán tres, y así sucesivamente (si sabés sumar, claro). Los Puntos en Juego seguirán creciendo con cada nuevo empate.

##### 4.1 Y LAS CARACTERÍSTICAS QUÉ ONDAN??

Indiferentemente de quién gana en TÓPICO o de que haya un EMPATE, cada carta posee características especiales que afectan la mano POR ENCIMA de cualquier resultado. Ejemplo: AGUSTIN GÓMEZ SANZ tiene más Nivel de Limadura que LEANDRO OBERTO... por lo tanto ganaría Agus... peero, como la característica de Leandro dice que "Redactores serán vencidos sin remedio" y Agus pertenece a este GÉNERO, el ganador será Leandro. Las características, llegado el caso, también podrían producir anulación mutua y empate (en tal caso seguir 2.1.2).

No nos entendiendo? Ok, podemos pasar al juego nomás...

##### 4.1.1 MODO DE JUEGO 1 CONTRA 1

Esta partida se desarrollará entre dos Jugadores, quienes deberán contar, al menos, con 8 cartas en su mazo, las cuales podrán ser jugadas EN EL ORDEN QUE SE QUIERA (como si fuera el truco, OK?). Como condición, cada Jugador NO PODRÁ TENER MÁS DE 3 CARTAS DEL MISMO PERSONAJE en su mazo.

##### 4.1.1.1 DESARROLLO

Primera se sorteará quién comienza el juego (pueden hacer un rufi sútil, tirar la moneda, hacer una pisadita, un terrame, un altímetro o lo que carajo se les cante). También pueden ponerse de acuerdo y listo, que tampoco es para andar peleándose como nenes chiquitos, che...

El Jugador 1 comenzará la mano seleccionando y pronunciando en voz alta uno de los 8 TÓPICOS (ej: Pide faina?). El Jugador 2 seleccionará entonces una de sus cartas EN UN PERÍODO NO MAYOR A 10 SEGUNDOS y la colocará sobre la mesa, quedando A LA VISTA DE SU Oponente. A continuación, el Jugador 1 jugará la suya.

Se observará qué carta es la vencedora según 2.1.1 (Quién le gana a quien?) o bien 2.2 (Características). En caso de ganar por 2.2 se llevará 2 puntos (Puntos en Juego + Punto Extra por capó). En caso de Empate, seguir las instrucciones de 2.1.2 para acumulación de Puntos en Juego.

Terminada la mano y anotados los puntos, será el Jugador 2 quien elegirá TÓPICO. Y así sigue y sigue sucesivamente hasta que no queden cartas o te aburras. El que tenga más puntos al final del partido gana el juego, porque el Universo Lazer es así.

##### 4.1.1 OFICIALIZACIÓN DE REGLAS

Sólo se considerarán oficiales las reglas de juego que sean expuestas en nuestra página web [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com). Las mismas están en constante revisión e irán cambiando, así que visiten la web periódicamente. El resto es chamullo o...

##### 4.1.2 REGLAS DE LA CASA

Ivrea acepta para "Masters Of The Ivrea Universe" las llamadas REGLAS DE LA CASA, esto es, condiciones de juego acordadas previamente al comienzo de la partida. Aquí algunos ejemplos...

- **Estilo NÚMERO DE LA ÚLTIMA LAZER:** ganará el primero que llegue a (Lazer #) 34 puntos. Al final de cada partida los jugadores recogerán sus cartas y se reanudará el juego.

- **Estilo VERDAD CONSECUENCIA:** Opción ideal para horas libres del cole. El ganador de cada mano indagará a su contendiente haciéndole una pregunta de carácter privado (ejemplo: es verdad que te gusta Sofía?), que deberá ser respondida sinceramente para humillación pública.

- **Estilo DRUNK ANIMAL:** El favorito de las fiestas. Ambos jugadores tendrán vasos de igual dimensión llenos hasta el tope de una bebida. El que pierda cada mano beberá tantos tragos como Puntos en juego. El primero que termine su vaso, pierde... pero en realidad ganan todos, porque la cosa se pone más divertida trago a trago.

- **Estilo OPA:** Ambos jugadores tienen los mismos personajes en cantidades iguales. Cuando uno juega a LEANDRO, el otro juega a LEANDRO. Cuando uno juega a MARCELO, el otro juega a MARCELO. Y así sigue hasta que se terminan las cartas y es empate total. Luego cada jugador se va a su casa, donde continúa su existencia vulgar. Re boludo.

... O inventate una vos, tarado, que tampoco te vamos a andar diciendo todo...!! **TU TIENES EL PODER EN EL IVREA UNIVERSE!!**

##### 5.1 EL FORO DE MASTERS

Próximamente se abrirá un Foro en la página de Ivrea para que los jugadores puedan intercambiar ideas, plantear problemas, proponer nuevas "Reglas De La Casa", nuevos modos de juego y más giladas relacionadas con éste, el pasatiempo de la familia!!

##### 6.1 NO ENTENDÍ NADA DE NADA

Qué nabo, pero sí está explicado perfectamente... leelo todo de nuevo.

##### 6.2 LO LEÍ TODO DE NUEVO Y SIGO SIN ENTENDER NADA

Jugá al estilo OPA. Cuando te aburras, consultate a otros jugadores en el Foro de Masters o bien escribinos para que te expliquemos mejor cómo jugar al MOTLU (siglas de Masters Of The La... bueno, ya sabés).

# Camelot

comics store  
CAMELOT-COMICS.COM.AR

to wow.com.ar

AHORA HAY UN CANAL DE  
ANIMÉ PARA QUE VEAS LOS  
PERSONAJES QUE ESTÁN  
DESDE SIEMPRE EN

CAMELOT

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902  
envios al interior / pedidos@camelot-comics.com.ar