

9 770529 502004 00035
NOV 2005 - ARGENTINA \$5.-

L'AZER

#35

TVR3A

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!



WOLF'S RAIN
HOMBRES LOBOS
JAPONESES EN ANIMAX

CARTOON NETWORK SE RECONCILIA CON EL ANIME

SAKURA WARS

UN CLASICO DE JAPON JUEGA DE LOCAL

Marlon81



MEGACOMICS '05
TODO LO QUE PASO AL DETALLE

MONARQUIAS ARGENTINAS
LAS MENTIRAS DE LOS MANUALES ESCOLARES



Los tipos de libertad

Leandro Oberto
Editor



Viaje donde viaje cuando paso unos meses en un país que está en medio de una campaña electoral veo con frustración cómo suele haber dos tipos de partidos políticos. Los de "derecha" que defienden la libertad económica y se cagan en las libertades individuales y los de "izquierda" que defienden las libertades individuales pero se cagan en la libertad económica. Con matices pero creo que cuento con los dedos de las manos las veces que vi políticos que hicieran campaña defendiendo ambos tipos de libertades a la vez.

Cuál es el chiste? Qué tipo de elección de mierda hay que hacer al ir a votar? Me cago, yo no quiero tener que elegir qué libertad tengo. Quiero ambos tipos de libertad, las dos son importantes! Quiero libertad, punto.

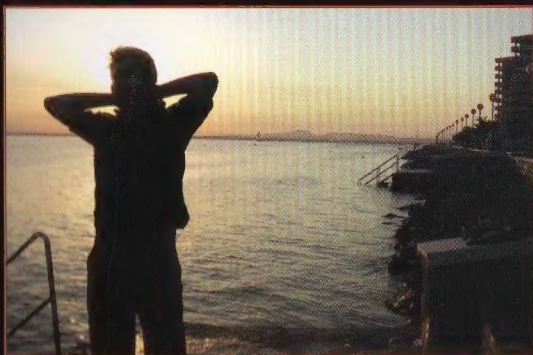
Me da asco poner mi voto por gente que lucra en promover el odio. Porque invariablemente un bando apela a los más bajos sentimientos para meter miedo contra las libertades económicas "vendrán los malos de afuera y nos comerán" y el otro contra las libertades personales "a dónde va a parar esta sociedad si dejamos que los gays se casen y la gente baile hasta cualquier hora".

Lo peor es que votar en blanco me parece también muy pelotudo ya que no aporta nada, es lavarse las manos del problema y encima es una opción que parece ser la favorita de los antisistema, aquellos que quieren cambiar la democracia por otra cosa pero no saben por qué cosa...

Es ahí cuando me invade una profunda frustración con la sociedad. Es ahí cuando me pregunto si no debería meterme en política en vez de hacer comics. Pero también es ahí cuando salgo a la calle y compruebo lo fácil que cuelean esos discursos y cuánta gente hay que efectivamente ama sólo la libertad económica o sólo las libertades individuales y odian cualquier otro tipo de libertad.

Al carajo, me voy a ir a una isla desierta y crear un estado donde esté prohibido prohibir. Eso, eso, y odiaremos a todos los que no amen la libertad!!!

Humm... Qué lo parió, los humanos somos una contradicción viviente, no hay caso...



Leandro en un atardecer en La Manga del Mar Menor - Julio 05

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 Gutiérrez
Mónica Lorente

Redactores - producción
Sergio Fantin
Leandro Iraizoz
Eduardo Di Costa
Gabriel Greif
Cynthia Hajdinjak
Maximiliano Gomez

IVREA

LAZER # 35

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A.
Avenida 98, C.C. 42 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° 988930 - All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Notas © 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 Pálar
24 de Octubre de 2005
Printed in Argentina

NEWS



ADULT SWIM, EL NUEVO SEGMENTO DE CARTOON NETWORK, YA ES UNA REALIDAD EN LATINOAMERICA!

Lo que se venía comentando desde hace unos cuantos meses, finalmente se transformó en una agradable realidad: el esperado bloque nocturno Adult Swim de Cartoon Network se encuentra operativo en la región, y una más que interesante catarata de animes se irán estrenando en él con el correr de los meses. Originalmente, el segmento Adult Swim fue creado para el Cartoon Network yankee con la idea de tener al aire un bloque nocturno compuesto por programas que por diversos motivos -entiéndase desnudos, violencia o lenguaje explícito- no podían emitirse mientras "los niños norteamericanos bebían su milk shake con Oreos" a la tarde. A propósito, entre los animes que desfilaron por el Adult Swim yankee se pueden nombrar a Wolf's Rain, Cowboy Bebop, Inu Yasha, FLCL y Trigun.

En lo que respecta al segmento vernáculo, levantó el telón el jueves 7 de Octubre pasado, aunque acá son válidas unas cuantas consideraciones: se emite de 23 a 05 hs. -igual que en su país natal- pero sólo los viernes, sábados y domingos en las señales de Argentina y México (mientras que en la señal genérica de la región va de 01 a 05 hs.). Se puede agregar que arranca siendo un segmento de dos horas que se repite dentro de ese horario dos veces más (es decir que lo que va de 23 a 01 hs. se repite de 01 a 03 hs. y de 03 a 05 hs.) y que las series que lo componen en esta etapa inicial poco y nada tienen que ver con el anime, caso Bob & Margaret, Aqua Team Hunger Force, Mission Hill, Secundaria de clones o El show de Brak.

En cualquier caso, el bloque en Yankilandia arrancó con estas mismas comedias, las cuales rápidamente fueron dando paso al anime. En este sentido, las series japonesas estarían arrancando por estas latitudes en Noviembre o a más tardar en Diciembre, y como se mencionaba líneas arriba, a lo largo de los meses se sabe que se va a estrenar lo siguiente: Samurai Champloo, Gungrave, Trigun, Rave, Love Hina y Ranma 1/2.



Trigun



Gungrave



Love Hina

IVREA ESTARA PRESENTE EN LEYENDAS DANDO UNA CHARLA

Leyendas

Editorial Ivrea será parte una vez más de la convención rosarina Leyendas, cuya séptima edición tendrá lugar los días 11, 12 y 13 de Noviembre de 2005. A estas alturas ya un clásico, el staff estará presente el sábado 12 dando una charla abierta relacionada con el presente y futuro de la editorial, los títulos a publicar, etc. Leyendas tendrá lugar en el predio de siempre, es decir, en Sargento Cabral y el río Paraná.

LANZAN EL TERCER MANGA DE EVANGELION: EL UNIVERSO ALTERNATIVO DEL ALTERNATIVO

No contentos con estar sacando dos mangas sobre Evangelion, la gente de Gainax anunció hace unos meses que celebrando el décimo aniversario de Eva, llevaría a papel y lápiz una versión de su último juego bastardo de la genial serie de Anno: el Ikari Shinji Ikusei Keikaku (Proyecto de Crianza).

Este fichín era una especie de secuela de lo que había sido el exitoso Ayanami Ikusei Keikaku (después expandido para incluir a Asuka), donde básicamente se le organiza a gusto la vida a Rei para ver qué tipo de mina te quedaba al final. En este nuevo juego diseñado por el mangaka hentai Kengo Yonekura, el personaje a manipular es obviamente Shinji, haciendo que al final pueda quedar como un tipo valiente y seguro de sí mismo, e incluso pueda elegir a Kaworu como su pareja.

El manga homónimo corrió a cargo de Osamu Takahashi y se empezó a serializar en el Shonen Ace el 26 de Abril pasado, en un número donde aparecieron los tres juntos (o sea junto al "oficial" y el Iron Maiden 2nd). La historia parece ser una versión alternativa del universo alternativo (Jeh) que se mostraba en el capítulo 26 del anime y en Iron Maiden 2nd. La historia empieza prácticamente igual, Shinji vive con sus padres y Asuka lo pasa a buscar para ir al colegio donde Misato es profesora. La diferencia está en que Rei parece estar buscando deliberadamente a Shinji, y en vez del ahora clásico choque con tostada, se encuentra con él a la salida y después aparece en bolas en su casa. Más tarde Yui le cuenta a Shinji que Rei es una "pariente lejana" que viene a hacerse cargo de la casa... También para celebrar el décimo aniversario Gainax sacó a la venta unos model kits con el nombre de A-03 SACHIEL-XX, A-14 ZERUEL-XX, y A-17 TABRIS-XX. Cada uno es una versión de una mina en bolas con una armadura del Ángel correspondiente, diseñados por el autor de Keroro Gunso.



El nuevo manga

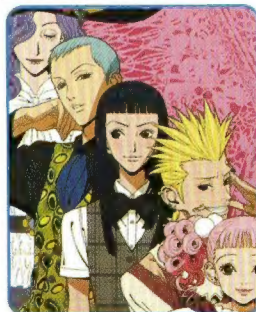


El rediseño del Ángel

PRODUCEN UN ANIME DE PARADISE KISS: CORTE Y CONFECCION PERO NO ES DE UTILISIMA

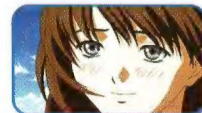
El pasado 13 de Octubre comenzó a emitirse en Japón la versión animada de uno de los mangas más conocidos de la autora Ai Yazawa (Nana, Gokinjo Monogatari). Producido por Madhouse Studio, el anime adapta de forma bastante fiel la trama del comic que se serializa en la revista de modas Zipper, y que cuenta el encuentro de la estudiosa y cuadrada Yukari con un grupo de excéntricos estudiantes de diseño de modas. El equipo de diseñadores agrupados bajo el nombre de Paradise Kiss está formado por un punk con alfileres de gancho en la cara, un travesti, una minita infantiloides y un bisexual forrado en guita; y reclutan a Yukari para que sea su modelo en un desfile. Al principio Yukari rechaza al grupo de freaks pero a medida que los va conociendo descubre que hay algo más aparte de tener buenas notas para estudiar una carrera que no le interesa en la universidad, y que en la vida hay que hacer lo que a uno lo haga feliz. El opening de la serie pertenece a Tommy February6 (la cantante de Brilliant Green) y el ending es nada menos que "Do You Want To" de Franz Ferdinand.

En Noviembre Ivrea va a comenzar a publicar en Argentina este manga en 10 números mensuales de 100 páginas y una edición deluxe con tapa en tinta metalizada.



HARAN EN JAPON UNA NUEVA SERIE DE OVAS DE I'S

Acaso para superar el mal trago después del sonoro fracaso que supuso alrededor de todo el planeta hace un par de años el estreno del escueto anime de I's (fueron dos OVAs muy humildes en todo sentido), se acaba de anunciar en Japón que la inolvidable obra de Masakazu Katsura volverá a dar el salto a la animación. En esta oportunidad, se sabe que serán 6 OVAs las cuales saldrán, por supuesto, exclusivamente al mercado de los videos, y su primer volumen estará disponible en el archipiélago nipón a partir del venidero 9 de Diciembre. Algunos otros datos que se conocen a la fecha son que la dirección correrá a cargo de Mamoru Kanbe (Elfen Lied) y que el diseño de personajes (tema controvertido en las OVAs de 2002) reacaerá en Rinshin. También que cada capítulo será de media hora, que saldrá uno por mes hasta completar la media docena, y que el primer volumen se llamará "Au commencement" (Hajimari / El comienzo).



ES OFICIAL: LAS NUEVAS "OVAS" DE SAINT SEIYA ARRANCAN EN DICIEMBRE!

Ya está confirmado por parte de TOEI Animation que la emisión de las nuevas "OVAs" de Saint Seiya Hades (aún sigue sin saberse la cantidad) comienza en el mes de Diciembre. Tal y como se informó en la pasada Lazer sobre el dilema de las voces, efectivamente Sí van a ser otras: cambiaron las de los 5 de Bronce principales y la de Atena. De los dorados y personajes que aparecieron en las OVAs y perduran, no se sabe nada porque no se menciona nada al respecto. Los motivos de dichos cambios tampoco se aclaran; el ex-seiyuu (actor de doblaje) de Seiya dejó un mensaje para todos sus seguidores aclarando que él estaba muy triste por el cambio de voces, pero que no declararía los motivos sino hasta que Kurumada o TOEI los dieran, los cuales están en mutis. Se sabe que en Japón a los seiyuus los valoran mucho porque les ponen mucha identidad a los personajes, y cambiarlos es como cambiar el personaje en sí. Incluso hay una importante campaña por Internet, de carácter internacional, para juntar firmas para hacer notar el descontento por el cambio de voces y de staff. Hay varias suposiciones de los por qué, pero nada concreto. Según se comenta (¡¡¡ alerta!!! Rumor!!!), los cambios fueron impulsados netamente por Kurumada, que parece traumatizado con Ring Ni Kakeru, ya que justamente uno de los actores -el que hará de Shun- perteneció a RNK (esto es posta), así mismo va a haber gente de esa serie en la dirección y demás.

En esta parte a animar, se podrá ver finalmente cómo Shun es poseído -bah, el espíritu despierta dentro de él- por Hades, las apariciones de todos los Kyotos de Hades (Minos, Aiacos, Radamanthys) entre otros momentos muy copados. Hace poquísimo salieron las primeras imágenes promocionales, que son las que se pueden apreciar acá.



Pandora, Shun-Hades, Aiacos, Minos, Radamanthys y los 4 de bronce.



Seiya y Caronte

TRINITY BLOOD: EL NUEVO HIT DE GONZO LA GUERRA FRIA ENTRE LA IGLESIA Y LOS VAMPIROS

Luego de una serie de idas y venidas, finalmente Gonzo estrenó Trinity Blood, un anime vampiresco con un "twist" nuevo. Haciendo gala de una soberbia animación, escenarios y música, esta historia del fallecido Sunao Yoshida llegó a las pantallas en una temporada de 24 episodios emitidos en fecha reciente por la señal nipona WOWOW.

Trinity Blood trata sobre un mundo postapocalíptico bipolar, donde el conflicto está encarnado no en Estados Unidos versus Unión Soviética, sino entre humanos (bajo el control de la Iglesia Católica que asumió una estructura pseudo militar) y vampiros, siendo la separación Hungría. El protagonista de turno es un típico bonachón y despistado cura Abel Nightroad, que en realidad se trata de un Crusnik, un vampiro con nanotecnología que se alimenta de otros vampiros y que sirve como arma a la agencia secreta eclesiástica "Ax". Su lucha contra la tiranía vampira y el terrorismo de una tercera fuerza, la Orden Rosenkreuz, se verá seriamente afectada cuando tome contacto con una singular monja de nombre Esther (que no es Madonna).

Cabe aclarar que si bien el anime de Trinity Blood se trata de un desconocido estreno para muchos, existen dos largas series de novelas ilustradas por Thores Shibamoto (Rage Against the Moons y Reborn on the Mars) además de bocha de drama CDs y un manga de Kiyo Kyujou, en los cuales se basa esta adaptación que contó con la participación de más de quince estudios de animación, entre ellos Gainax y Madhouse.



EUREKA 7: LO NUEVO DE STUDIO BONES SURF'S UP DUDE!! OTRO PROYECTO MULTIMEDIA

Gracias a su exitosa Fullmetal Alchemist, la productora Studio Bones se ganó un contrato con Sony y Bandai para crear el nuevo hit del anime en Japón. Con el diseño de mechas hecho nada más y nada menos que por Shoji Kawamori (el papá del Valkyrie de Macross y el Escaflowne), la serie ya está pactada para tener 52 episodios, algo bastante loable hoy en día. La historia se ambienta en un mundo donde la atmósfera está llena de partículas conocidas como Trappa (Transparence Light Particle Phenomenon) que básicamente le permite a la gente surfear por el aire en mechas y en tablas personales. El protagonista es Renton, hijo de un científico capo, ahora muerto, pero que ayudó a crear los LFO, los mechas surfeadores (Kowabunga!), y que le dejó a su hijo un aparatito verde. Como no podía ser de otra forma el aparatito y el pibe son "la clave" para potenciar al recarajo el prototipo más pulenta de LFO, el Nirvash Type Zero. Dicho robot casualmente se va a estrellar en el taller mecánico donde Renton trabaja embolado a más no poder con su abuelo, y de adentro sale una extraña chica de nombre Eureka (jah! qué justo, como se llama la serie...). A partir de ahí la vida aburrida del pibe pasa a estar en el diome de una lucha entre el ejército y un grupo de skysurfers rebeldes por el control de los cielos (qué lástima que no están Keanu y Swayze para hacerla completa...).

La serie comenzó a emitirse en las teles japonesas el 17 de Abril pasado, con una adaptación en manga que se largó a serializar un mes antes en las páginas de la revista mensual Shonen Ace de Kadokawa a modo de preview. Si ya de entrada estaba producido por Bandai, no se iban a quedar afuera tampoco del campo fichinero, el "Eureka Seven TR1: New Wave" de PS2 ya está pactado para salir el 27 de Octubre.



GAINAX APUNTA A LO MAS ALTO CON LA SECUELA DE GUNBUSTER

Para celebrar su vigésimo aniversario, el conocido estudio Gainax (Evangelion, Mahoromatic, FLCL, Karekano) ha producido una serie de OVAs sobre la secuela de Top wo Nerae! (conocido como Aim to the Top! o más comúnmente Gunbuster en Occidente), que se han venido editando regularmente en formato DVD desde Noviembre de 2004 y el cuarto volumen saldrá a la venta este mes de Octubre, faltando otros dos para completar la serie. La fusión de acción, comedia, fan service, ciencia ficción y drama le han valido a Gunbuster 2 el reconocimiento de tanto la crítica como los fans, habiendo cosechado el galardón del Festival de Animación de Kobe en la categoría de mejor paquete de animación. Originalmente, la saga de Gunbuster data de 1988 y su intención original era hacer las veces de parodia de los animes de luchas interplanetarias (onda Macross), aunque lo querible de los personajes trascendió y sus seis capítulos terminaron convirtiéndose en uno de los primeros éxitos de Gainax (donde grandes como Hideaki Anno debutaron). Si bien Gunbuster 2 se ubica en la misma continuidad temporal futurista que su predecesora (y por ello puede considerarse una secuela), los personajes son otros totalmente nuevos. La trama gira en torno al combate contra los Monstruos Espaciales (Uchuu Kaiju) que se viene sosteniendo desde hace años (desde los tiempos cuando se desarrolló la primera Gunbuster). Una chica llamada Nono que siempre quiso ser piloto del grupo estrella Topless (con su sede central en Playa Franka) verá una oportunidad cuando conozca a Larc, la principal figura de la elite combatiente. Sin embargo, los integrantes de tal selecto grupo deben poseer una serie de habilidades especiales y además poder comandar las naves de combate Buster Machines. Por ello Nono, junto a sus compañeras Nicola y Chiko, bajo la tutela de Larc, comenzarán un arduo camino para cumplir su sueño en medio de la supervivencia de la raza humana.



INAUGURAN EN LA CIUDAD DE BUENOS AIRES UNA PLAZA EN HONOR A MAFALDA

El pasado domingo 21 de Agosto el icono argentino de las tiras cómicas tuvo su merecido homenaje. Fue inaugurada en su honor la "Plaza Mafalda", en el barrio porteño de Colegiales (Concepción Arenal al 3100) donde se contó con la presencia de Quino, el autor, quien se expresó sumamente agradecido por compartir este honor con otras piezas de la historia argentina como el Polaco Goyeneche, Enrique Santos Discépolo y Rodolfo Walsh, quienes ya cuentan con su propio espacio verde. La mañana de domingo fue animada por "Shout" una banda tributo (así le dicen) a los Beatles quienes caracterizaron una escena de la publicación donde Quino la hizo soñar con que los músicos escapaban en el Citroën de su padre. La plaza presenta a Mafalda, Guille, Manolito, Susanita y compañía en dos dimensiones, respetando su origen, cada uno dueño de un triángulo lleno de murales, bancos y letreros que unen sus vértices con el centro de la manzana.



CONDENADO A MUERTE POR INTENTAR SUICIDARSE

Juan Manuel Álvarez decidió estacionar su Jeep Cherokee en medio de las vías para que el tren se lo lleve puesto y lo mate, en Glendale, USA. Lo único que logró es que el tren descarrile y se mueran 11 personas. La fiscalía pide que se lo condene a pena de muerte.

DENSHA OTOKO, UN FENOMENO QUE SACUDE JAPON

Con múltiples versiones en live-action y manga, Densha Otoko (El hombre del tren) nace de la novela homónima de Hitori Nakano, basada en un hecho real. Un joven de 23 años, Tsuyoshi Yamada, que para decirlo a secas es un loser, vuelca su vida a las tiendas electrónicas de Akihabara, los videogames y el anime. Un auténtico fracasado en el amor, que un día se cruza con una hermosa muchacha en el tren camino a casa. Su idilio imaginario se corta cuando un borracho comienza a acosarla junto a otras mujeres; entonces, sacando el coraje necesario para echarle flit y acompañar a las señoritas a la comisaría, se gana su respeto. Finalmente termina concretando una cita con ella y a partir de ahí sin la más pálida idea sobre qué hacer, pide ayuda en un foro que frecuenta, y en donde se vuelve un popular mito de la web recibiendo el consejo de sus pares y en el anonimato bajo el nombre de Densha Otoko. Al editarse en papel por la editorial Shinchosha en Octubre de 2004 logró vender la impresionante suma de un millón y medio de copias. Tras el suceso del libro, se pusieron manos a la obra para adaptar la historia a cuatro mangas autoconclusivos. El primero publicado por la editorial Kodansha en Junio de este año, otro de Shogakukan y luego las dos ediciones de Akita Shoten, ilustradas por Wataru Watanabe y Daisuke Douke. La siguiente adaptación fue un film estrenado en los cines nipones el 4 de Junio de 2005 bajo la dirección de Masanori Murakami y producción a cargo de Toho. Además, una versión televisiva fue presentada el 7 de Julio de 2005 por las pantallas de Fuji TV con una amplia expectativa (más que "La noche del 10") para terminar en su onceavo capítulo el pasado Septiembre con altísimos picos de rating.



ICHIGO 100%, LA SERIE QUE TOMA LA ANTORCHA DEJADA POR I"S

Otra de las tantas series que ha logrado posicionarse alto durante la presente temporada del nipón animado ha sido la comedia romántica Ichigo 100% (Frutilla 100%). Creada por la desconocida figura de Mizuki Kawashita (Lilim Kiss) nace de un manga homónimo publicado en las páginas de la prestigiosa Shonen Jump (Dragon Ball, One Piece) de la editorial Shueisha allá por finales de Febrero de 2002. Con un par de años en el ruedo y la prominente suma de 17 tomos recopilatorios, la historia despertó la curiosidad de Madhouse, uno de los estudios de animación más elitistas del mercado. Y su éxito ha sorprendido a más de uno ya que el planteo inicial de la comedia es bastante bizarro. Manaka Junpei, un estudiante de secundaria que sueña con ser director de cine, se hace un viajecito hasta la azotea de su escuela para ver el panorama de toda la ciudad. De la nada se le cae encima una chica, que le termina mostrando la bombachita estampada de frutillas. Humillada por la situación se escapa sin que Junpei pueda preguntarle ni siquiera el signo. Claro que a él se le ocurre lo que a cualquiera en esa misma situación... Pensar que sería una excelente escena para una de sus películas por lo cual se decide a encontrarla por más polleras que tenga que levantar. Sencillo no le va a ser. El anime dirigido por Osamu Sekita, el mismo de las OVAs de Daydream, tiene un total de 12 episodios que se dividen en dos partes cada uno y que fueron emitidos entre el 5 de Abril y el 21 de Junio de este año. Voviendo al manga, ya está confirmado que I'vera lo editará próximamente.



SAKURA TAISEN
**Y DONDE CARAJO
 ESTAN LAS CARTAS ?!**

EN TV

Por Marcelo Vicente



No fue ninguna sorpresa que el juego de Sakura Taisen la rompiera en su país natal, ya que en su realización se vieron involucrados reconocidos profesionales, como por ejemplo los famosos Kosuke Fujishima (creador de Ah! My Goddess y Estás Arrestado!) quien se hizo cargo de la crucial tarea del diseño de personajes, y Satoru Akahori (padre de Saber Marionette y Bakuretsu Hunter) que hizo de supervisor de todo el proyecto. Día a día, el producto se iba transformando en una impresionante franquicia que debía ser explotada; y fue entonces como, ni cortos ni perezosos, la gente de Sega decidió aunar esfuerzos junto a la productora Madhouse y el canal TBS, y hacer un anime homónimo.

En 1997 salía al mercado japonés Sakura Taisen: Ouka Kenran (algo así como "Los increíbles cerezos que florecen"), una serie de 4 OVAs que terminarían de editarse en 1998, y que darían inicio, como se verá, a una larga sucesión de éxitos. La trama, ambientada en la era Taisho del país del sol naciente (1912-1925), arrancaba contando que dos años atrás, Japón se había vuelto inmerso en una terrible lucha con unos demonios venidos del cielo -conocida como la Kouma Sensou o Guerra

Demoniaca- y había salido victorioso luego de grandes esfuerzos. Por esto es que entonces en la actualidad ante una inminente nueva oleada de demonios, se decide crear un equipo especial para que les haga frente.

Ikki Yoneda, un militar superior, es el encargado de dar vida al grupo Hanagumi y de crear robots que deben ser operados mediante un gran poder psíquico por parte de los pilotos. Es entonces cómo se ve que dicho escuadrón es formado por todas minitas venidas de distintas partes del mundo: Sakura Shinguuji (la protagonista), Iris Chateaubriand, Sumire Kanzaki y Kohran Ri. La acción se verá matizada con su desempeño en el Teatro Imperial (de ahí la referencia al Takarazuka), donde todas ellas pasarán su tiempo cuando no estén combatiendo. Sakura, hija de un fulano que murió peleando en la primera guerra contra los demonios, es heredera de una poderosa espada; a propósito, el último deseo de su viejo antes de palmar fue que Sakura aprendiera a manejarla a la perfección. Misterio...

Con respecto a la versión local hay que decir que el Cartoon Network empezó a emitir a partir del pasado miércoles 12 de Octubre, un paquete de 35 capítulos compuesto por: Sakura Wars Ouka Kenran - 4 OVAs (1997 / 1998); Sakura Wars Gouka Kenran - 6 OVAs (1999 / 2000); y Sakura Wars, la serie de TV de 25 episodios (2000). Vale agregar que el Cartoon planea pasarla de lunes a jueves, que su horario de emisión es el de la 1 de la mañana, y que quien la distribuye en la región es la compañía Televisión. El doblaje de La guerra de Sakura (va a haber que acostumbrarse a este título...) fue hecho en Bogotá, Colombia, más precisamente por Centauro Comunicaciones

S.A., en el estudio Provideo, es decir el mismo donde en el pasado ya se doblaron series como Webdiver, Hunter X Hunter, Kaleido Star, y donde actualmente se está haciendo lo propio con Tokyo Mew Mew. El rol principal, el de Sakura Shinguuji, recayó en la actriz de doblaje Nancy Cortés (Megumi en Kenshin), Claudia Chavallo es quien encarna a María Tachibana, Tirza Pacheco a Ayame Fujieda, Martha Rincón a Sumire Kanzaki, Carlos Villegas a Ichiro Ohgami, Luzgeyle Poveda a Kanna Kirishima, María Isabel Cortés a Kohran Ri, Jorge Solórzano a Ikki Yoneda y Diana Beltrán es Iris Chateaubriand. La dirección del doblaje corrió a cargo de Hernando Cuenca.

Ikki Yoneda, un militar superior, es el encargado de dar vida al grupo Hanagumi y de crear robots que deben ser operados mediante un gran poder psíquico por parte de los pilotos.

En honor a la precisión, este anime ya se estrenó en varios países de la región con un éxito dispar (el caso más cercano a nosotros es Chile, donde aún en la actualidad se emite a través de las pantallas de Etcétera TV). Por cierto, La guerra de Sakura en realidad se iba a estrenar a nivel panregional a través del propio Cartoon en Noviembre del año pasado, pero nunca salieron a la luz los motivos por lo cual esto al final no fue así. Como sea, dicen que más vale tarde que nunca. Veremos qué tal le va a Sakura Taisen en América Latina (teniendo el inmenso respaldo del Cartoon) en un escenario donde la competencia, esto queda claro, es feroz.



El primer juego



Ilustraciones de Kosuke Fujishima



Erica Fontaine (ST 3) y Sakura Shinguuji (ST)



Kohran Ri



Maria Tachibana



Sumire Kanzaki



Kanna Kirishina



Iris Chateaubriand



"Hola, Sakura! Yo soy Tomoyo Taisen"



1- "Sale un clericó...?"



4- "Te lo dije..."



5- "Helado con vino..."



2- "Sandía con vino, te morissss..."



3- "Sandía con vino??!!!"



6- "Te tiro el cuerito..."

LOS DIFERENTES ANIMES

Como quedó claro, Sakura Taisen cuenta con varias encarnaciones animadas. A continuación se detallan todas y cada una de ellas. Ahem! Ahem!!

Sakura Taisen: Ouka Kenran (4 OVAs aparecidas en Japón entre 1997 y 1998).

Presumiblemente, acá se presenta la historia descrita líneas atrás: se narra cómo el Hanagumi (Ejército Floral) es formado y cómo varias de sus miembros son seleccionadas y reclutadas. Por supuesto que la trama recae en Sakura Shinguuji, y cómo su vida cambia desde que vivía con su vieja, su abuela y un antiguo sirviente de la familia, hasta que un día llega un tipo desde Tokyo pidiéndole que se una al Hanagumi.



Sakura Taisen: Gouka Kenran (6 OVAs aparecidas en Japón entre 1999 y 2000).

Traducible como "Los radiantes cerezos que florecen", esta segunda serie de capítulos lanzados sólo para ser comercializados en el mercado de los videos, continuaba los sucesos de la saga anterior. Cada episodio muestra diferentes acciones, que originalmente se habían visto en los fichines Sakura Taisen 1 y Sakura Taisen 2. Básicamente, cada capítulo toma un par de personajes del Hanagumi (ocho a estas alturas: seis minas aparecidas en el primer juego, más dos que se incorporaron en el segundo) y los desarrolla un poco más: es el caso de María y Sakura en la primera OVA; Iris y Reni en la segunda; Kanna y Sumire en la tercera; y Orihime y Kohran en la cuarta.



Sakura Taisen: the TV Series (25 capítulos emitidos a través del canal TBS entre el 8 de Abril y el 23 de Septiembre de 2000).

Como muchas veces pasa cuando una serie televisiva sucede a una saga de OVAs, la historia en cuestión sufre una especie de reinterpretación; es decir que en este caso, se vuelven a ver los orígenes del Hanagumi. Con todo, hay algunas diferencias en cuanto al estilo del arte de ambas versiones, y los productores se cuidaron de, a pesar del refrito, brindarle a los fans viejos, nuevos conceptos de la historia: en esta oportunidad, la acción se centra más en el Hanagumi en sí que en los personajes. Asimismo, el argumento es un poco más oscuro.



Sakura Taisen: Kanzaki Sumire Intai Kinen "Su-Mi-Re"

(una OVA aparecida en Japón en 2002).

Por casi una década, Sumire Kanzaki, joven heredera del conglomerado industrial Kanzaki, peleó y se sacrificó para defender la capital y su gente. Fue parte del Teatro Imperial, estuvo en películas, en la radio, en conciertos y en el campo de batalla, pero ahora le ha llegado el momento de retirarse para empezar a ejercer su rol en la corporación industrial... Esta OVA de 30 minutos, cuya traducción literal es "El retiro de Sumire Kanzaki" encierra una anécdota muy simpática: resulta que la actriz que interpretaba a este personaje (la célebre Michie Tomizawa) decidió terminar con su larga carrera en el mundo del doblaje, entonces los productores determinaron homenajearla, retirando de la escena precisamente al personaje que ella interpretaba. Es menester agregar que tras esto, Tomizawa (y Sumire) se despidieron en un concierto en vivo cuyas entradas se agotaron.



Sakura Taisen: Ecole de Paris

(3 OVAs aparecidas en Japón en 2003).

Algo terrible se oculta en las calles de la capital de Francia, y al menos que alguien haga algo, la oscuridad y la destrucción se apoderará de la Ciudad Luz. Bajo esa perspectiva, las esperanzas descansan en el corazón de cinco chicas, aunque el único problema es que ellas aún no lo saben. Pero podrán una novicia, una reservada aristócrata, una criminal jodida, la hija de un rico barón japonés y una maestra de ceremonias de un circo ambulante, hacer a un lado sus diferencias y trabajar juntas? La guerra contra los demonios continúa y se produce el nacimiento de la división parisiense del Hanagumi.



Sakura Taisen: Le Nouveau Paris

(3 OVAs aparecidas en Japón entre 2004 y 2005).

Secuela de la anterior, la historia de esta saga guarda similitudes con la que se puede apreciar en el tercer fichín de Sakura Taisen. Tras cumplir con su misión en París, el comandante Ichiro Ohgami regresa a Japón, pero hete aquí que no deja un sucesor, así que las peleas entre Erica, Glycine, Lobelia, Hanabi y Coquelicot (las chicas del Hanagumi francés) estarán a la orden del día. Claro que cuando un nuevo enemigo aparezca a la vista, harán una tregua para combatirlo... Cada capítulo dura 30 minutos y la colección ya está finalizada.



LOS JUEGOS

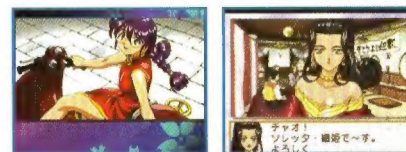
A lo largo de los años, ha habido nada más y nada menos que 7 (sí, siete) fichines de Sakura Taisen para las diferentes plataformas; lo que sigue es la reseña de ellos.

Sakura Taisen (1996); disponible para Sega Saturn, Dreamcast, Windows y la PlayStation portátil (aunque este último será a partir del año que viene). Qué decir? Este es el juego que inició toda la franquicia de Sakura Taisen y el que estableció el famoso sistema de diálogos LIPS (Live Interactive Picture System). La trama arranca en 1923 y se ve cómo Ichiro Ohgami, a la cabeza del Hanagumi, se enfrenta a las criaturas del Kurono Sukai en las calles de Tokyo.



Sakura Taisen 2 - Kimi, shinitamou koto nakare (1998);

disponible para Sega Saturn, Dreamcast, Windows y la PlayStation portátil (aunque este último será a partir del año que viene). La historia de este juego (cuya traducción es "Vos no vas a morir") comienza en 1925, un año después de la resolución del bardo con los demonios. Dos nuevas integrantes se suman al escuadrón: Reni Milchstrasse y Orihime Soletta.



Sakura Taisen 3 - Pari wa motoeru ka? (2001);

disponible para Sega Dreamcast, Windows y PlayStation 2. "París está en llamas?" es el nombre de este fichín cuya trama arranca en 1926, algunas semanas después de que la capital Imperial fuera salvada por segunda vez. Ohgami es ascendido y enviado a París para formar la versión francesa del Hanagumi.



Sakura Taisen 4 - Koise yo, Otome (2002);

disponible sólo para Sega Dreamcast. Primavera de 1927, Ohgami está de vuelta en Tokyo y encuentra a sus chicas combatiendo esta vez a un nuevo enemigo que será a priori imposible de derrotar. La trucción de este juego es "Enamórense, doncellas".



Sakura Taisen - Atsuki chishio ni (2003);

disponible sólo para PlayStation 2. "De sangre caliente" (tal su traducción) es una remake mejorada, por supuesto, del juego original.



Sakura Taisen 5 Episode 0 - Kouya no samurai musume (2004);

disponible sólo para PlayStation 2. La historia se traslada a USA y la trama se focaliza en Gemini Sunrise una mestiza yankee-japonesa que vivió siempre en Texas y que por pedido de su maestro Mifune se debe instalar en New York. La traducción de este juego es "La chica samurai venida del oeste".



Sakura Taisen 5 - Saraba, itoshiki hito yo (2005);

disponible sólo para PlayStation 2. El Hanagumi neoyorkino es presentado con toda la pompa, y una nueva banda de integrantes hace su aparición: Shinjiro Taiga, la citada Gemini Sunrise, Sagitta Weinberg, Diana Caprice, Rikaritta Aries, Subaru Kujou y Ratchet Altair. La traducción de este caso es "Adiós, mi amor".



LA PELÍCULA

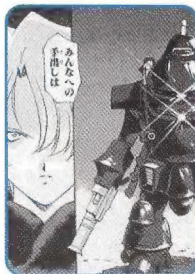
Sakura Taisen: Katsudou Shashin (The Movie) se estrenó en los cines nipones el 22 de Diciembre de 2001, y se ubica entre la serie de TV y la OVA de Kanzaki Sumire Intai Kinen (en lo que tiene que ver con la cronología de producción de los diferentes animes); en tanto que a lo respecta a la trama en sí, la acción transcurre justo después del final del tercer juego y antes del inicio del cuarto. El final del año está a la vuelta de la esquina y el Ejército Floral continúa con su doble función de alegrar a la gente y combatir a las fuerzas de la oscuridad, mientras se espera por el retorno del amado Capitán Ohgami. Pero esta vez, la compañía Douglas-Stewart se

encuentra vendiendo un nuevo tipo de "mecha" de combate que, según se asegura, revolucionará todo el sistema de seguridad defensiva de Japón; entonces habrá grandes probabilidades de que el Hanagumi sea declarado obsoleto y todos sean relevados de sus funciones... La cuidada realización de este film recayó en la famosa compañía Production I.G. (Evangelion, GitS y la parte animada de Kill Bill). Por cierto, una anécdota curiosa que se puede contar sobre esta peli involucra a nuestros queridos "gallegos". Resulta que en España, el largometraje de Sakura Taisen se publicitó (aprovechando los parecidos en los nombres) como... la continuación de Card Captor Sakura!!! No hace falta agregar más nada (acaso el clásico "pongan acá el chiste que más les guste")...



EL MANGA

Por supuesto que también hay un comic sobre Sakura Taisen, una franquicia de tal magnitud no se podría dar el lujo de desdénar algo como eso. Originalmente creada por Hiroi Ohji (padre del conocido Virgin Fleet y Moeyo Ken), junto con los citados Satoru Akahori y Kosuke Fujishima, esta serie es dibujada por el artista novato Ikku Masa; su primer tomo recopilatorio salió al mercado en Febrero de 2002 (lo publica la editorial Kodansha y se serializa en las páginas de la revista Magazine ZKC) y a la fecha va por su tankoubon número 4. Si bien Masa le inyecta su correcto estilo a los dibujos, se nota que está bajo la sombra de Fujishima (aunque esto es más que entendible); en cuanto a la trama, sigue básicamente los lineamientos del anime y los juegos, aunque claro que hay algunos cambios menores, caso la alteración del orden de algunos hechos. ■



Warner y Sony ya están anunciando el inicio de las nuevas temporadas de sus series estelares para comienzos de Noviembre. Fox empezó a estrenar irregularmente, pero largó con nuevas series en Octubre y AXN todavía no anunció nada... Este es un recuento de los pesos pesados que vuelven a la tele, los que recién empiezan y los que ya murieron en el camino...

JOEY

Como era de esperarse, para el final de la primera temporada, Joey ya se está besando con la vecinita linda (casada, pero convenientemente separada). La segunda temporada empieza con los dos que se despiertan en la cama después de haber cogido y la cosa se enfría mucho. Pero lo importante de la temporada es que Joey se va a convertir en una estrella posta de Hollywood.



THE O.C.

La segunda temporada terminó con Kirsten yéndose a rehabilitación después de la muerte de Caleb. Pero lo fulero del

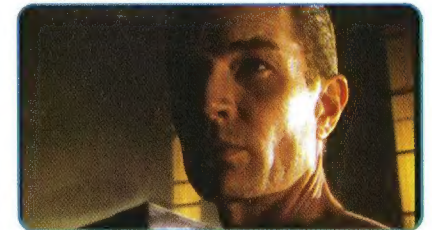


final era la pelea entre Ryan y su hermano, por haberle manoseado de prepo a Marissa, que termina con la minita disparando un arma. La tercera temporada arranca un par de meses después con Trey en coma y la Fiscal esperando que se despierte para ver a quién meten en la cárcel.

SMALLVILLE

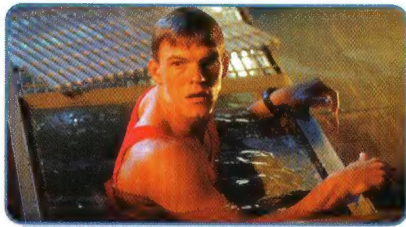
La cuarta temporada terminó para la mierda; por no haber podido juntar los tres cristales en el pueblucho cae una nueva lluvia de meteoritos que va a destruir la Tierra. Clark logra juntarlos a tiempo pero termina siendo teletransportado al Polo Norte y una nave negra se estrola justo al lado de Lana. En la quinta vemos que salen dos chabones de la nave, pero lo copado es lo que tienen planeado para la temporada completa.

- Va a haber un "archivillano" en toda la temporada, interpretado por James Marsters (Spike en Buffy/Angel): el Profesor Milton Fine, nombre que en el comic utilizó Brainiac, la computadora maligna de Krypton.



Profesor Milton Fine / Brainiac

- Clark va a perder sus poderes, así que finalmente va a empezar a salir con Lana, mientras a Lois se la va a apretar el nuevo profesor de natación de Lex: Aquaman!!



Aquaman!!!

GILMORE GIRLS

Como ya es costumbre la sexta temporada empieza con madre e hija peleadas, en este caso es porque Rory dice que quiere largar Yale y Lorelai frikea mal.

Sorprendentemente Luke va a aceptar la propuesta de matrimonio de Lorelai, cosa que revoluciona al pueblo, pero ni eso sirve para reconciliar a las "guilmore gels" (como dice el locutor de Warner).



>>> NUEVAS DE WARNER

También en Noviembre se estrenan Supernatural, Invasion, Close to Home, Reunion, Related, Hot Properties y Twins... aunque desgraciadamente todavía es muy pronto para ver cuáles van a morir después de un par de capítulos, ya que recién se comenzaron a emitir en USA.



Supernatural



Twins



Related



Invasion



Close to Home



Hot Properties

ALIAS

Acá recién terminamos de ver la tercera temporada, que termina justo cuando Sydney se entera de que Jack asesinó a su mamá. La cuarta temporada ya está completa, incluso hay una quinta!! Acá sigue sin haber anunciado nada...

Para la cuarta temporada, Sydney termina renunciando a la CIA y uniéndose a una agencia secreta conocida como "Authorized Personnel Only" junto con Dixon, Jack, Vaughn y... Sloane (o sea un SD-6 pero legal).



LOST

Otra que tampoco sabemos cuándo van estrenar. Anunciar sorpresas de la segunda temporada sería arruinar completamente la serie, así que digamos nada más que Walt sigue desaparecido después de que lo raptaran esos "piratas" de la balsa, y el resto de los naufragos (Sawyer, Michael y Jin) se salvan, pero son capturados por otro grupo de gente... Serán "Los Otros" o más sobrevivientes del vuelo que están en otro lado?! Mientras Jack, Locke y Kate finalmente bajan por la escotilla y se explican varios de los misterios importantes.



24

Sigue!! Increíble!! Pensaron que era el final?! Ni ahí!! Parece que al salvador del mundo con 7 infartos encima todavía le quedan pilas para otro día de mierda. En la última temporada el presidente Logan lo manda al muere con el gobierno chino, así que Jack tiene que fingir su muerte para que no lo maten en serio. El nuevo día empieza 18 meses después con Jack Bauer (con otro nombre obviamente) viviendo su nueva vida junto a Diane y su hijo Derek (hijo de ella, no de él). El boludo de Logan sigue siendo presidente, y parece que el gobierno chino no se cree la historia de la muerte de Jack y la gente empieza a morir... En Noviembre del año que viene sale también un fichín para PS2 de 24 que promete responder todo lo que quedó sin contar entre las temporadas 1 y 2.



>>> NUEVAS DE FOX

De las nuevas series que estrena FOX tenemos para destacar Prison Break (que ya tiene contrato para seguir) y Living with Fran (que no es continuación de nada, sino que a la mina no se le ocurre otro nombre). Fat Actress ya está con la soga al cuello en USA y no saben si darle más capítulos...



Prison Break



Living with Fran



Fat Actress

CSI

La sexta temporada muestra que los dos equipos van a reunirse nuevamente bajo la batuta de Grissom, luego de que éste pidiera a sus "chicos de vuelta" en el final de la temporada anterior. La pobre Catherine tiene que dejar de ser jefa, y encima Warrick, con el que se venían tirando onda toda la temporada pasada, aparece casado con otra mina. Nick vuelve al laburo después de su entierro en vida, y descubre que hubo un cómplice en su caso que Grissom está investigando a sus espaldas...



>>> NUEVAS DE SONY

Entre lo que Sony prometió barajar para Noviembre está Ghost Whisperer y la aclamada Everybody Hates Chris. Greys



Everybody Hates Chris



Ghost Whisperer

Anatomy va a seguir; el tema es que el estudio pensó que la serie iba a fracasar y no hicieron más capítulos, pero como parece que le fue bastante bien mandaron a hacer más (aunque no hay fecha de emisión para acá todavía).



Greys Anatomy

>>> OBITUARIOS

Algunas terminaron como se debe, otras quedaron ahí y otras tantas más quedaron cortadas para la mierda! Este es un listado de las series que pegaron acá pero que ya murieron en USA, ojo que muchas de las cuales se están "estrenando" en nuestras tierras, así que a no encariñarse mucho... Amantes del SF, en el caso de Andromeda y Star Trek Enterprise no hay que temer, porque las dos series tuvieron un buen final, sólo que todavía las temporadas no se emitieron acá y todavía no está anunciado cuándo van a pasarse (una más de Andromeda, más la que dan ahora, y una más de Star Trek). Los fiambres más destacables del año fueron Andromeda, Dr. Vegas, Eight Simple Rules, Everybody Loves Raymond, Extreme Makeover, Eyes, Father of the Pride, Grounded for Life, Jack & Bobby, Joan of Arcadia, Kevin Hill, Medical Investigation, My Wife & Kids, N.Y.P.D. Blue, North Shore, Point Pleasant, Revelations, Star Trek: Enterprise, Summerland, Third Watch, y Tru Calling. Descansen en Paz. ■



Star Trek



Kevin Hill



Point Pleasant



Tru Calling

Un día en la vida de... Chun Li



Nombre: Victoria Ruiz Mena (A.K.A.: Chun-Li, Marin, Nanako, Motoko Kusanagi, y un largo etcétera...)
Edad: 21 años
Altura: 1,70 mts.
Medidas: 88-63-95 (Shwiiing...!)
Award Gallery:
 Marin: Más sexy femenino (Expocomics 2001)

Nanako: Más sexy femenino (Animega Parade 2003) y Mejor disfraz (Daicon Party 2004)
 Sailor Heavy Metal Papillon: Más sexy femenino (Sinergy 2004)
 Alexiel: Mejor disfraz (Animefest 2005)
Tiempo al pedo para hacerse los trajes: 70%

10:00 hs.



Después de una noche de bizarras pesadillas con personajes de videojuegos entremezclados con profesores de la facu, la legendaria Chun Li se despierta para enfrentar un nuevo día de riesgos y aventuras en la temible zona Sur de Buenos Aires.

11:00 hs.



A limpiar el comedor... (Salvo los días que tiene combate y se guarda el letal mal aliento de la mañana para derrotar a sus más duros oponentes...)

14:00 hs.



Después de ver a Mirtha pensando que tenía de invitado a Blanca cuando en realidad la que almorzaba era Blanca Cotta, se produce para salir, ya que una chica fashion como ella se lookea hasta para ir a cagarse a trompadas...

10:30 hs.



Desayuno de Campeones con Cereal Street Fighter II de Capcom. Grrric!

12:00 hs.



Antes de ver Almorzando con Mirtha Legrand, unos buenos partidos en la PS2 mantienen los reflejos aceitados...

14:30 hs.



Y para mantener ese estado físico tan admirable... Una ardua sesión de training...

16:00 hs.



En medio de su entrenamiento, se cruza con un peligroso Master of the Lazer Universe y debe luchar ferocemente para no perder la pelea... entre otras cosas...

18:00 hs.



Después de tanta actividad psicofísica empieza a picar el bagre... Y como una Street Fighter no tiene tiempo para cocinar, se va a un fast food y "to another thing butterfly"...

18:30 hs.



Después de lastrar y clavarse una cococha, no queda otra que deshacerse de las excesivas calorías ingeridas. Para no caer en desagradables costumbres bulímicas (con los deditos nooo...), un par de temas en el Pump It Up servirán para dicho propósito...

19:00 hs.



Media hora después, el bagre contraataca así que un par de bolas de fraile y un churro relleno ayudarán a seguir de largo sin cenar...

19:30 hs.



De regreso a casa, pasa por su kiosco amigo para adquirir un selecto y elevado material de lectura... de baño.

20:00 hs.



Una escalofriante sorpresa la espera en el buzón... La cuenta de Fibertel... Ni los zombies del Resident Evil pueden generar tanto pánico como los ladris de Cablevisión..!

21:00 hs.



No quedará otra opción para solventar tantos gastos fijos, que vender más merchandising con su figura... Y... hasta un personaje de video games la tiene que remar para sobrevivir en un país como este...



WOLF'S RAIN
**JUGUEMOS EN
 EL BOSQUE MIENTRAS
 EL LOBO NO ESTA**

EN TV

Por Sergio Fantín

Si bien en Japón el manga es mucho más masivo que el anime, las pantallas niponas están siempre ávidas de nuevos títulos para darle descanso a los grandes iconos de la animación. Por excelentes que sean ciertos animes, la novedad tira fuerte y el recambio es constante. A comienzos de 2003 se confirmaban los rumores sobre el estreno de un producto nuevo, que para beneficio del fandom local también se estrena localmente en Animax como parte de su carta de presentación. Éste es Wolf's Rain. Chicos, chicas, robots, una rata amarilla, trompos y hasta bombachas... Las pantallas de televisión han tenido como protagonistas de anime prácticamente todo lo que se pueda imaginar. Bueno, casi. Lo cierto es que no hay grandes antecedentes donde el papel principal lo lleve un lobo (fuera de Estados Unidos, claro; si no tendríamos que nombrar al capo lobo de Droopy que quería comerse a la pelli-rraja). Para América Latina, Locomotion ya había pasado algunos avances antes del cambio a Animax, que la ha estrenado como parte de la programación nueva. Así Wolf's Rain puede disfrutarse en la región con relativamente poca dilación desde su emisión original, respetando openings y endings y con un doblaje fiel, aunque también made in Venezuela que le dan un aire en extremo similar al resto de los animes puestos en cartelera como Fullmetal Alchemist y Hellsing. En esta oportu-



unidad algunos actores son Luis Carreño para el rol de Tsume (Bob Esponja en idem, Xellos en Slayers, Martin Mystery en idem), Enrique Hernández como Hige (Tyson en Beyblade, Al en Fullmetal Alchemist) y Yensi Rivero (Rogue en X Men Evolution, Perlita en Bob Esponja).

El estudio Bones, con gran trayectoria en animación, junto a Keiko Nobumoto (guionista para nueve capítulos de Cowboy Bebop y su película, Knockin' on Heaven's Door) dieron origen a la historia de cuatro lobos que podían proyectarse a sí mismos como humanos y que buscan "El Paraíso" en un mundo prácticamente desahuciado. El anime tendría una duración inicial de 26 episodios de unos 23 minutos y se emitiría en Fuji TV (y luego en Bandai Channel) a partir del 6 de Enero de 2003. El proyecto fue anticipado con numerosas tandas publicitarias de gran calidad, lo cual hizo que la serie despertara gran interés, y con el tiempo ganó fanáticos incluso antes de ser estrenada. La ansiedad aumentó cuando paulatinamente se fuera descubriendo el staff involucrado con la realización de Wolf's Rain.



Ya que Nobumoto había tenido un papel importante en CowBe, fueron convocadas tres figuras que habían trabajado con ella en el mismo proyecto: el director Tensai Okamura, el diseñador de personajes Toshihiro Kawamoto y la célebre compositora Yoko Kanno.

En lo visual, Kawamoto no se privó de darle un look muy a lo Spike Spiegel a los personajes. La única directriz que le dieron al crear a los protagonistas es que no tuvieran una imagen tan de peleador como los de CowBe, sino más en la onda bishonen (chicos lindos). El problema también era que en el 50% del tiempo los chicos no eran humanos, sino lobos. Kawamoto se había conseguido un perro a la hora de diseñar a Ein (el canino genio de la nave), pero obviamente no se iba a comprar un lobo con riesgo a que se lo morfase vivo al ponja... A pesar de estas "dificultades técnicas", las bestias resultaron no sólo bien diseñadas, sino también animadas. Para completar, al ubicarse la acción en un futuro pseudo-apocalíptico, no iba a hacerse gala de un coloreado vivo con luces de neón (y protagonistas de Hot Shot), sino todo lo contrario. Los fon-



Pensamos 30 minutos pero no pudimos inventar ningún chiste...

dos iban a tener una onda muy depre pero cuidadas al último detalle. En esto tuvieron su papel Shingo Takeba y Tomoaki Okada. Por su parte, Shinji Aramaki (Gasaraki, Digimon Tamers) diseñaría todo lo respectivo a vehículos y máquinas.

En lo musical, Kanno está más que consagrada por sus trabajos previos como Escaflowne y Arjuna. Para este proyecto creó una banda de sonido no tan abundante, pero con una cantidad de instrumentos cercana a los cincuenta que varían entre el saxo hasta la flauta japonesa. Se sirvió de la Orquesta Filarmónica de Varsovia, con quien había colaborado también para la película Battle Royale. El resultado son melodías envolventes con cierta influencia del flamenco. Para el opening, Stray, Kanno se reuniría con Steve Conte, el cantante de los Seatbelts (conocido por Rain, el ending de CowBe) cuyo resultado sería una canción neo ochentosa (Ssstraay...!). Y para finalizar, el ending llamado Gravity sería interpretado por la famosa Maaya Sakamoto.

Wolf's Rain puede disfrutarse en la región con relativamente poca dilación desde su emisión original, respetando openings y endings y con un doblaje fiel.

Llegado el estreno, la suerte estuvo a favor de los lobos. Los fanáticos quedaron deslumbrados por el prolijo desempeño de todo el cast, y la originalidad de la idea de Wolf's Rain hizo que tuviera viento en popa... hasta que el viento paró de soplar. A medida que avanzaban los capítulos, la historia comenzó a perder fuerza.

A pesar de que los scripts estaban a cargo de personas que trabajaron en grandes proyectos (Witch Hunter Robin, Geneshaft, Samurai Champloo), la gente que se había copado con Wolf's Rain se encontró con algo diferente a lo que esperaban. La atmósfera dark envolvía personajes que no se privaban de vivir robando, ponerse en pedo o matarse en todos los capítulos, los cuales tenían continuidad y no se trataba de una serie episódica.

Desafortunadamente, incluso los más fieles a Wolf's Rain se sintieron decepcionados con no uno, sino CUATRO recaps (episodios 15 al 18), donde se cuentan los hechos de lo que pasó hasta ese momento pero desde el punto de vista de diferentes personajes. Si se tiene en cuenta que el anime se emitía a razón semanal, significa que no se vio nada nuevo en un mes... Una grasada.

Luego de ese bache, la trama repuntaba lo suficiente como para ganar un poco del interés perdido, comenzando a perfilar la historia para lo que se sentía como un buen final. Para el 29 de Julio de 2003 se estrenaba el episodio 26, dejando a los protagonistas en medio de lo que podría considerarse como la pelea final y dando muy pocas respuestas a las interrogantes planteadas. Otra vez los fanáticos pusieron el aullido en el cielo.

El 12 de Agosto de ese mismo año se anunciaba oficialmente, sin embargo, la producción de 4 capítulos extras que se editarían en DVD, los cuales cerrarían, algo a los apurones, la historia de Wolf's Rain con algo más de decencia y de paso, con una calidad todavía superior a la televisiva. Esos capítulos, para salir en fecha, dicen las malas lenguas que también tuvieron que emplear parte del staff que Bones empleaba para su producción Scrapped Princess, y así poder lanzarlos a la venta (recién) a partir del 23 de Enero de 2004, o sea medio año después del último episodio estrenado.

A pesar de tantas idas y venidas, Wolf's Rain tuvo lo necesario para ser nota de tapa en revistas especializadas y ponerse en boca de todos. La repercusión que tuvo en Japón se extendió rápidamente a otras partes del globo ya que se difundieron versiones no oficiales de fansub, lo cual aceleró los trámites para sacarla por derecha y con todas las reglas. Así, Bandai Entertainment se encargó de venderla a la señal estadounidense de Cartoon Network (incluidos los 4 OVAs), a MTV Italia para ese país, y al mismo tiempo



"Me cagaron las papas pay..."



"Te sobra papada"



"Andá a dormir al balcón, Picho"



"La bolsa de Dog Chow o la vida"



Wolf's Mucha



Imagen promocional de la serie

también a Francia, España, Alemania, Holanda y demás destinos, acompañado con sendas ediciones en DVD. Lo que ocurrirá en América Latina a partir de la emisión por cable lo dirá el tiempo y la capacidad de la audiencia para disfrutar este singular anime.

LA HISTORIA

La trama se sitúa en el futuro, aunque uno no muy lejano al nuestro a juzgar por el nivel tecnológico (trenes, teléfonos, armamento, pero nada de teletransportación o pluto-hamburguesas). Para ese entonces, la Tierra se encuentra devastada y yerma, sometida a un continuado y crudo invierno. Los escenarios hacen acordar mucho a la estepa rusa bajo el "pas-murno" (cielo triste y gris) y de hecho, el tipo de lenguaje escrito que se usa en el anime es cirílico, que dio forma al alfabeto ruso moderno.

Para esta época, los humanos se han refugiado en ciudades con forma de domo y la sociedad se estratificó entre nobles (un grupo de tiranos que gobiernan cada ciudad en constante guerra) y plebeyos que viven en la miseria, muchos de los cuales se han vuelto asaltantes, ladrones y malvivientes de toda forma y color. Qué bonita vecindad...

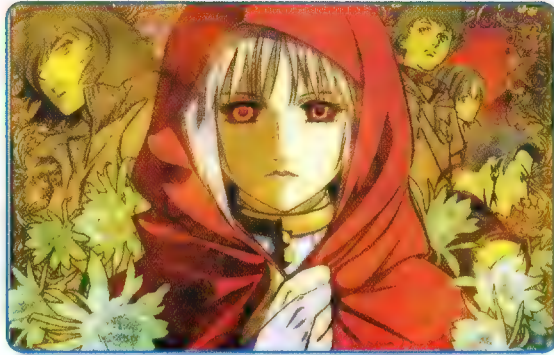
Del lado de las especies vivientes, están casi todas extintas (buena, GreenPeace!). Se cree en este mundo que los lobos tenían alguna relación con el origen de los humanos, e inclusive dice la leyenda que cuando los lobos comiencen a buscar "El Paraíso" (Rakuen), es que ha venido el tiempo del cambio. Tal profecía se encuentra en el apócrifo Libro de la Luna, aunque prácticamente nadie le da bola al cuento porque los lobos llevan extinguidos unos 200 años. En realidad, esto no

resulta tan "de ficción". En el Japón actual las dos razas de lobos (Honshu y Ezo) fueron declaradas oficialmente extintas en 1905. A pesar de esto, hay gente que sigue creyendo en la supervivencia de los caninos, y lo mismo ocurre el Wolf's Rain... Los primeros tres episodios de la versión animada se centran en presentar a los protagonistas. En los suburbios de uno de los domos aparece un gran "perro" blanco, que en realidad se trata de Kiba (Colmillo). Éste se cruza con una banda de ladrones, con los cuales se enfrenta, y el líder de los chorros resulta ser Tsume (Garra), el cual es un lobo gris con apariencia humana (que curte la onda leather a juzgar por su vestimenta), de pelo también gris y una cicatriz en forma de X en el pecho (oro...?). Ambos lobos no tardan en armar bardo y cagarse a mordiscos, aunque el enfrentamiento entre ambos es interrumpido por la aparición de un ex-sheriff de otra ciudad, Quent Yaiden, y su misteriosa perra negra de ojos azules, Blue, que tiene la capacidad de detectar a los lobos. Quent es uno de los pocos que cree que los lobos han sobrevivido a la extinción, y tiene una especie de manía contra estos animales, vinculados éstos aparentemente con la trágica pérdida de su familia. Su propósito: exterminar a los lobos de una buena vez.





"Llévame a los arbustos, Kiba"

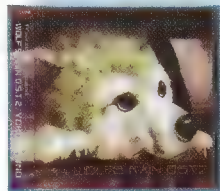
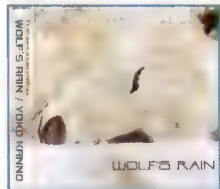


"Qué trozos más grandes tienen, abuelitas..."

Tsume logra escapar, pero Kiba es herido por Quent, y capturado por las fuerzas de la policía, que lo llevan al esbirro para un buen interrogatorio. Mientras, Kiba se recupera de sus heridas encerrado en una jaula, y ahí conoce al despreocupado Hige (Bigotes), un lobo gordote de buen olfato y de color anaranjado con un collar de plata (que en su forma humana le queda exageradamente grande). Hige y Kiba son casi opuestos: mientras el segundo es orgulloso y testarudo y considera una traición a su raza el verse como humano, Hige lo convence de que si adopta la forma humana le sería más fácil sobrellevar su existencia y conseguir lo que quiere. Ahí recién se revela que Kiba se encontraba en esta ciudad por el aroma de la Flor Lunar, la cual es la clave para encontrar El Paraíso donde se dice que florece dicha planta. A Hige lo único que le importa es el morfi (y las minas), pero ayuda a escapar a Kiba y se une a él en su búsqueda.

Por otra parte, la bandita de Tsume se disuelve y lo traicionan. Así conoce a Toboe (Aullido), un cuarto lobo de color café y carácter tímido, que siempre vivió bajo el cuidado de una difunta anciana (que le regaló los cuatro brazaletes de plata que siempre lleva). En su forma humana, Toboe es básicamente un adolescente andrógino, por lo que se volvió un personaje muy popular entre las adolescentes niponas por ser un estereotipo de lo "cute". Esencialmente débil en apariencia, él desconoce sus habilidades como lobo. Tsume, cínico y frío (y con cara constante de gastritis), desprecia a la gente que no puede hacerse cargo de sí misma, por lo que siempre mantendrá una relación de tire y afloje con Toboe (relación que dio lugar a la mayoría de los doujinshis yaoi que existen de Wolf's Rain).

Mientras tanto, los científicos y el departamento de policía se encuentran estudiando activamente una extraña chica de pelo lila y ojos rosa llamada Cheza (que sigue la dieta de la Para Ti porque solamente toma agua y sol), que se encontraba en animación suspendida en un tanque en forma de esfera. Se dice que Cheza es una creación perfecta (kanzen) mediante alquimia a partir de la mencionada Flor Lunar (la cual en la realidad no se parece nada a la del anime salvo que también es blanca). Cheza tiene una extraña conexión con los lobos, y es sensible a las heridas o sentimientos de estos animales, y su aroma es esencial para éstos en la empresa por llegar al Paraíso, si es que existe tal lugar. Afortunadamente a Bandai no se le ocurrió asociarse con Rexona para sacar la fragancia del verano, "Cheza: si le gustás a los lobos es porque sos medio perra". Eventualmente, los cuatro lobos outcast se reúnen y de ahí en más comienza su viaje por buscar la tierra prometida y seguirle el rastro a Cheza, que fue raptada por el enigmático noble, Darcia.



Los dos soundtracks de Yoko Kanno y la tapa de un doujinshi yaoi.

La historia de Wolf's Rain gana en originalidad y no se priva de mezclar buenas escenas de acción y humor bajo una ambiente bastante oscuro. Encontramos "grupos de personajes", cada cual teniendo su objetivo. Se complementa entonces con interesantes tramas secundarias, como los puterios entre los nobles (Darcia, Jagara, Oakum) para ver quién se queda con Cheza (y para qué cadorna la quieren), algunos oficiales de la policía como Cher Degree (maniática del trabajo) y su ex marido Hubb Lewoski (que le preocupa tanto el destino de Cheza como su finado matrimonio), y al insistente Quent acompañado por Blue. Como los lobos van siguiendo ciegamente la pista del paraíso bajo el instinto de Kiba (lo cual es sospechoso porque NADIE cuestiona cómo sabe lo que sabe), a veces la trama se vuelve algo lenta y los sub-plots resultan más predominantes que la historia principal.

EL MANGA

Para darle más acompañamiento a la emisión del anime en las pantallas niponas, comenzó a serializarse en el semanario Magazine Z de Kodansha en Abril de 2003, es decir, unos tres meses luego de su estreno, la adaptación a papel y tinta de Wolf's Rain. La misma contó con la supervisión su creadora, Keiko Nobumoto, aunque la historia y arte estuvieron a cargo de Iida Toshitsugu. Sin embargo, el gran cast que se encargó de darle el aspecto distintivo a la parte gráfica se mostró ausente, lo cual le da al comic una sensación de "le falta algo" que le juega en contra como producto comercial.

En realidad un manga no es del todo desacertado para darle soporte a un

proyecto directamente televisivo. Wolf's Rain no cuenta con gran merchandising (más allá de los dos soundtracks de Yoko Kanno, algunos peluches y phonestraps), pero lamentablemente tal acompañamiento no logró tener los mejores resultados.

Desde el vamos, Magazine Z no es de las grandes publicaciones de Kodansha (como lo son Nakayoshi o Young Magazine, donde desfilaron Sailor Moon, Chobits y XXXHolic). En ella, por citar casos conocidos, tenemos FLCL o Turn A Gundam que figuraron en sus páginas, pero también se tratan de títulos de relativa corta duración.

A pesar de que Toshitsugu captura los eventos esenciales de la historia (y se dejan de lado los pormenores de la trama), la simpleza del diseño de personajes, los fondos vacíos y la narrativa sencilla le quitan el gancho principal que tenía el anime: chicos "cute" de pelo rebelde en muy bien logrados (y coloreados) fondos con buena mezcla de escenas de acción (donde lobos y no-lobos se cagan mal a palos) y el diálogo necesario como para ir conociendo los personajes. Si bien la gráfica es limpia y entendible, resulta contraproducente si se lo compara con las complejas escenas del anime a las que los espectadores estaban acostumbrados. Además, los sucesos en el manga se desarrollan muy velozmente, en contraste con la versión animada donde a veces el ritmo es algo lento. El total de Wolf's Rain fue recopilado en dos tankoubons, con lo que si se piensa que es una serie de, digamos, 26 capítulos (sin contar los recaps), es algo medio comprimido... En suma, aquel que no conozca o haya visto el anime no va a encontrar suficientes razones como para considerar la compra del comic. En occidente, el manga de Wolf's Rain fue



El manga de Wolf's Rain



editado por la compañía americana Viz, también aprovechando la emisión del anime por el bloque nocturno de Cartoon Network, Adult Swim, y su posterior edición en DVD.

LOBOS Y FOLKLORE

En el anime encontramos lobos en diversos títulos, tales como Kouga en Inu Yasha, la gente lobo de Gaea en Escaflowne, la familia de lobos de San en Mononoke Hime, Hajime Saitou en Rurouni Kenshin... pero en el papel protagonista se obtiene un 404 "not found". Si hay un animal al que lo han tomado de punto a lo largo de la historia, ése es el lobo. Dejando de lado a Caperucita Roja o a los Tres Cerditos, el respeto/miedo en torno a ellos ha dado lugar a mitos y creencias sobre estos ancestrales caninos en el antiguo Egipto (el dios Wepwawet), Grecia Clásica (asociado con Apolo o con Caronte de la Estigia), los celtas (el dios Cernunnos), los romanos (la madre loba de Rómulo y Remo)... Por h o por b, los lobos no zafan de ser héroes (como en las culturas aborígenes americanas) o villanos (caso de Europa en las Edades Media y Moderna).

En Japón, las creencias sobre el lobo (ookami) no son de un corte positivo o negativo tajante. Se cree a los lobos como mensajeros de los dioses y protectores en las montañas y bosques. Esto hace que la relación entre humanos y lobos sea más bien neutral. Si se rompen las promesas y se olvidan las obligaciones del hombre con la Naturaleza, entonces el costado salvaje de la bestia (mojusei) emerge, y ahí es cuando los lobos comen asado de campesino nipón...

El rol de los lobos con el destino del mundo en Wolf's Rain es bastante particular: para eliminar el caos existente en el mundo, la madre Tierra creó estas criaturas para exterminar a los monstruos. Hecho el trabajo, de los lobos surgieron los hombres. Si los lobos aparecieran nuevamente y comenzaran la búsqueda del Paraíso, es que la era de los humanos ha finalizado (del lobo venimos y al lobo volvemos???)

Los conceptos del anime no resultan exclusivos de las creencias japonesas sino que tienen un tinte multicultural. En el mito menomini de la creación, por ejemplo, el

primer hombre que existió era gemelo de un lobo. Yendo hacia el extremo norte del mundo, el mito del lobo demoníaco Fenrir cuenta que el Apocalipsis (Ragnarok) de la Tierra vendrá de la mano de esta bestia, tragándose de un bocado al mundo e incluso dará muerte al dios Odín, para luego ser vencido por su hijo Vidar, y comenzar una nueva era.

Otro punto que confundió a los que empezaron a seguir el anime era que la historia no se centraba en hombres-lobo, sino en lobos que aparentaban ser personas por un truco mental (afortunadamente más feliz que uno de Tusam). Las leyendas de los hombres-lobo (o vilkacis, su nombre antiguo) provienen de Europa Occidental en la Edad Media, y a pesar de que hay recuentos sobre la bondad de estas criaturas, por lo general se las asocia a simpáticos sádicos asesinos poseídos por alguna maldición, a veces involuntaria y otras veces no tanto.

En el país del sol naciente no hay referencias abundantes de licantrópía. Se dice que un lobo puede tomar la forma de la última persona que haya devorado, leyenda que aún continúa en el distrito montañoso entre Iyo y Tosa, en Shikoku.

Combinando la bestialidad del lobo y el look de los protagonistas muy al estilo bishonen, Wolf's Rain se garantizó escenas de combate de lo más sangrientas con el appeal "kawaii" de sus personajes.

Con todo su trasfondo folklórico, Wolf's Rain tenía todas las de ganar, y si bien ha tenido un gran impacto en el mundo de la animación, muy posiblemente no será recordada como un hito. Ofrece esencialmente estimulación para los sentidos, ganando con su original concepto, envolvente música y soberbia animación, aunque al haberse depositado tantas expectativas sobre el mismo, pueda quedar, aunque injustificadamente, un sabor amargo de decepción. ■



El dios Wepwawet



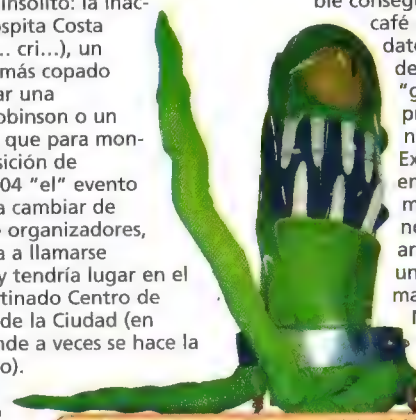
Por Marcelo Vicente

Las convenciones de comics de Buenos Aires siempre dieron lugar para la polémica. Desde que allá por el ya lejano 1996 (sumándose al boom que estaba generando por ese entonces el anime en nuestro país) se realizara la primera Fantabaires en un pequeño club de Palermo, los grandes eventos que reúnen a lo más granado del fandom local se las han ingeniado para tener al menos una presencia anual, desafiando cambios de nombres y organizadores, devaluaciones, pesificaciónes y -en algunos casos- las propias impericias organizativas. El momento más crítico se dio en 2001 cuando Expocomics & Anime (sucesora de la citada Fantabaires) bajó la cortina el 2 de Diciembre de ese año; exactamente al otro día, se anunciaba el "corralito" y todo habría de irse al recarajo por un buen tiempo. Pero mejor ni acordarse de eso... La posta la tomó Fancomix, la maratónica (duró como un mes!!) convención que en 2003 habría de desarrollarse en un predio insólito: la inaccesible e inhóspita Costa Salguero (cri... cri...), un lugar mucho más copado para organizar una Expedición Robinson o un Battle Royale que para montar una exposición de comics. En 2004 "el" evento anual volvía a cambiar de nombre (y de organizadores, claro): pasaba a llamarse Megacomics y tendría lugar en el mucho más atinado Centro de Exposiciones de la Ciudad (en Recoleta, donde a veces se hace la Feria del Libro). Digamos que la cosa más o menos les cerró a

todos, dando pie para que este año se volviera a repetir. A propósito, del 8 al 11 de Septiembre pasado, tuvo lugar Megacomics '05 y... estalló! Como ya se sabe, muchas veces las variables para que algo (lo que sea) fracase o sea un éxito se tornan caprichosas; en bocha de oportunidades, cuando se cree contar con los medios y las herramientas suficientes para que algo salga bien, al final falla, y viceversa. No estamos diciendo que la parte del "viceversa" haya sido el caso de Megacomics '05 :D, sino que estas variables de las que se habla en ocasiones son tan caprichosas que a veces, afortunadamente, las expectativas se ven superadas.

Retomando el hilo, decíamos que el jueves 8 de Septiembre a las 14 hs. abrió sus puertas la convención, y ya desde el vamos quedó claro que la milonga iba ser bastante movidita: mucha gente dando vueltas, comprando y acercándose a los diferentes stands a charlar, era casi imposible conseguir una mesa para tomar un café en el buffet, etcétera; eran datos que no podían pasar desapercibidos (sobre todo eso de "gente comprando" ^.^). A propósito, fue piola que los organizadores -Deux Studio y Expogral- pusieran ese día la entrada a sólo 3 pesos; de esta manera, uno de los déficits más notorios de las convenciones (el arranque en frío, sobre todo si es un jueves) se veía superado de manera más que satisfactoria.

Naturalmente ese mismo día arrancaron los eventillos ya clásicos, como las charlas, las firmas de autógrafos, los torneos de cartas y las proyecciones.



El Alien ganador del domingo (al palo)



Inu Yasha esperando el 124



Stand de Ivrea

El viernes fue medio más de lo mismo, aunque en el fondo quedó flotando la sensación final de que la cosa había estado un poco más tranquila (las entradas ese día costaban 5 pesos); de hecho, ante ese panorama más de uno se preguntó si el fin de semana, una entrada a 7 mangos no iba a acobardar a potenciales asistentes. Pero nada más lejos de la realidad, tanto sábado como domingo Megacomics fue un pandemonium. El staff de Editorial Ivrea (una banda de 15 personas) hacía lo que podía para atender a la marea de gente que se acercaba al stand en busca de la flamante Lazer #34, un manga, un poster, un pin o los preservativos de Eduardo... Y en medio de ese clima tuvo lugar la charla panel de Ivrea, en la cual Leandro, Agustín y el que suscribe estuvieron casi una hora respondiendo diversas inquietudes, charlando con la gente de los temas más variados, sorteando material, sacándose fotos, jugando al MOTLU, inflando forros, etcétera.

Más tarde fue el turno del esperado Cosplay, evento que ya nadie duda en calificar como uno de los platos fuertes de las convenciones; al final ganó un Spiderman muy bien caracterizado, verdaderamente. A propósito de esto, hubo un tema que

desveló a la muchachada de Ivrea (bah, que en realidad excede a lo que es el concurso de disfraces en sí) y que no pasó desapercibido por ningún heterosexual: lamentablemente, se notó un marcado retorno al predominio del género masculino en convenciones (por no decir "el olor a huevo" ^o^). El porcentaje de asistencia femenina respecto al total de personas que concurren al evento fue sensiblemente inferior al de otros años donde las cantidades de asistentes de ambos sexos eran más parejas. La causa principal de esto parece ser, sin lugar a dudas, el retorno de los comics de superhéroes al mercado local, un género de la historieta que históricamente es consumido únicamente por hombres. La presencia numerosa de fans varones de este género diluye el porcentaje más equilibrado que tienen otros grupos de historieta (caso el manga) o mismo la ciencia ficción. También puede haber jugado en contra el largo tiempo que llevamos sin que una serie exitosa de tipo shojo llegue a nuestras pantallas. En resumen, un cambio negativo que es toda una pena... Por supuesto que fue el propio sábado el día elegido por los organizadores para presentar a los artistas más representa-



Algunos ganadores del cosplay

tivos anunciados en la grilla de invitados dibujando para los asistentes, dando charlas o, simplemente, firmando autógrafos. Ese día se pudo ver en las -no tan amplias, vale aclararlo- instalaciones del lugar al gran Francisco Solano López (capo total!), Eduardo Rizzo (Batman Broken City), Quique Alcatena (dibujante de DC y Marvel) y Walthar Taborda (Big Bill); aunque claro que tampoco habría que olvidarse de la notable gente que había estado los otros días como Rubén Meriggi (Conan -el Bárbaro, no el detective-), Horacio Lalia (Lovecraft) y Ariel Olivetti (Cazador, y también integrante de la pantalla DC y Marvel).

El domingo, como quedó dicho, también fue un bardo de gente, y se hizo un poco complicado porque parte del staff estaba averiado debido a las vivencias de la noche anterior (gran lugar Dolys)... El público fue marcadamente más familiar, pero aun así convivió en armonía con la banda comiquera que se había hecho presente ese día. Por cierto, el domingo Ivrea organizó el Cosplay y un malón de 80 personas se hizo presente en el escenario (no todos juntos, claro...) mientras una multitud tomaba por asalto en calidad de espectadores, el salón donde se realizaba la cosa. Conducido por Leandro y Agustín, el evento estuvo más que simpático y se destacaron en él el alien de Los Simpsons (un mamotreto verde de más de dos metros y ganador del concurso), un Ox Satan de Dragon Ball y unos superamigos (aunque faltaban Minguito y Monzón...). Sábado y domingo también se hizo presente en Megacomics el inefable Mc Pyo, maestro en el arte del body painting, cuya "materia prima" sigue siendo notable (gran lugar Dolys). A estas alturas queda la certeza de que si Mc Pyo no está en las convenciones de comics, el evento no arranca (y lo bien que hace)... En fin, de esta forma, Megacomics se iba despidiendo, seguramente, hasta el año que viene. Será cuestión de que sus organizadores sigan afinando la puntería, ya que si bien muchas cosas salieron bien, otras cosas -menores, eso sí- quedaron en el debe. Aun así, queda claro que la cosa está encaminada y que el crédito, lo tienen abierto.

MEGACOMICS '05
8 al 11 de Septiembre
Centro de Exposiciones de la Ciudad
Horarios: 14 a 22 hs. (viernes y sábados hasta las 23 hs.)
Asistencia: 12.000 personas
Organizo: Deux Studio - Expogral
Entrada: Jue: \$3 Vie: \$5 Sab-Dom: \$7
Stands: 42 contando todas las editoriales principales (Ivrea, SD, Panini, etc.), comiqueras y fansubs.



Japanum, tiró y laso



"JLA" (Justice League Argentina)



El grupo de Ivrea posando para el Olé



Damián, Edo, Gallo y Marco posando su egreso de Alc. Anon.

GALERIA DE COSPLAYERS



MIENTRAS TANTO EN EL STAND DE IVREA...



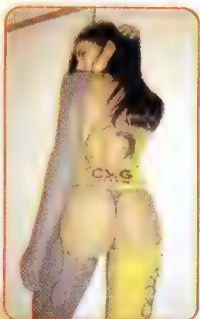
Sector Fumadores



Sector No Fumadores



Mc Pyo's Body Painting



SANTIAGO QUERIDO...

Oficialmente, Septiembre fue este año el mes de las convenciones, ya que además de Megacomics también tuvo lugar la cuarta edición de Imaginario, el evento más importante del NOA argentino en lo que tiene que ver con los comics y la fantasía. A propósito, del 2 al 4 de Septiembre pasado, una vez más las instalaciones de la Universidad Católica local hicieron de sede para que se desarrollara Imaginario 05, convención que, hay que decirlo, mostró un notable crecimiento con respecto a lo que se pudo apreciar el año pasado; y la referencia no sólo se hace al público que dijo presente, sino también a las actividades que tuvieron lugar y los invitados que asistieron. En este sentido, desde Buenos Aires llegaron Ariel Olivetti, Eduardo Risso (bah, aunque Eduardo vive en Rosario), Jorge "Cazador" Lucas y Rubén Meriggi (jeje... las convenciones se parecen a un cumpleaños de 15, siempre las mismas caras ^_^). Claro que habría que sumar también a Andrés Accorsi (de la revista Comiqueando), a Rafa de la Iglesia (de la editorial Sticker Design) y al que esto redacta. Por cierto, tras un -cada vez más largo- viaje en micro de 13 horas desde Retiro, el grupo de porteños temerarios (cada uno había llevado su pincel, por supuesto) arribó a Santiago la misma mañana del día de comienzo del evento. Una vez instalados en un coqueto hotel, se fueron dirigiendo en forma separada al lugar de la convención. Y allí fue otra vez el verse las caras con amigos como la gente de la Asociación de Historietistas de Rosario, los tucumanos -Estudio BTRS, Tipos Vivos, Unhil y Tucumanga- y los propios santiagueños, obviamente, entre los que se destacaban los fanclubs de Harry Potter, Slam Dunk y Star Wars. El desarro-



Imaginario 05
COMICS & FANTASÍA

llo del evento corrió por carriles normales, es decir que las actividades típicas estuvieron a la orden del día. Claro que eso fue durante la tarde, por las noches los anfitriones se encargaron una vez más de hacer conocer al contingente de visitantes las "bondades" de la movida local. Volviendo al plano del evento, se destacaron el taller de color digital que dio Olivetti, las diversas charlas de los invitados (la de Ivrea fue el domingo), las firmas de autógrafos y el simpático concurso de disfraces; por cierto, como anécdota bizarra se puede contar que el ganador (un nene disfrazado de Yoda) emergió del traje visiblemente "aturdido", ya que la cabeza del muñecote estaba adherida al torso mediante kilos de Poxiran... En fin, la exposición fue coordinada, naturalmente, con la eficiencia de siempre de Diego París y su equipo, quienes aseguran que ya están preparando la edición de Imaginario del año que viene.



Martelo y don Diego París



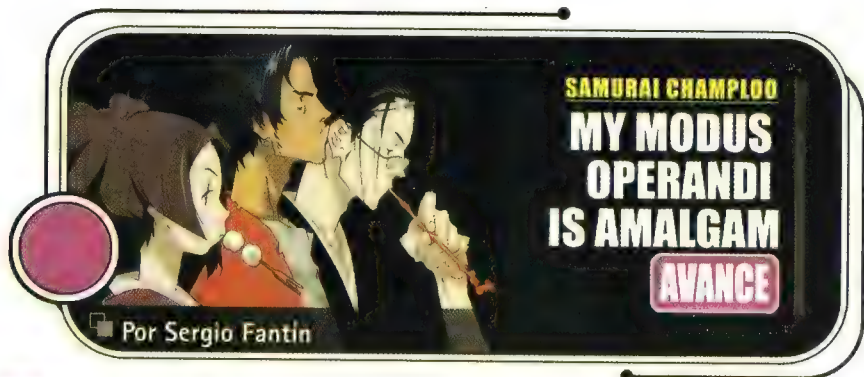
Suu de Clover



El Michael Santiagueno



Yoda ganador



La ya tan quemada globalización dejó de ser un tema propio de los textos de geografía del secundario para palpase en la vida cotidiana de cada uno. Así ya es imposible describir el género al que pertenece un tema musical sin decir "es una mezcla de reggae con techno twist" o uno acaba comiendo sushi de pizza francesa. La fusión abarca todos los órdenes que rodean al hombre, y tarde o temprano el anime iba a ser blanco de tal fenómeno.

Cuando Shinichiro Watanabe, padre del archiconocido Cowboy Bebop, escribiera Knockin' on Heaven's Door, la película de Spike Spiegel y cia., un personaje de pelo rebelde y carácter infantil le vendría en mente. El fin primordial de esta protoforma era contrastar con la personalidad sería del resto del cast, aunque luego acabaría siendo dejado de lado. Sin embargo, la muerte no fue su destino sino una simple criogenia... El tiempo transcurrió y el 19 de mayo de 2004 se estrenaría en las pantallas de Fuji TV el primer episodio de Samurai Champloo, su obra más reciente y que se ubicaría en la época del samurai (duh!). Tal como su opera prima, se puede ver al anime sobre el que esta nota versa como una reivindicación de géneros algo olvidados con fuerte hincapié en la composición musical y en lo visual.

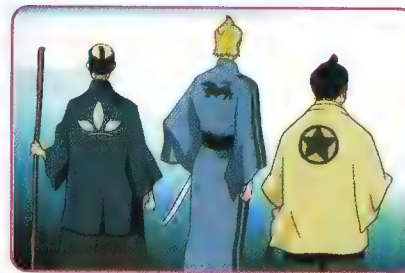
En el lenguaje de Okinawa, el término "cham-puru" significa "mezclar las cosas", aplicado normalmente a cocina, pero también se usa cuando alguien improvisa o inventa sobre la marcha (el



"Rajemos que se viene el Katrina!!"

samurai-chamuyo?). Es así como Samurai Champloo acaba siendo una historia de la época de los samurais en el período japonés cercano al 1670 (años después de terminada la guerra de Sengoku Jidai) pero con elementos modernos y de música hip hop. Sí, hip hop. Watanabe, muy consciente de la inconciencia que estaba creando, básicamente desata una parafernalia de eventos anacrónicos, uno tras otro, a lo largo de los 26 capítulos que componen la saga. Esto se manifiesta a partir de cosas mayores como alterar el orden de eventos históricos (como la llegada de los "barcos negros" americanos a Japón o el desarrollo prematuro del baseball), adelantar el uso de invenciones (como la electricidad, las armas de fuego o efectos de DJ),

hasta cosas menores como gente del período Edo japonés usando piercings, anteojos de sol, yukatas con rayas tipo Adidas, creastas punk y escribiendo graffitis por las ciudades. Muy loco, y a pesar de ello, el resul-



Logos de Adidas, Puma y Converse, en atuendos samurais.

tado acaba siendo sorprendentemente natural y coherente. Además de una narrativa simple pero sólida, producto del guión a cargo de Shinji Obara y Sato Dai (GitS: Stand Alone Complex, Cowboy Bebop), esta producción animada del estudio Manglobe contó con un gran énfasis en el arte. En lo visual, el diseño de personajes de Kazuto Nakazawa (El Hazard, Magic Knight Rayearth, Kill Bill), la dirección artística de Takeshi Waki y el coloreado de Eri Suzuki (GitS) dan como resultado una animación que a veces realmente pone a

En el lenguaje de Okinawa, el término "cham-puru" significa "mezclar cosas".

dudar al espectador que no se trate de filmación real. Mención aparte merece la música, la cual fue producto de varios conjuntos de hip hop conocidos en el archipiélago nipón (aunque no demasiado por estos pagos), tales como Tsutchie, Fat Jon, Nujabes y Forces of Nature, resultando en 5 soundtracks que incluían melodías tradicionales de Okinawa.



EL manga de Samurai Champloo



Las BSO de Samurai Champloo

Hasta el episodio 17, la serie fue emitida en el mencionado Fuji TV en el horario de la madrugada por su contenido de alto calibre (no hentai, pero sí temático, ver sección aparte). Sin embargo, Samurai Champloo fue levantada del aire el 9 de Septiembre y reestrenada en la señal de cable Broadcast Satellite Fuji los domingos a la medianoche (algo similar que le ocurriera a CowBe cuando salió al mercado), aunque los nuevos episodios pudieran verse recién el 22 de Enero del presente año y concluyó el 18 de Marzo (con lo cual la tanda de episodios del 18 al 26 es considerada algo así como una segunda temporada). Además de la serie de TV (y un juego anunciado para el verano para la Play 2, "Hip Hop Samurai Action"), una adaptación a manga hecha por un tal Masaru Gotsubo circuló por el semanario Shonen Ace a partir de Marzo de 2004 y luego sería recopilada en dos tomos. Se la considera, no obstante, la hermana boba por perder la componente visual y musical que tanta sofisticación le dieron al anime.

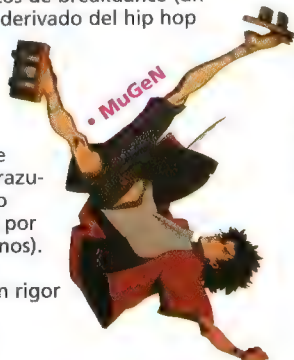


El juego de PS2, "Hip Hop, Samurai Action"

LA HISTORIA CHAMPLUSERA

En una ciudad del Japón feudal, hay un gran revuelo por la ejecución de dos criminales. Se trata de Mugen y Jin, que fueron aprehendidos por armar bardo y quemar una casa de té, causando la muerte del hijo de un corrupto oficial de alto rango. Ambos son increíblemente hábiles en el uso de la espada, por lo que son ayudados a escapar bajo condición por Fuu, una pendeja quinceañera que trabajaba como moza en la destruida casa de té, para que la escolten como guardaespaldas hasta que encuentren a un samurai que huele a girasoles. Sí, que huele a girasoles (aparentemente Watanabe sabe bien a qué huelen después de fumarse una cosecha entera).

Mugen, el personaje concebido durante la reproducción de Knockin'on Heaven's Door, se trata de un ex convicto bardero con una habilidad increíble para pelear, oriundo de las islas de Ryukyu (lo que hoy es Okinawa). Él es el reflejo de lo que es la fusión realmente: vestido al estilo moderno, con arito, bermudas y el tradicional "geta" (sandalia de madera, pero en este caso reforzada con metal en la suela para partirte la trucha en una patada), peleando armado con una katana y una navaja con movimientos de breakdance (un estilo de baile derivado del hip hop surgido en New York hace un par de décadas) y capoeira (un acrobático arte marcial afro-brasuca desarrollado cerca del 1500 por esclavos africanos). La técnica de Mugen, que en rigor

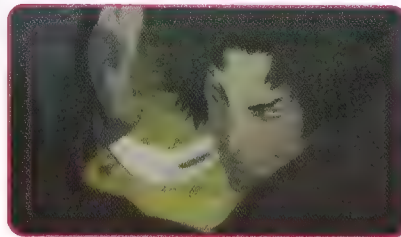


no es un samurai, fue bautizada como "chamuru kendo". Mugen habla como un yanki (no americano, sino que así se le dice a los quilomberos nipones) y su actitud pendenciera trasciende que le joda soberanamente que le impartan órdenes, sino que también en esencia es sufrido y hasta cierto punto inocente de carácter. Por otro lado está Jin, que fue creado para ser el yang de Mugen. Mientras el primero es un idiota sin modales, Jin es la encarnación del viejo código de conducta del bushido (de hecho, su nombre significa benevolencia, una de las siete virtudes del bushido, siendo las otras rectitud, valentía, respeto, honestidad, honor y lealtad). Jin, a diferencia de Mugen, es un auténtico samurai de descendencia, y por ello le es permitido empuñar dos espadas (daisho), aunque como no sirve a ningún amo se ha transformado en un ronin ("un hombre sin rumbo ni hogar, arrojado como una hoja al mar"). El problema con Jin es que no interjecta palabra y menos expresivo que Rei Ayanami en coma cuatro! La apariencia de Jin también es más tradicional, vistiendo el hakama y el gi en azul indigo con una insignia en forma de diamante (lo que se llama un "kamon", una insignia familiar, contraparte de la heráldica europea), aunque usa un par de anteojos con mucha onda. El pasado de Jin es tan o más turbulento que el del propio Mugen; ambas historias se irán dejando entrever conforme avance la trama.

Finalmente, para impedir que todo se vaya al recarajo está Fuu, una minita con un agujero negro en el estómago (y cuan-



"Tene' 100 yen pa'l sake, vieja..."



A vos también te sobra papada



"Quiero un Submundo de Mugen"



Qué buen par de takoyakis!!



"Tengo un gasssssss..."

do come engorda 20 kilos), la cual no sólo proporciona el eje de la trama, la búsqueda del bendito samurai que huele a girasoles, sino que impide que Mugen y Jin se maten entre sí (literalmente) y es el cemento del grupo. Mugen la llama por perra ("ikeike"). Jin ni la llama. Y el problema es que la fémina es blanco número uno para que la secuestren, raptan, ataquen, roben, y toda una serie de calamidades (además de que sufre del síndrome "tabla de planchar" por lo que nunca nadie se la quiere levantar), lo que dará lugar a una trama cuasi episódica (a veces continuada) con un gradual avance en la búsqueda del samurai, en el conocimiento de las vidas de los protagonistas, y lo que es más, en el desarrollo de su amistad.

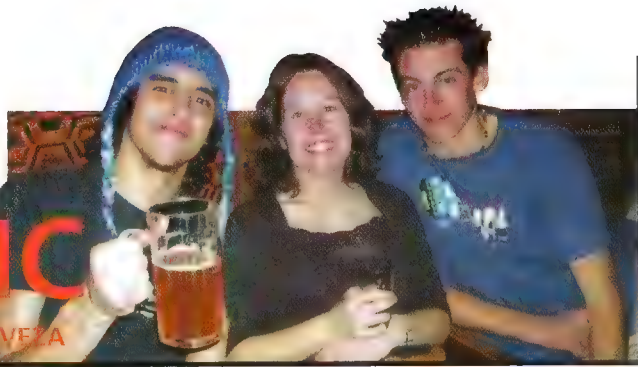
Estas historias secundarias, de paso, no hacen asco de tocar temas medio heavy como la prostitución, la falsificación de moneda, la droga, la corrupción, la prostitución, la persecución a los cristianos, la mafia, la homosexualidad, los zombies (?!)... y la prostitución. La gran caminata de los protagonistas los llevará a su destino, Nagasaki, donde se darán cuenta que la búsqueda de Fuu encierra más matufia de la que ella misma imaginaba.

Y la pregunta del millón es: Llegará a Argentina? Seeee!! Está confirmado que Samurai Champloo será estrenada en la versión local del Adult Swim en Cartoon Network. Por cierto, diferentes emisoras del globo la han ido comprando a Victor Entertainment (la distribuidora), tal como la versión norteamericana del Cartoon Network que la emite en su propio bloque nocturno Adult Swim (aunque, comentario anecdótico, muy censurada, retocada digitalmente para ocultar los escasos desnudos y con las puteadas que dicen los personajes tapadas por scratches de disco al estilo DJ). Combinando escenas de acción con las mejores peleas de espada que la televisión tiene para ofrecer hoy, con música lejos del tradicional j-pop inundando el opening (el controvertido Battlecry), el ending (Shiki no Uta, Canción de las Cuatro Estaciones) y los fondos, Samurai Champloo tiene buenas cartas como para cantar "quiero vale 4" (y hablando de fusión...)



OFF TOPIC

CHARLAS DE CERVEZA



La idea es que escribas a offtopic@editorialivrea.com y PARTICIPES, ok?!

BAR DES ALPES, era el atardecer calmo de un día vulgar de otoño.

Los chopps gigantes de Des Alpes eran la única excusa (pero muy buena, eso sí) que teníamos los pocos muchachos que nos sentamos en torno a la mesa para terminar la charla sobre el mejor peso gastado en la vida. Aún meditaba si realmente la gente se había avivado de que ésto pretende ser un correo de lectores y que su participación era fundamental (escriban, ratones!!).

Por suerte, siempre hay almas memoriosas que se toman unos segundos para pensar al respecto del debate planteado: Santiago cortó mis reflexiones y tomó la palabra...

TOPIC 35-01

Era San Antonio de Areco. Andaba de viaje por ahí y me invitan a una fiesta, en la cual hicimos una vaquita para comprar la ronda típica de alcohol. Más tarde y con un pedalín bastante generoso, termina la fiesta... qué hago ahora, a las 4:56 AM? Paso por un cyber y busco en mis bolsillos. Encuentro un peso, me mando y entre páginas y páginas encuentro el MSN de una chica que tiene los mismos gustos que yo. La agrego y al toque la mina se conecta. Entre charlas hice una amistad que no voy a olvidar nunca, todo gracias a ese peso gastado.

Santiago Tamoni - Bs. As.

Inevitablemente, esta historia me hace acordar a una chica llamada Sol que conocí una vuelta en una sala de chat, vaya uno a saber por dónde. La cosa es que pegamos onda y nos hicimos "novios virtuales", por decirlo así. Nos maileábamos seguido, siempre contándonos sobre nuestras vidas adolescentes, aunque no faltaban los "te quiero" y demás expresiones cursis en fuente Arial. La cosa es que algún berretín electrónico me hizo perder mi lista de contactos y así Sol se perdió en el ciberespacio, pasando a ser otro cibernauta que espera ser encontrado. Mentiría si digo que nunca intenté ser yo el que volviera a encontrarla, aunque mentiría aún más si digo que nunca imaginé que ella también me estaba buscando, aunque yo lo ignorara. Acá Coco me interrumpe para decir que él tiene 43 novias virtuales y otras 5 candidatas a serlo, siendo que el noviazgo virtual no se rige por las leyes del contacto y por lo tanto la monogamia no es obligatoria; cosa que igual no evitaría un ataque de celos por parte de su novia real, claro, si se enterara. Daniel apura un trago y combina noviazgo y monedas, volviendo al tema...

TOPIC 35-02

Bueno, me uno al debate... Mi mejor peso jamás gastado; por Dios, qué buena pregunta, tan compleja y tan simple! Entre todas mis

historias (que son tantas como las del viejo Vizcacha), podría elegir la del "peso de la rockola", allá por el '95. Cursando el tercero de la secundaria se me da por ratearme con unos amigos (turno tarde, el mejor lejos), para irnos a pasear a la peatonal correntina. Yo, en mi mejor estado desértico (o sea, super seco), meto la mano en la mochila para sacar los fasos y... taránnn!! Un sope entero!! Era tan lindo!! Pero la felicidad duró poco, ya que mi mente se debatía en qué hacer con él: volver en bondi, comprar más fasos (valían \$1 los de 10!), tirarme unas fichas en los jueguitos del centro... clin clin clin clin!!! Tenemos un ganador!! Me mandé y me dieron 4 fichas (waaah loco, un montón!). Me fui a la rockola a poner música, total iba a durar más que en los fichines. Llego a ver qué había y... taran! Ahí estaba Cinthia Verónica Ledezma (qué yegua, Dios!!!), la ex de un amigo. La saludo, me saluda, me mira, la miro, me jeta las fichas... y le digo "tomá, elegí la canción que quieras, pero quedate y conversá conmigo hasta que termina el tema". "Ésa era la idea" me dice, y ahí, charla de por medio, me dijo que ella siempre tuvo onda conmigo y que yo no me daba cuenta (y bueh, tenía 15 nomás), y que si quería salir a caminar después de que termine el tema. Y así comenzó una de mis primeras relaciones, que duró más de una semana, de esas que te marcan un poco tu forma de ser para el resto de tus relaciones amorosas.

Daniel Batista - Corrientes.

Las últimas palabras de Daniel parecen calar en la siempre alerta memoria en Erwin. Pidió que le llene su vaso (en realidad, él suele decirme que mi misión en este mundo es mantener su copa llena). Tal vez quería callarse, pero el recuerdo le apuró el trago y lo alcanzó justo cuando dejaba su vaso en la mesa, con el discurso ya preparado. Era hora de cambiar de tema...

Las relaciones amorosas son siempre buen tema y en este caso llegamos por turnos a la mesa. Cuando nos quisimos dar cuenta, las primeras novias se hicieron presentes.

ABRIENDO EL DEBATE: HISTORIA DEL PRIMER NOVIAZGO

Erwin nunca elude su memoria una vez que le ha sugerido un tema. Se podría decir incluso que la memoria es su eterna compañera y que Erwin está siempre recordando. Como sea, su primer noviazgo se planteó en una desagradable conspiración que había ubicado a la chica amada del otro lado del Río de la Plata. Allá, en las lejanas costas de Montevideo, estaba la dueña de sus latidos. Erwin lo cruzó más de una vez, e incluso logró por medios nobles que ella hiciera lo mismo. Pero los presentes ya sabíamos cómo había acabado esta historia, así que Coco le evitó la molestia de continuar y contó la suya.

Tendría unos 12 años, y entre las niñas estaba Gisela, una rubiecita pequeña e inocente que lo miraba con disimulo. Una mañana de domingo al fin los encontré solos en las escaleras del Grupo, lejos de las miradas burlonas de la pendejada. Ella estaba sentada, sonrojada por el silencio. Coco estaba parado ahí al lado y se sacaba la pierna, pensando palabras corteses. Al final decidió dejarse de elegancias e ir directamente al grano: "¿quién es mi novia?", le preguntó decidido.

"Sí", dijo Gise en tono bajo pero claro. Coco respondió con un "bueno", como para afirmar el pacto que acababa de sellarse, y se fue corriendo a contárselo a los pibes.

Después... nada. Nunca se besaron ni nunca cortaron. Por lo tanto, podríamos decir que aún salen sin saberlo y sin que lo sepan sus actuales parejas (y las 43 novias virtuales de Coco, claro). Pero rápidamente despejamos dudas diciendo que no: se volvieron a ver unos 6 años después y resultó que Gisela ya no era ni tan niña ni tan inocente ni tan pequeña: así lo evidenciaba su notoria delantera y sus proposiciones puercas. Coco no recuerda más detalles ahora, así que mejor dejemos ese reencuentro de lado...

Jorge es animado para que cuente su experiencia. Pues bien, ahí estaba entonces Roxana. Era una joven dulce y cariñosa, cosa que hacía notoria coincidencia con su voz.

OFFTOPIC INVESTIGA

VIVIR CON CARA DE BOLUDO

(Colaboración de la Asociación de Boludos Públicos)



"Gracias por no escucharme hoy, jefe"



"Entonces la cámara si es necesaria, señor doctor?"



"Kyaaa! No, mi cara no!! Abrazame, Sergioooo!!"



"Ya van a ver todos cuando me devuelvan la mochila..."



"Dale linda, vamos a casa... copate con el proyecto..."

Se involucraron de alguna extraña manera que Jorge no vislumbra con seguridad, tal vez por el opaco relato de cómo cortaron. Estaban en su casa y a Ro se le escapó su perrito negro. Salieron por las calles a buscarlo juntos, y esa misma tarde su amor también quedó perdido entre las calles de Monte Castro. Cuando uno es pibe aún no reconoce bien ciertos sentimientos. Jorge se limitó a callar ante este corte sorpresivo y nunca regresó a golpear su puerta, mas no sea para ver si el perrito, al menos, sí había aparecido. Todos le habíamos conocido a César, al menos, una docena de novias. Cuál habría sido entonces la primera?? César medita unos segundos y luego dice no estar seguro: tal vez prometió fidelidad a alguna jovencita en sus años de primaria y no lo recuerda. Como sea, asegura estar en condiciones de contarnos con lujo de detalles, si así lo deseamos, su último amorio con una mina que conoció la otra noche, mientras nosotros hablábamos pavadadas sobre pesos gastados. Danilo encaja una carcajada de burla sobre las múltiples aventuras de César y se dispone a hablar de su primera novia. Su boca pronuncia el nombre de aquella, y luego, se queda muda. Me pareció verle una lágrima traicionera asomándose entre pestañas. Para un amigo, el más pequeño síntoma es suficiente: salí en su defensa diciendo que me perdono, pero era mi turno...

Cometo tal vez el error de recordar nombre y apellido de la mayoría de las chicas con las que estuve (ergo, algunas ni eso se merecen). Ella se llamaba Carla Crescenciano y era compañera del secu de mi mejor amiga. Recuerdo rateadas memorables con El Negro Garliolo, las cuales culminaban yendo a la puerta de La Candelaria a buscar a mi amiga y, de paso, fichar a sus compañeritas. Carla ya había llamado mi atención y cualquier excusa para asomarme a sus ojos era valedera. Tal cosquilleo inusual me llevó a indagar a mi amiga con respecto a Carla. Ella indicó de manera confidente que en un reciente pija-party había saltado la ficha y Carla fue desechada sin piedad: yo le gustaba y el camino estaba libre.

Sucedió en un otoño como éste, en un domingo igual de vulgar, con la única diferencia de que garuaba. Moría la tarde y yo sabía que antes de que termine ese día, Carla sería mi novia. La encaré sin demasiadas vueltas y le pedí que me acompañe a la esquina. Ahí pronuncié un discurso más bien patético sobre cuán atraído me sentía por el desliz suave de sus labios cuando sonreía al verme, el baile juvenil de su pollera al bajar alegre por las escalinatas del colegio, el perfume fresco que algún duende distraído extravió en un rincón de su pelo y las ganas que tenía de contar cada una de sus pecas con el roce apasado de mi nariz; razones que me conducían a comunicarle mis inten-

ciones de declararla mi novia a la brevedad. Ella aceptó, y ahí nomás, mientras se prendían los focos de la esquina de Rafaela y Lacarra, Carla dejó de ser "una amiga de una amiga" y me besó, sin más detalles. Nos habremos visto una o dos veces después, y era lindo. Como detalle, siempre me colocaba a su derecha, ya que Car era sorda del oído izquierdo. Recuerdo que la acompañaba hasta la puerta de su casa y ahí colgaba mis suspiros de jovencito, para que ella los encontrara cuando volviera a cruzar la puerta para darle a la calle el placer de sus pasos. Pero una llamada letal, aquella que aconteció apenas 6 días después, me dejó sin aliento. Antes olvidé comentar que, además de mi amiga y Carla, había una tercera niña en el grupo. El compromiso de aquella amistad se volvió en mi contra y Carla me dijo que esta tercera amiga también estaba enganchada conmigo y que ya no quería seguir peleada con ella a cambio de nuestro romance. Dejé un silencio ahí, sin afirmar que lo mejor era que cortemos. Prefirió que esas palabras las dijera yo. Esa misma tarde volví a la merecida soltería de un pibe de 15 años y dejé que los recuerdos de Carla me siguieran el tranco. Deberé decir que me alcanzaron un año y pico después y que probamos unas citas medio aburridas que no me permitieron la valentía de aquel pronunciamiento anterior. Y una mañana de verano, tras una charla sencilla, Carla y yo nos perdimos para siempre. Un beso que nunca se dio aún espera en un banco de la Plaza Vélez Sársfield, y tal vez esté bien así. El Hada de los Besos Perdidos guarde aquella timidez inocente que nos permita encontrar mejores labios algún día. Ah, sí... la última vez que la vi fue en su fiesta de egresados, mucho tiempo después, y aún estaba linda. La miré de lejos, mientras se besaba con algún pibe de lo más común.

Coco me interrumpe diciendo que fue conmigo a esa fiesta y que fue ahí donde volvió a ver a Gisela! Y que esa noche se le tiró encima a César. El otro se ríe y la charla se dilata.

La camarera, muy bonita por cierto, se acerca y dice que están por cerrar. Mientras nos abrigamos, Erwin saca un peso y lo deja de propina en la mesa. La camarera le sonríe. Dos minutos después, Erwin sale del bar exhibiendo orgulloso un papelito con un número de teléfono. "El mejor peso que me gasté en mi vida!!" nos dice, y tiene razón.

Quién sabe... tal vez, el Hada de los Besos Perdidos andaba cerca. Por las dudas, decidimos ir a otro bar, en caso de que también guardara sorpresas para el resto de nosotros.

Mozo, otra ronda!!

- RICARDO "TATI" PÉREZ



A juzgar por su eterna sonrisa, inmutable, no importa el trabajo que estén haciendo (y el 95% de las veces están laburando), los Playmobil bien podrían haber sido ideados como sutil propaganda comunista. Sin embargo nada puede estar más lejos de la realidad: pocos juguetes han llevado tanto éxito y dinero a su compañía -y durante tanto tiempo- como estos simpáticos muñecos. Corrían los primeros años de la década del '70 cuando Geobra Brandstätter, una empresa productora de materiales plásticos especializada en juguetes como autos y el popular Ula Ula (Hula-Hoop su nombre original), comenzaba a entrar en estado de pánico ante la imparable suba que estaba experimentando el petróleo (insumo fundamental para el plástico). Es ahí cuando el entonces jefe de desarrollo de productos de la empresa, Hans Beck -hoy considerado el padre de Playmobil- propone una alternativa práctica: reducir el tamaño de los autos de juguete que fabricaban y a cambio dotarlos de conductores que sea muñecos articulados. En el proceso de desarrollo de esa idea y hasta su concreción se le fue dando cada vez más prioridad a los muñecos en sí, hasta tal punto que terminaron siendo más importantes que el vehículo de juguete que se suponía acompañarían. La idea de base para el desarrollo de los personajes fue básicamente que debían ser simples como los dibujos de un nene: sin nariz y con caras muy redondas. El tamaño debía permitir crear vehículos no demasiado grandes que fueran proporcionales a la altura del



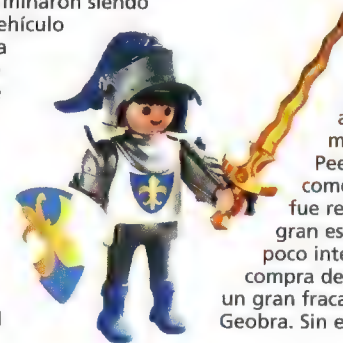
Hans Beck y su estatua

muñeco y a su vez entrar perfectamente en el bolsillo de cualquier chico. De ahí la altura de 7,5 cms que se eligió finalmente. El otro concepto importante es que debían ser neutros en su base y convertibles en diversos individuos de las más diversas épocas y profesiones mediante el agregado de accesorios como sombreros, espadas o capas. Todos ellos totalmente intercambiables entre los distintos muñecos.

Es recién en Febrero de 1974 cuando la línea Playmobil se presenta a los distribuidores de juguetes en la famosísima convención anual internacional de juguetes de Nuremberg (Alemania) esperando jugosas órdenes de compra por parte de las jugueterías, distribuidores,

supermercados y tiendas departamentales (las tipo Falabella, un modelo comercial que acá no es muy popular pero que abunda en el resto del mundo).

Peeero... ese no fue el caso y como todo producto innovativo fue recibido en realidad con gran escepticismo. Despertando poco interés entre los gerentes de compra del rubro, quienes auguraron un gran fracaso a la propuesta de Geobra. Sin embargo un distribuidor



alemán visionario sacó las papas del fuego a la compañía haciendo una orden de compra tan enorme que compensó todo el desinterés de los demás. A fines de Mayo de 1974 los primeros camiones conteniendo sets de Playmobils abandonan la fábrica de Geobra en Diethenhofen y son distribuidos en Alemania (sólo lo que era la parte occidental, obviamente), Bélgica, Luxemburgo y Países Bajos (lo que a veces se conoce como Holanda, aunque en realidad es sólo una de las provincias de ese estado).

Esta tanda inicial consistía de 3 grupos temáticos: indios, caballeros medievales y obreros de la construcción. Entre cajas de sets (los que traen varios muñecos y accesorios o vehículos grosos) y cajas de muñecos solos sumaban unos 20 productos diferentes. Irónicamente de todos ellos solo uno contenía un automotor (en este caso un camión), lo que había desatado la idea en primer momento. Para Navidad Playmobil era ya furor y la cuenta bancaria de Geobra no paraba de engrosarse. Lo que era difícil de imaginar pese al éxito inicial es que eso sería sólo el puntapié inicial a una historia que ahora ya supera los 30 años y ha llevado a la compañía tener más de 2500 empleados y a facturar 370.000 millones de euros al año en los últimos tiempos, teniendo una presencia en prácticamente todo el planeta. Hoy día todos los años salen unos 50 sets nuevos de Playmobils. De hecho invierten más de 10 millones de euros anuales en el desarrollo de nuevos vehículos y personajes. Estos aparecen primero en Alemania, Austria, Suiza, Benelux, Dinamarca y Escandinavia, y al año siguiente en USA, Francia, Italia, España y Japón. La distribución al resto del mundo es un poco más errática. Pero los logros de esta empresa se expanden a los más diversos campos. Un detalle llama-

tivo de los Playmobils es que han logrado escapar al standard actual de producir en China por el bajo costo de la mano de obra allí. Prácticamente todos los muñecos famosos salvo los Playmobils son hechos en China hoy día. De alguna forma las 4 plantas de producción mundial que tiene la empresa en Alemania, Malta, España y la República Checa han logrado mantenerse lo suficientemente eficientes en el tema costos como para permitirles competir mano a mano con los juguetes producidos en el gigante asiático.

Una de las razones puede ser que estas fábricas compiten entre sí por la producción de cada modelo, entrando en auténticos procesos licitatorios con la casa matriz por cada uno de ellos.

La idea de base para el desarrollo de los personajes fue básicamente que debían ser simples como los dibujos de un nene: sin nariz y con caras muy redondas.

Los Playmobils también son reconocidos entre el mundo intelectual e intelectualoide. Durante la Exposición mundial del año 2000 en Hannover, Hans Beck fue una las 100 personalidades alemanas que fueron homenajeadas con una estatua en el pabellón Germano. Se le reconocía así "por la creación de un juguete extremadamente exitoso y su influencia en la educación de una generación entera". En 2004 el Museo de Historia de Speyer (Alemania) dedicó un pabellón a exponer los 30 años de Playmobil. Incluyendo la historia de la empresa y sus juguetes anteriores así como muestras del proceso de producción que llevó a los primeros Playmobils y siguiendo hasta los más recientes, incluyendo material como diseños de producción y cosas nunca fabricadas.



El Museo de Speyer



Un galeón, la casa victoriana y una reina edición especial

Por si fuera poco todo esto, los Playmobil cuentan con parques de diversiones propios en Grecia, Malta, Estados Unidos, Francia y, por supuesto, Alemania. El futuro de Playmobil es difícil de prever, pero nada hace pensar que vayan a desaparecer. Es difícil encontrar a alguien hoy día que no conozca los Playmobils o que teniendo menos de 35 años no haya jugado alguna vez con ellos en su niñez. El precio del petróleo puede estar subiendo ahora como pasaba en los setenta cuando los crearon, pero el esquema económico productivo mundial es muy distinto y es difícil que llegue a afectarlos en un futuro cercano. Además, siguen teniendo una enorme cosa a favor. Son prácticamente los únicos muñecos que no condicionan el juego. No son ningún personaje específico de TV (como casi todos los demás action figures), son personas comunes. En las manos de cada chico o coleccionista pueden ser un personaje distinto y propio. Parece una boludez este punto pero no es poca cosa. Quién no soñó con tener guita y espacio suficiente en una casa para armarse una ciudad Playmobil? Con la variedad que existe en la actualidad se podrían construir colosales maquetas. Hay realmente de todo: mas de 30 casas distin-

tas, decenas de autos, camiones (hasta de reparto de DHL!), buses, supermercados, escuelas, casas de campo, zoológicos, autódromos, aeropuertos, trenes a control remoto, puertos con barcos cargueros y deportivos. Es absolutamente escalofriante la diversidad. Y existe un lugar donde están todos y cada uno de los sets fabricados en estos 31 años y donde muchos matarían por estar: una habitación en el mismo centro del edificio de las oficinas principales de Playmobil en Zirndorf, Alemania. El cuartel general de Hans Beck y su equipo.

LA EVOLUCION

Pese a que los playmobils de hoy día puedan parecer al ojo inexperto iguales a los de los años setenta, lo cierto es que han ido evolucionando bastante con el correr del tiempo. Un dato curioso es que los muñecos en sus primeros años eran denominados en los packagings alemanes con el nombre de "klickys", término inspirado en el sonido que hacían al flexionarlos para sentarse. Las cajas decían cosas como "contiene 5 klickys". Aunque poco después este nom-



Uno de los parques de diversiones Playmobil





ChernoMobil



"Hoy 'tamo de paro!"



"Que playmobil?
el que te..."

bre fue desechado, por lo simpático que suena hizo mecha entre los coleccionistas y gente de la industria, y si se habla con ellos suelen aún hoy día referirse a los muñecos con este nombre, aunque conscientes de que ya no es el nombre oficial sino un mero apodo.

Una característica que sí se ha mantenido desde el comienzo es que cada set playmobil viene identificado en la caja con un número de cuatro dígitos. Los números no son consecutivos a su producción y es difícil de entender el método usado para asignárselos. Pero lo cierto es que no se repiten ni se han repetido nunca. No sólo en lo producido por la propia Geobra sino que también por sus licenciataria. Si licenciaban un set y salía en tal país con 3 armas menos y un playmobil de otro color, entonces en ese país era comercializado con otro número en la caja y ese número nunca se usaría para un set alemán ni de ningún otro sitio.

El primer cambio significativo se dio a los 7 años de su lanzamiento, cuando coincidiendo con la aparición de las primeras figuras de Playmobils niños decidieron comenzar a hacerles articulaciones en las muñecas. Hasta ese entonces el brazo estaba fabricado con un único molde y las manos y muñecas eran del mismo color que el antebrazo, no contando con ninguna articulación. El packaging dio un giro importante a principios de los noventa cuando empezaron a hacerlo de distintos colores según la temática del contenido,

usando por primera vez el color rosa -más apuntado a las chicas- para la línea de las casas de estilo victoriano. Finalmente en 2002 se hizo una nueva variante al packaging al dotarlo de una cabeza iconográfica al lado del número de producto que identifica al tipo de tema al que pertenece el set (espacio, vikingos, piratas, etc). Entre los cambios más sutiles que se han dado con los años está el del diseño exclusivo de los personajes. Si bien al principio la idea era ponerle tres boludeces (ej botas, capas, sombreros) al muñeco básico y standard para que pasara a ser un aviador, un deportista, un rey o lo que fuera, hoy día se tiende cada vez más a hacer diseños exclusivos para cada personaje. Si vamos a una juguetería que venda modelos actuales de Playmobil hoy día veremos que un piloto ya viene con un traje de piloto y tipo de cuerpo exclusivo, un vikingo ya viene con una barba que no le podés sacar y un traje especial, etc. Claro, hoy día realizar moldes y diseñarlos se ha vuelto mucho más barato y común que lo que era 30 años atrás.

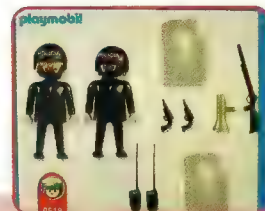
También hemos podido observar cómo se han ido quebrando ciertas ideas que los dueños de la fábrica tenían al respecto de cómo debía ser el producto. Sólo 10 años atrás Hans Beck, el creador de los Playmobil, afirmaba en entrevistas que nunca veríamos dinosaurios playmobil porque "los dinosaurios vivieron en una era diferente donde no había humanos". También decía que nunca veríamos cosas



El avión de pasajeros y los dinosaurios, las dos cosas que Geobra decía que "nunca haría"



La policía antidisturbios tipo PFA diseñados en Argentina (créase o no, estos son posta)



Lo próximo será Playmobil piqueteros de scalextric???

gigantes como un avión de pasajeros o un aeropuerto, que eso era "algo demasiado grande para la habitación de un chico". Irónicamente hoy día en cualquier juguetería del mundo desarrollado se pueden encontrar aeropuertos, aviones de pasajeros y... -como novedad de este año- dinosaurios. La excusa de esto último es una línea que relata cómo una expedición al polo descubre dinosaurios congelados que al sacarlos del hielo vuelven a la vida.

NO SE COMEN UNA

Si hay un punto positivo a destacar de Geobra Brandstätter es que ha sido bastante valiente a la hora de hacer muñecos presentando situaciones y personajes realistas de una época, aun a costa de molestar en mercados ultra conservadores como USA e Inglaterra. Es así como encontramos tacheros que se dedican a leer el diario mientras conducen y tiene barba de tres días, programadores de computadoras con anteojos culo de botella, un gordo feo que vende hot dogs, hippies o mismo los policías antidisturbios argentinos con la máscara para gases lacrimógenos!!! Aun así hubo ciertas cosas que discontinuaron por críticas. El set de trovadores medievales con un oso abozalado fue un éxito en Alemania pero blanco de feroces protestas en Inglaterra por teórica incentivación al maltrato de animales. Lo mismo para el set de los cazadores de ciervos

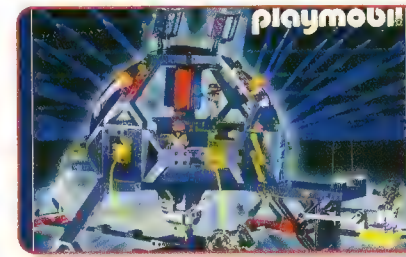
medievales por el que fueron acusados de "incentivar la caza de animales". De todas formas algunos sets que Hans Beck señala como sus favoritos no lograron la aprobación de la compañía para su producción, como uno que era un calabozo para torturas medievales (donde increíblemente los Playmobils víctimas del sadismo seguían sonriendo!). Otro que fue rechazado es aquel que mostraba a un grupo de trabajadores chinos construyendo el ferrocarril norteamericano en sus comienzos. Si bien ambas cosas eran 100% históricamente correctas (la regla número 1 a cumplir por los Playmobils según la compañía) a muchas personas no les gusta particularmente que les recuerden ciertas cosas y como dice Hans Beck "para hacerlo hay que ser extremadamente cuidadoso con el modo y el momento".

LOS VIDEO GAMES

Increíblemente los Playmobils han llegado a la pantalla de las consolas. Ubisoft ha producido el Playmobil Hype (apuntado al público de Zelda) para Gameboy Color, Sega Dreamcast y PC así como también el Playmobil Laura (apuntado a un público infantil) para Gameboy Color y PC.



Playmobil boquetero



Naves de la línea espacial de 1999

LA PRESENCIA EN ARGENTINA Y EL RESTO DEL MUNDO

La expansión internacional de Playmobil comenzó bastante de inmediato y se puede decir que cada país a donde fueron ingresando fue reflejado en cierta forma tarde o temprano en algún set de muñecos. El primero de ellos fue Brasil en 1976 donde la compañía Trol comenzó a fabricarlos bajo licencia de Geobra. Los sets eran prácticamente iguales a los alemanes con la única salvedad de que aparecen aquí los primeros playmobils negros. En 1978 Geobra sufrió su primer truchaje (que aunque choto desde el punto de vista económico es un buen indicativo de éxito), el país donde sucedió fue Hungría. Allí la compañía Schenk los comenzó a piratear a diestra y siniestra. Lo llamativo es que no fue hasta 1995 -ya con Hungría fuera de dominio soviético y negociando su adhesión a la Unión Europea- que Geobra logró ganarle un juicio en la corte suprema a Schenk y lograr paralizar la producción.

La llegada al mega mercado de USA se dio en 1980 mediante licencia a la compañía Schaper y mas adelante a la super grossa Mattel. Hoy día, sin embargo, es la propia Playmobil alemana, quien a través de su filial norteamericana importa y distribuye sus propios productos.

En Japón han tenido varios distribuidores, siendo muy populares en los ochentas y muy difíciles de conseguir en los noventas. Se lo considera allí el juguete occidental por excelencia. Vale recordar que en el rubro muñecos hasta la llegada de McFarlane Toys en los 90's las action figures occidentales habían tenido muy pero muy magros resultados de ventas allí, lo que hace el éxito de Playmobil un doble logro. Desde 1999 un nuevo importador, Masudaya Corp, está tratando de recuperar el tiempo perdido y está distribuyendo intensamente los Playmobils a las jugueterías niponas. En España



Set de bomberos argentino y alemán

Geobra licenció la producción a la empresa Famosa quienes durante años comercializaron a los juguetes de hombres sonrientes como Famobil (super originales...), más tarde una filial de la casa matriz se instaló directamente en España. El otro cambio de nombre fue en Inglaterra donde la empresa Marx Toys compró la licencia y los fabricó como Playpeople. Por supuesto más adelante fueron suplantados por una filial de la casa matriz alemana. Grecia también tuvo producción propia de Playmobils. Lo más llamativo de esta incursión es que el diseño gráfico que hizo Lyra (la compañía griega) gustó tanto a los alemanes que utilizaron muchas de sus ideas en sus propios packagings más adelante. En Argentina llegaron de la mano de Antex Andina en 1983, quienes compraron la licencia y empezaron a producir una gran variedad de sets famosos de la época. El pico de popularidad de estos muñecos en nuestro país se dio en los ochenta donde aquel afortunado chico que tuviera cosas como el Galeón Pirata o el Platillo Espacial (los sets más caros) era blanco de la envidia más absoluta por parte de sus compañeros de clase.

Las ediciones argentinas eran prácticamente iguales a las alemanas, contando con un plástico muy ligeramente inferior en calidad. Sin embargo los sets presentaban pequeñas variaciones (piezas, complementos, colores) y respecto a sus equivalentes germanos y eso los ha vuelto productos de alta cotización entre los coleccionistas internacionales hoy día.



El codiciado platillo espacial Playmobil (tenerlo era símbolo de status) y una nave de los '80



Limpiando el Riachuelo



El playmobil pedofilico

Lo notable es que si la variación existía, por más mínima que fuera, salían con un número de set diferente al de la versión alemana. De esta forma el set de bomberos que en Alemania se conocía como el 3234 aquí por contar con una red para que la gente se tire y un bote de goma recibió el numero 3491. Desgraciadamente los vaivenes económicos no permitieron una gran renovación de modelos (ni soñar con los 50 anuales del mundo desarrollado) y eso causó que con el correr de los años el interés decayera. Especialmente cuando finalmente se abrió la importación de juguetes en los noventas y debieron competir con los juguetes importados de series de televisión que cambiaban cada pocos meses. Antex Andina tomó entonces una política admirable y adaptándose a los tiempos se metió en un plan de especialización industrial y apuntó a convertirse en una de las fábricas Geobra de Playmobil a escala mundial, tratando de que le den en exclusiva la producción mundial de ciertos sets. Pero el objetivo no era fácil y se quedaron a medio camino consiguiendo sólo negociar una licencia más extensa que abarcaba además de Argentina a Brasil y otros países. Cuando llegó la devaluación, dándoles más competitividad de precios volvieron a la carga, renovaron gran parte de su línea actualizando el packaging a los standards actuales internacionales y adquirieron muchísimos moldes nuevos. Aun así no los suficientes y terminaron fabricando muchos sets que en vez de tener, por ejemplo, el auto de la edición alemana tenían un auto que ya se había usado en los viejos sets de los ochenta con leves variaciones de pintura... Medio trucho... Se rescatan de estas creaciones locales demencias como el ultra agresivo pero realista set de policías antidisturbios de la Federal. Aunque no dicen específicamente que sean de la Federal argentina, el hecho de que sean integralmente negros en su vestimenta y lleven escrito Policía en castellano lo da a entender. No sólo están equipados con diversas armas jodidas



"Dame más gasoliintina"

(sacadas de personajes de la línea western) sino que vienen con máscaras antigases lacrimógenos (procedentes de un viejo set de bomberos)!!! Sin duda el set más bizarro y con más bajada de línea de cuantos se han producido en el mundo de Playmobil. 100% aprobado por Geobra, hay que destacar.

También merece mención el logro de que los Playmobils que hoy día se comercializan en Brasil, un mercado bastante grosso, son efectivamente los fabricados por Antex, siendo distribuidos allí por la empresa local Calesita.

Actualmente de los Playmobils de Antex se encuentran con mucha facilidad en cadenas de jugueterías y supermercados gran parte de los sets producidos tanto en los años ochenta como los más recientes. Esto hace que Argentina sea una especie de paraíso para coleccionistas extranjeros de playmobils ya que se pueden comprar con facilidad total modelos discontinuados hace más de 20 años (ej la sublínea Playmospace) y que hoy día cotizan fortuna en sus ediciones alemanas haciéndose prohibitiva su compra.

Al margen de eso también se pueden conseguir junto a los de Antex una moderada gama de modelos originales alemanes importados en algunas cadenas de jugueterías e incluso casas orientadas a la decoración como Alparamis. Por desgracia no suelen ser modelos nuevos nuevos sino que en general se trata de sets recientemente discontinuados en su distribución internacional.





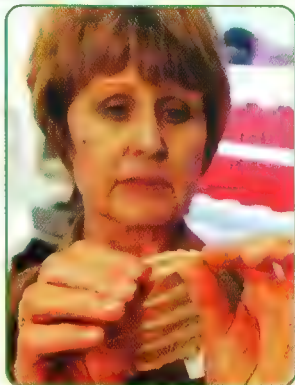
NO PODES!

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

EL FORRO FEMENINO PARA ENGRAMPAR VIOLADORES

No es chiste, el pasado 1° de Septiembre salió anunciado en la tele de Sudáfrica un dispositivo que se vende como la mejor arma para vengarse de un violador... El "rapex", o sea "el violex" (graaaaan elección de nombre...), es una especie de forro femenino, onda capuchón, pero con el interior todo cubierto de ganchos tipo diente de tiburón que apuntan hacia adentro. Todo para que a la primera ponida involuntaria los pinches se le claven en la salchicha al tipo y sea completamente imposible de sacar sin una cirugía menor. Cabe aclarar que Sudáfrica es uno de los países con mayor tasa de violaciones en el mundo: sólo el año pasado se registraron 52.733 casos; pero realmente la idea de que ésta puede ser una solución viable para eso es demencial. Ponerte un engrampa-pijas en la cajeta va a hacer que no te violen?! Con la misma lógica mejor agarrate una venérea a propósito, esa sí que es una venganza!! Lo que esa vieja (que parece fanática de los dildos y los modelos 3D de trozos) no tuvo en cuenta es que habría que llevar tres, uno para el culo y uno extra en la garganta, porque en cuanto al primer gil se le trabe la bergamota y ya estén todos avivados los violadores van a empezar a empomar por cualquier lado. La realidad es que es detectable con un dedo, y aunque logres entraparlo, sólo vas a lograr que el tipo te recague a piñas en vez de violarte.

De más está pensar la cantidad de "accidentes" que pueden llegar a ocurrir por supuestos olvidos de novias enojadas... Pero lo que realmente nos preocupa es lo que sucede con el miembro capturado en cuestión... Si el cepo-pijil se enganchó cuando el tipo estaba al palo, qué pasa hasta que llegue al hospital?! Para evitar que el aparato le desgarre la carne cual afila-uñas de gato, tendría que estar erecto todo el tiempo, cosa bastante difícil si tenés un tiburón masticándote la poronga...



"También sirve para sacarse la basurita de las uñas"



"Quiero agradecer a la Academia por este honor y..."



"Se me ocurrió por ese chiste del general que le pone una gillette en la concha a su hija..."

SUMOORU COMENTOSU

Ante la predominancia ibérica del small coments del número anterior, Ivrea recibió una llamada del iracundo personaje "editor japonés" demandando que su país también fuera mencionado en esta ilustre sección contra amenaza de retiro de contrato de mangas...



Ésta es la empresa madre del holding que maneja al temido editor japonés. Entre sus subsidiarias se destacan la Poronga Enterprises, Sorette Incorporated y la reconocida Choota Company...



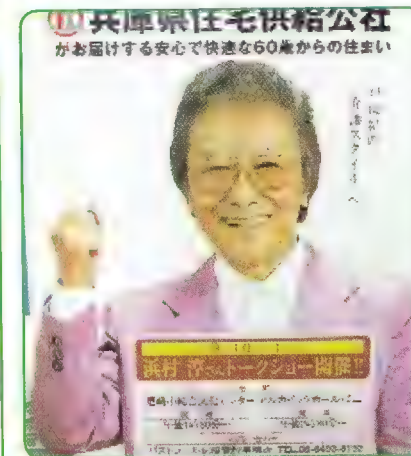
El campo deportivo de Kagada Corporation incluye esta genial canchita de fútbol. Los picaditos suelen durar unos 15 segundos para luego transformarse en un partido de water polo...



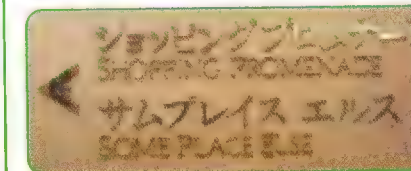
La cancha de baseball del campo de deportes sí estaba bien nivelada, hasta que tuvieron un amistoso con la empresa yankee Defecating Unlimited (cuyo jugador estrella vemos acá). Desde entonces se transformó en un gran cráter



"PARA LOS BAÑOS VAYA A SU TRASERO"
Nunca un consejo fue más útil que éste. Sobre todo para los cientos de empleados que trabajan en Kagada Corporation...



Como pasa con todas las super-estrellas de Hollywood, Soldán también recibió millones por brindar su reconocida imagen para las campañas publicitarias de Kagada Corporation...



"< ALGÚN OTRO LUGAR"
Para llegar a algún otro lugar andá a la izquierda, pasando el Promenade... Pero ojo, no vayas a tu trasero que ahí está el baño...

Maradona Salve al Rey

"Hubo una vez un tiempo en que nuestros próceres
soñaron con una Nación libre, grande y... monárquica.
Repasamos la historia que no nos contaron para encontrar
a los posibles reyes incas, británicos, italianos y franceses
que no tuvimos y presentármelos... plebeyo!"

Por Ricardo "Tati" Pérez

I Smell the Blood of an English Man

Marco Victoria imagina en su novela "Buenos Ayres City" un paródico futuro basado en cuál hubiera sido el futuro de estas tierras si las invasiones inglesas hubieran triunfado. Y es que poco faltó para que los criollos se

transformaran en british citizens... aún menos de lo que se cree. Los textos que se estudian en el primario sobre aquellos hechos, más novelísticos que históricos, nos hablan de una avasalladora defensa de la milicia ciudadana, que peleó calle por calle contra el invasor... "Que este éxito inesperado les haya inflado la imaginación, era inevitable. Podría llenar páginas con las anécdotas que he oído de Beresford, pero es un tema que no me atrae". Tal la cita que se lee en "Five Years in Buenos Aires", un libro documental atribuido a Thomas Love, fundador del diario argentino "The British Packet". Durante la primera invasión, en Junio de 1806, el general William Beresford anunció que la política británica para sus colonias reconocería el derecho de propiedad y libertad de comercio internacional, reduciendo las cargas aduaneras y liberando a los comerciantes del monopolio español. Historias apócrifas cuentan que, durante los casi 2 meses que Baires fue británica, lo restaurantes publicaban su menú en inglés y existía una "silenciosa" aceptación popular. Se apoya además en los dichos de Beresford a su regreso en Inglaterra, donde aseguró que los criollos eran "personas amables".

No es difícil entonces suponer que ni remotamente todos los ciudadanos

estuvieron en favor de defender los intereses de España (recordemos que Argentina aún no existía). Liniers y Álzaga, hombres de alta relación política y comercial con el poder peninsular, llegarían entonces desde Montevideo para realizar una contra-ofensiva "trionfadora" de la cual existen pocas pruebas y mucho de chamuyo, siendo el más famoso el de los vecinos tirando aceite caliente desde las terrazas; un ataque que hubiera sido inútil con la urbanización que tenía Buenos Aires (y eso ignorando que el aceite tenía precios terroríficos). Cuando Inglaterra vuelve a intentarlo en 1807, el General Whitelocke invade con éxito la ciudad tras vencer a las tropas de Liniers sin problemas. Ya no había defensa. El por qué de su inexplicable rendición apenas 7 días después, contando con una flota de 80 buques y 11.000 hombres, sigue siendo un misterio. A su regreso y enfrentado a una corte marcial, Whitelocke aseguró que no bombardeó Buenos Aires porque eso "hubiera afectado la vida de sus habitantes". Que un general en combate razone semejante cosa es rarísimo, sino ridículo. No se trata de descalificar lo que se conoce como La Reconquista y La Defensa de la ciudad, hechos que abrieron el camino de la Independencia, sino de mostrar que exhiben varios agujeros que aún hoy motivan dudas en los historiadores. El tema pasa por la influencia e intereses británicos en el territorio: cuando Berensford es derrotado y lo meten en cana en Luján, asegura que su plan es mucho más grande de lo que imaginan y tenía su base en la total liberación de hispanoamérica (lo cual motiva que Rodríguez Peña lo ayude a escapar). Hace aquí aparición el poco conocido "Maitland Plan", la gran conspiración inglesa contra los españoles. Desarrollado por Nicholas Vansittart, proponía que

una fuerza expedicionaria tomara Venezuela para luego movilizarse hacia Perú. Otra armada capturaría Buenos Aires, se trasladaría a Mendoza (instalando la capital del Imperio Sudamericano), y desde ahí cruzaría Los Andes para liberar Chile. Ambas fuerzas se reunirían en Lima, donde termina la conquista. Si lo comparamos con la campaña que luego realizaría San Martín (quien vivió un tiempo en Londres y fue oficial del propio Beresford durante la batalla de Albuera), es indudable que el Maitland Plan fue la base utilizada por el Libertador... aunque sean palabras que nunca se escuchan en una señorita de sexto grado. Hoy día, Argentina sigue siendo el país con mayor cantidad de población británica fuera de sus colonias.



todos sus miembros, atendiendo a ancianos, huérfanos, viudas e inválidos. Era además "devolver" la tierra a sus antiguos ocupantes y unirlos en contra del invasor europeo. No constituía ninguna boludez: de los 2,5 millones de habitantes que había por entonces desde Córdoba a Lima, la amplia mayoría eran indígenas. San Martín, que era republicano pero pensaba que la situación requería un poder centralizado, concidió con las ideas de Belgrano, pero muchos congresistas, en especial los porteños acaudalados, no estaban dispuestos a tener -como luego escribiría Bartolomé Mitre- "un rey en ojotas y patas sucias".

Por más loco que suene, la medida fue aprobada por aclamación el 31 de Julio y se decidió que la futura Monarquía Inca fuera hereditaria y constitucional, con una cámara vitalicia de caciques de varias tribus y otra de diputados criollos electos. La intención de unir a los indígenas en el proyecto de Estado prosperó hasta que el Congreso se trasladó a Buenos Aires en 1818, donde la oligarquía se encargó de tomar el control y darle punto final. De aquel anhelo de los próceres se pasaría a la "limpieza racial" de la Campaña del Desierto en apenas 60 años. Sin dudas, los criollos y los indios habían cambiado mucho...

De aquella increíble historia quedan las Actas del 9 de Julio traducidas a lengua quechua, ayamará y guaraní, en un intento por acercarse a cada hombre que habitaba nuestro suelo. Y mucho más notoriamente, el sol incaico propuesto por el diputado Chorroarín, que flamea día a día en nuestra bandera con cara de poker, como para disimular que el rey nunca llegó.

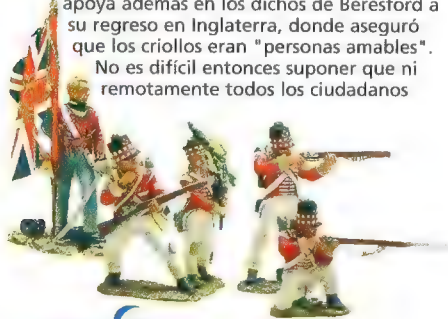
El Misterio de los Incas

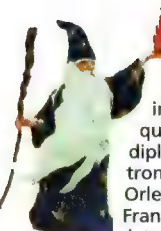


*Se dice que el 10 de Julio de 1816, para celebrar la Independencia, se armó fiesta en Tucumán y se eligió una reina entre las mujeres presentes: la hermosa Lucía Araújo, conocida luego como "la rubia de la patria". Lo que pocos sabían es que, detrás de aquella coronación pagana, existía la firme creencia de que el destino del recién nacido estado debía estar regido por alguien de "sangre azul". Siendo la mayoría de los integrantes del Congreso de Tucumán de ideas monárquicas, y considerándose el sistema republicano prematuro y poco conveniente, la idea más obvia era copiar a Europa y buscarse un rey: después de todo, Suiza era el único país que no tenía realeza. Hacen aquí aparición las "Sesiones Secretas del Congreso de Tucumán", un volumen que permaneció "escondido" hasta 1926, cuando fueron publicados por la Junta Nacional de Historia y Numismática. De aquellas sesiones, la más interesante fue la del 6 de Julio, donde se entrevistó a Manuel Belgrano recién llegado de su misión en Europa para "tantear" las posibles reacciones de nuestra independencia. Y fue ahí donde Don Manuel propuso fijar la capital de las Provincias Unidas de Sud America en Cuzco y llamar al trono a un descendiente de los Incas, siendo esta civilización la más justa de la historia de la humanidad, la única que sació el hambre de

Mi Reino por un Europeo

•Obviamente, la cara de los porteños cambiaba si se hablaba de un monarca culto y refinado de las Europas; lo mismo daba si eso significaba vender la independencia por cambiar de amo. Juan Martín de Pueyrredón, quien no congeniaba del todo con Belgrano, fue designado Director Supremo del Congreso el 3 de Mayo de 1816. Una de sus primeras medidas fue enviar una misión a Brasil para ofrecerle al Rey de Portugal el protectorado del Rio de la Plata, asociando la Casa de Braganza (dinastía portuguesa) con el heredero de los Incas. La idea, demasiado complicada, no tuvo aceptación.





Hacia finales de 1818, el Rey Fernando VII de España preparaba una reconquista, por lo que Pueyrredón decide iniciar negociaciones con Francia, que al año siguiente envía un diplomático que propone para el trono a Luis Felipe, Duque de Orleans y sobrino del Rey de Francia. Sin embargo, esta candidatura no fue aceptada por la corte

francesa, que en cambio propuso a Carlos Borbón, Duque de Luca, un italiano emparentado con Francia y que, por ser sobrino de Fernando VII, podría obtener su reconocimiento. Los mas vivos de la corte pensaban que luego se lo podría casar con una princesa portuguesa para recuperar la Banda Oriental (hoy Uruguay) y, por qué no, formar un vasto imperio junto con Brasil.

Carlos Borbón miraba y no entendía nada: apenas era un pendejito de 12 años... Mientras tanto, Rivadavia viajaba a Londres en busca de un protectorado inglés, tal como era el deseo de Carlos de Alvear, miembro de la Logia Lautaro y compañero de San Martín. Aunque el Congreso ya tenía aprobado aceptar un príncipe de la Casa de Braganza, quien más cerca estuvo de llegar al trono del país fue el Duque de Luca. Y así hubiera sido de no ser porque los caudillos del litoral, comandados por Artigas (que dominaba casi la mitad del territorio nacional), tildaron a los monarquistas de traidores a la Patria. Esto hizo que Pueyrredón renuncie a su cargo y sea reemplazado por Rondeau, quien no hizo más que calentar a Artigas más y más hasta levantarlo en armas. Finalmente, Rondeau es vencido y se disuelve el Congreso, comenzando a partir de 1820 un periodo de anarquía y guerra civil donde los "monárquicos" mutaron en "unitarios" y los "republicanos" en "federales". Por cierto, hasta 1853, año en que se jura la Constitución por primera vez, aún no se había establecido que la República era nuestra forma de gobierno.

Orélie I y el Reino de Araucanía



•Cuando hablamos del proyecto de monarquía incaica, dejamos de lado el hecho de que los Incas nunca estuvieron en nuestro territorio. Y es que era jodidísimo invadir al pueblo mapuche, que se bancó el embate incaico y luego el español durante siglos, mientras dominaban, a su vez, a muchas otras tribus argentinas (como los Pampas, los Puelches o los Huarpes). De seguro que ellos no hubieran aguantado un rey inca... más que nada, porque ya tenían el suyo. Esta historia es fascinante, y aunque sus aventuras fueron escritas por él mismo y son imprecisas, Orélie Antoine de Tounens se merece un párrafo aparte en la historia de estas pampas. No se sabe bien cómo ni por qué, algunos aseguran que ya tenía todo planeado antes de su viaje, pero este francés llegó a Chile en Agosto de 1858 y, tras yirar varios meses por sus ciudades, decidió meterse por su cuenta en el indómito territorio mapuche. Terminará viviendo de garrón con una tribu, aprendiendo su idioma y costumbres, hasta que el 17 de Noviembre de 1860 convence a los caciques de instaurar una monarquía y nombrarlo rey. Un mes después redacta la Constitución y nombra un gabinete de gobierno: nace así el Reino de la Araucanía y Patagonia. Sonará chistoso, pero por aquella época, esos territorios no estaban bajo control ni chileno ni argentino. Es más, el reino tenía sustento en el Tratado de Killén, firmado en Enero de 1641, según el cual los españoles estaban en paz con los mapuches y reconocían su territorio. Incluso el Rey de España lo ratificó en Abril de 1643. Si tomáramos estos datos como eje, podríamos decir incluso que la Nación Mapuche fue el primer pueblo independizado de la historia.

Antoine, rebautizado Orélie I, estaba seguro de poder negociar con el estado chileno, por lo cual dirigió una carta a la Cámara de Diputados de la cual sólo recibió burlas. Si era tan ridículo, no se explica entonces cómo es que fue declarado enemigo público y se puso precio a su cabeza... Sería, seguramente, porque

contaba con un ejército de 30.000 hombres que podía armar flor de quilombo apenas se organizara. Cornelio Saavedra recibió entonces la orden de secuestrarlo, cosa que efectivamente logró en Febrero de 1862. Lo mandaron a un manicomio, aunque los médicos aseguraron que Orélie estaba en su sano juicio y era capaz de reconocer todos sus actos. Nueve meses y medio después, el cónsul francés en Chile logra mandarlo de vuelta para Francia, donde redacta cartas para diarios y políticos, quienes se le cagan de risa. Seis años después se cansa de que lo tomen de boludo y se vuelve para Araucanía, donde encuentra a su pueblo diezmado por las campañas de "pacificación" de Saavedra. A pesar de ello logra reagrupar fuerzas y le declara abiertamente la guerra a Chile en 1870. Durante dos años lidera batallas hasta que en 1872 regresa a Francia en busca de un apoyo que nunca logró. Enfermo y pobre, muere en Septiembre de ese mismo año a los 52 años. Su cuerpo fue a parar a una fosa común, pero muchos años después, el municipio de

su pueblo le construyó una tumba acorde a su condición real. Un detalle interesante es que éste fue un tema estrictamente chileno: Argentina no participó en su persecución (no le dieron bola directamente).

Como Orélie I no tuvo hijos, sus asesores siguieron la línea hereditaria. Actualmente, el trono es ocupado por Philippe I, quien sigue asegurando que deberían ofrecer una autonomía cultural

a los Mapuches, así como España lo hace con Cataluña o el País Vasco. En Francia, por cierto, Philippe I tiene categoría de Alteza Real. Hoy en día los Mapuches siguen luchando por su autonomía.

En www.mapuche-nation.org exponen su caso y denuncian las persecuciones de las que son objeto, siendo la más importante actualmente la de Aucán Huilcamán, el líder del Consejo de Todas las Tierras, a quien le fue negado el derecho a presentarse a las próximas elecciones presidenciales chilenas a pesar de haber reunido las 35.000 firmas necesarias. El Parlamento Europeo, por cierto, envió una carta en su apoyo.



~Y el Trono quedó... vacante!~

Como no queríamos que la historia termine así, nos pusimos a buscar sangre azul entre nuestros compatriotas y a armar futuros paralelos. De rodillas, plebeyo!!



~ Emperador Maradona I ~

Conocido como "el Mejor Rey del Mundo", cosa que disgusta a O Rei Pelé de Brasil. Amenaza al Papa con expulsarlo de este sistema solar si no reconoce su autoridad. A su muerte se presentan 7 niños de diferentes nacionalidades reclamando el trono.



~ Kaiser Charly II ~

En la ONU, Charly II tira el escritorio, patear los mástiles, grita Say No More, y le muestra el tujes al Papa. Luego regresa a pintarrajar Palacio y salta a la piletta desde la torre. Muere. En su velatorio, Lord Pipo Cipolatti procede a fumarse sus cenizas, según protocolo.



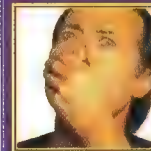
~ Princesa Luciana la Grande ~

Amada por los súbditos varones, las arcas reales crecen en cada uno de sus viajes de negocios. Se casa con el Príncipe Carlos de Inglaterra y recupera Malvinas sin problemas. Fallece con 30 años. Se la embalsama y se la coloca desnuda en Plaza de Mayo.



~ Virrey Alberto de Rosario ~

Carismático y divertido, su gabinete de mujeres es la envidia del reino. Porcel es su Ministro de Defensa. Muere al resbalar desde el campanario de Palacio. En su lápida se lee "se nos cayó un idolo". Fito Pérez, cual Elton John con Lady D, toca en su honor.



~ Conde Guille de la Franchella ~

Siempre grita a las niñas del Reino "te quieroooo!". Su gabinete es conocido como "Brigada 2". Nombra el 18 de Julio "Día de A Comerla", imponiendo una nueva costumbre entre secretarías y jefes. Racing es elevado a Selección Real y no gana por 30 años.



~ Princesa de La Pampita ~

Los diarios suelen publicar fotos de la princesa de espaldas (después de todo, solamente es princesa de culo). Debido a esto desarrolla histeria y cae en coma. 5 años después se la coloca cornatosa junto a Luciana la Grande. Miles de turistas vienen a verlas. Miles.



~ Reina La Susana VI ~

El animal nacional es el dinosaurio (vivo?). Tras expulsar como 6 reyes de Palacio, temen que a su muerte herede Jazmin. Estalla una guerra civil que dura 200 años, tras lo cual se nombra Rey a un Susano, que se casa con otro Susano y son felices para siempre.



~ Sandro, Rey de América ~

Llegado a edad mayor, muda Palacio a la Clínica Suizo Argentina. Le construyen un tubo de oxígeno de oro que le hace juego con la corona. Reemplaza el sol de la bandera por una bombadna beige. Muere en bata, rodeado de cincuentonas, a la edad de 134 años.



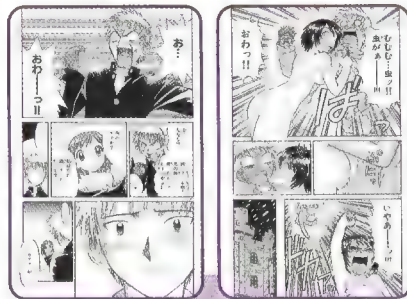
Por lo general cuando hay que describir un manga/anime en una frase, rara vez se puede decir algo que resulte realmente atrayente y llame la atención. Captain Tsubasa trata sobre un pibe que juega re bien al fútbol, Dragon Ball es una serie de pelea con tipos recontra fuertes, etc., etc...

El caso de "Midori no hibi", título que puede traducirse literalmente como "Los días de Midori" ciertamente no es uno de estos. La historia es la recontra clásica trama de la pareja dispareja, con una minita cute y un chabón peleador y bolido; salvo por un mínimo detalle... La chica está en la mano derecha del chabón!! (?) Como si fuera un cuento del realismo mágico de García Márquez, de alguna forma para la mitad del primer capítulo uno ya da por sentado que algo tan desquiciado como que la mina exista en semejante lugar no sólo es algo normal, sino que toda la historia es sorprendentemente humana y realista...

La referencia del título es justamente porque la trama gira en torno al tiempo en que la tímida Midori y el bruto Seiji comparten sus vidas. Seiji es algo así como el gemelo espiritual de Hanamichi Sakuragi de Slam Dunk multiplicado por dos: es torpe, maleducado, cabezadura y el terror de todas las banditas de patoteros de la ciudad. Por lo mismo también resulta que en el fondo es un pobre pibe, amable, valiente, pero por sobre todo está muy muy caliente. Su única ambición en la vida es conseguir una novia, pero su reputación



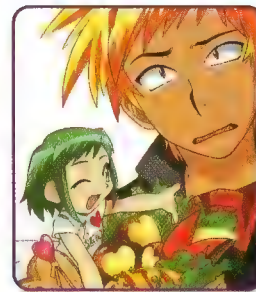
"Aguante la puñeta!!!"



El manga de Midori

de "perro salvaje" se lo impide. Midori por su parte es una chica de familia con guita, estudiosa, y hace años está enamorada de Seiji pero nunca se animó a decírselo. El resto de la historia es previsible, a medida que pasa el tiempo Seiji va abriéndose cada vez más a su compañera mientras ella llega a conocer realmente al chico que miró tanto tiempo, desde lejos. Pero lo que es más atractivo de esta serie es la familia de personajes secundarios que rodea a los protagonistas, los cuales, para variar, casi siempre están enamorados de alguno de los dos protagonistas (Ranma idiota!). Todos y cada uno de los personajes tiene una historia completamente independiente e igualmente rica, que va desde una yankee amante de todo lo oriental, al nerd otaku más recalitrante...

El autor de esta familia de personajes es el novato Kazuou Inoue, nacido el 1 de Mayo de 1977 algo (nunca quiso confesar la fecha exacta). Su carrera como dibujante empezó al



"Éstas pegan más que las de Bob"



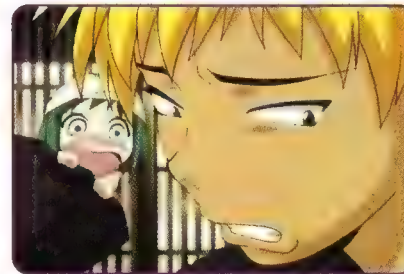
La muñeca de Midori



El nuevo manga de Inoue: Love & Collage

ganar el premio Grand-Prix Nro.40 por su manga de 4Koma (tiras cómicas de cuatro cuadros) "Dream Security Mao". Ese premio le consiguió un puesto de asistente de Kazuhiro Fujita (creador de Ushio & Tora y Karakuri Circus), el cual a su vez le abrió las puertas del Shonen Sunday de Shogakukan (hogar de Ranma 1/2, Detective Conan e Inuyasha entre otros). Después de lograr publicar con éxito el capítulo unitario "Heat Wave" en 2001 en las páginas de ese semanario, fue contratado para realizar su debut profesional formal con este manga. Así comenzaban los días de Midori y Seiji el 25 de Septiembre de 2002, los cuales llegaron a su tan esperado final el pasado 21 de Julio, siendo recopilado todo el manga en ocho tankoubons.

El éxito fue instantáneo y la versión animada no se hizo esperar. La serie producida por Studio Pierrot (Naruto, Yu Yu Hakusho, entre muuuuuuchos otros) contó con un total de 13 episodios que se emitieron entre el 3 de Abril y 26 de Junio de 2004. La animación adaptó de forma bastante fiel la trama general del manga, pero por la obvia poca cantidad de episodios se lastraron olímpicamente la mayor parte del desarrollo de los personajes secundarios (justo una de las mejores cosas que tenía la serie). Un dato muy divertido es que además de conquistar los



"Uh! Otra vez se tapó el inodoro..."



"Maldito celular con tapita!"

rayos catódicos, esta serie también ocupó las ondas radiales de Japón en simultáneo; gracias a un programa semanal llamado "Midori no Love Diary" donde la actriz de doblaje de Midori (Mai Nakahara) comentaba las novedades de la semana ya fuera de anime, manga o merchandising y, por si fuera poco, también daba consejos amorosos.

La historia es la recontra clásica trama de la pareja dispareja, con una minita cute y un chabón peleador y buludo; salvo por un mínimo detalle... La chica está en la mano derecha del chabón!! (?)

Kazuou Inoue demostró una gran convicción en su trama al no intentar alargar interminablemente un manga que estaba teniendo tanto éxito y terminarlo tal y como había planeado desde el principio. Gracias a esto comenzó inmediatamente con una nueva serie en el mismo semanario, de nombre "Love & Collage", sobre un chico obsesionado con un personaje femenino de anime y que busca una novia que tenga piernas, ojos, tetas y voz iguales a ella. Características que encuentra en cuatro minas diferentes... (Ah, el eterno dilema...).

EL SUBMUNDO DE EDU

Episodio 2: Carnaval toda la vida.

En este mundo actual de alta tecnología y globalización, todavía se conserva un rito pagano tan ancestral como divertido: el culto al regordete y burlón Rey Momo, conocido internacionalmente como Carnaval (o Pepé-pepé-pepé...). Si bien tiene un origen pseudo-religioso, hoy en día es una atracción turística que, aparte de las caderas de las pasistas, mueve fortunas. Todos los años se organizan varios carnavales emblemáticos como el de Venecia, el Mardi Gras de New Orleans (ese me dijeron que este año arrasó...! Chan!) y, por supuesto, el de Río, o mais grande do mundo... En nuestro país, más allá de las pintorescas murgas barriales en Buenos Aires y otras provincias del interior, nues-



Siempre listo para tocar el timbre

tra versión local más importante de este evento es, sin duda, el de Guaqueguaychú. Justamente en la última edición de este famoso "carnaval del país", fue que junto a mi querido colega y secuaz, don Marcelito Vicente, estuvimos en la primera fila del corsódromo disfrutando de las glamorosas comparsas y su colorido espectáculo (bah, mirando ortos que es para lo que fuimos...)

Realmente notables el laburo y la inversión puestas en la producción de las comparsas Kamarr, Papelitos y O'Bahia. Incluso las promotoras de las marcas que desfilaron estaban un quilombo...! Muy destacable la morocha de Pago Fácil... (Y no me refiero a ningún personaje de la nota del número anterior, sino a la empresa de cobros! Lluvia de Chanes!)

Más allá del clima festivo del corsódromo, algo muy curioso nos ocurrió en el entretiempp, cuando se me acerca una nena de unos 13 años y me empieza a tirar chamuyo... "De dónde sos...?" y bla bla bla... Yo automáticamente le respondo: "Todo bien, pero no quiero ir en naca." Y no era para menos, ya que cada 10 metros había agentes custodiando la comparsa...

Encima la precoz niña no estaba sola... Su amigueta de 9 (!) años no se quedaba



El tío Marce y sus sobrinas



La morocha de "Pago" Fácil

atrás... Mientras la de 13 llevaba la conversación hacia terrenos por demás inapropiados, como hablar de ropa interior femenina y besos de lengua, la de 9 directamente pasó al plano físico y empezó a acariciarme el pelo, la pierna... Ahí nomás le paré el carro, aunque no sabía cómo tratar el tema con alguien de tan tierna edad. Lo que atiné a decir fue "Portate bien...!" para que desistiera de su actitud... Por suerte aflojó antes de que una vieja que estaba cerca nuestro mirando con cara de sospecha llamara al fiscal de turno... Para colmo, en medio de esta inusual escena, aparece uno que vendía souvenirs en el corso y señalando a Marce dice "Vos sos Marcelo Vicente, el de Lazer!" Entre carcajadas, le dije "Jeh, te reconocieron." y el flaco arroja "Y vos sos Eduardo Di Costa!" Uuuuh... mirá dónde

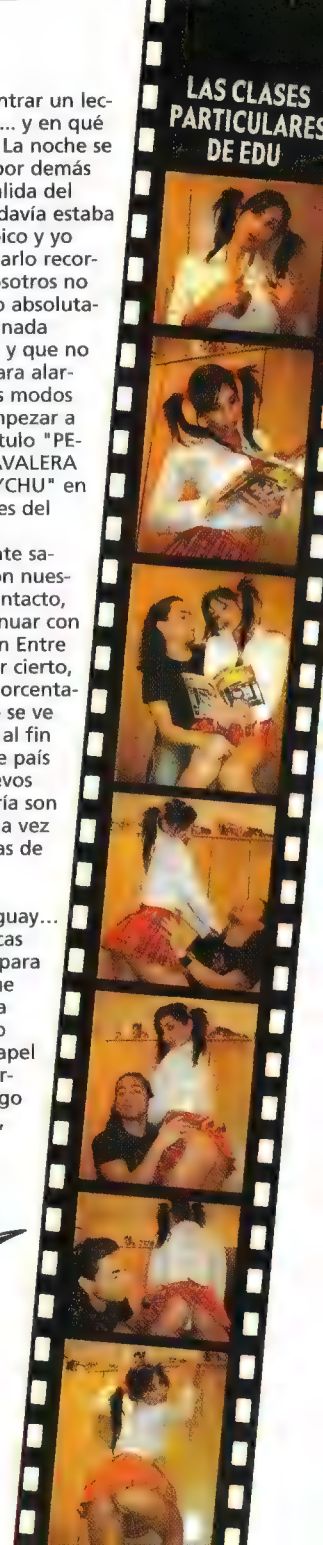
venimos a encontrar un lector de la revista... y en qué circunstancias... La noche se había tornado por demás bizarra... A la salida del corso, Marce todavía estaba un poco paranoico y yo trataba de calmarlo recordándole que nosotros no habíamos hecho absolutamente nada de nada excepto charlar, y que no había motivo para alarmarse. De todos modos era difícil no empezar a imaginarse el título "PEDOFILIA CARNAVALERA EN GUALEGUAYCHU" en los diarios locales del día siguiente...

Afortunadamente salimos ilesos y con nuestro prontuario intacto, pudiendo continuar con nuestro finde en Entre Ríos, donde, por cierto, es increíble el porcentaje "a favor" que se ve en todos lados: al fin un lugar en este país plagado de huevos donde la mayoría son mujeres...! (Cada vez tengo mas ganas de hacer un tour Mesopotamia argentina-Paraguay... Espérenme, chicas que ya voy a ir para allá!). Bueno, me despidió hasta la próxima tirando serpentina y papel picado. Y recuerden: si yo les digo que es carnaval, aprieten el pomo!

*Edu**

Si querés sumergirte en el submundo de Edu enviando tus anécdotas noctámbulas, consultas sobre la actividad pirateril o si sos una chica, participando en el casting para una de las producciones de la sección, escribí a submundo@editorialivrea.com

LAS CLASES PARTICULARES DE EDU





Hace ya varios meses las pantallas de nuestros televisores fueron invadidas por un ser amarillo y agujereado por donde se lo mire. No se trata de un fontina, estrella del cooking channel, sino de la esponja más conocida del mundo entero. Con sus ojos saltones, sus pantaloncitos cuadrados y su corbatita a lo Macaya Márquez; "SpongeBob SquarePants" (Bob Esponja pantalones cuadrados) se ha convertido en un icono de la sociedad contemporánea. Originalmente emitida en USA desde Julio de 1999 tuvieron que pasar tan sólo algunos episodios para desatar la locura. La frescura de sus dos personajes principales y su interminable estupidez, desde un punto de vista inocente, son lo que han llevado a Stephen Hillenburg al estrellato.

Emitida desde Julio de 1999 tuvieron que pasar tan sólo algunos episodios para desatar la locura.

El autor, nacido el 21 de Agosto de 1962 en Fort Sill, Oklahoma, comenzó a trabajar en el medio hace ya más de 10 años, cuando Joe Murray puso en pantalla Rocko's Modern Life, dándole el rol de director y principal guionista. Con Bob Esponja mezcla matices de su título de biólogo marino y su calidad narrativa para atrapar a chicos y no tan chicos. Tras él se halla un experimentado grupo de personas donde se encuentran, entre la interminable lista de escritores que suma a unos diez nombres diferentes, Butch Hurtman y Vincent Waller. El primero, que se confiesa a sí mismo como un fan de Star Wars, Los Simpsons y los comics de Superman, lo respalda el haber sido director y guionista de Jimmy Neutrón y Johnny Bravo durante algún tiempo. Además escribió en reiteradas ocasiones guiones para Dexter's Lab junto a Genndy Tartakovsky.



Suar y Carlín en Comodines (Suar es la esponja)

Vincent Waller es acaso el que más dotes bizarras y vueltas de tuerca le da al guión por su pasado en Ren & Stimpy. Es gracias a ellos que con el tiempo Bob ha logrado además de mostrarle el mundo submarino a los niños, llegar a cierto nivel de sátira y comicidad con los adultos, al igual que lo hacen Los Simpsons, Family Guy o South Park. Entre los actores principales de la obra original, se incluye un cast con larga trayectoria en el medio, donde la mayoría de ellos actuó en las más populares sitcoms de los últimos 15 años en USA, tanto con participaciones pequeñas como papeles secundarios en forma estable. Además desfilaron por casi todos los dibujos animados del Cartoon y del Nick e incluso fueron dobladores de unos cuantos animés. Tom Kenny, quien fuese el Alcalde en Las Chicas Super Poderosas, fue el encar-



"El primero te lo regalo, el segundo vemos..."



"Te lo voy a dejar como la flor de al lado"

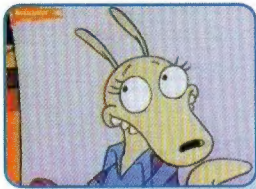
gado de interpretar a SpongeBob; Bill Fagerbakke, antes Harry en la versión animada de Dumb & Dumber (Tonto y Retonto), hizo lo mismo con Patrick Star. La historia se centra en las vivencias de Bob y su mejor amigo Patricio Estrella (Patrick Star) en Fondo de Bikini, una ciudad situada en las profundidades del mar. Bob vive en su casa en forma de piña junto a su mascota, un caracol llamado Gary, y sigue eventualmente la rutina de asistir a la escuela y trabajar en una hamburguesería llamada Krusty Krab (El Cangrejo Crujiente) junto a su vecino Squidward, un calamar que siempre anda de mal humor. De ahí en más existe una variada gama de extravagantes personajes que intervienen durante los once minutos que dura cada capítulo. Más allá de esa premisa básica no hay una trama general. En cada episodio alguno de los habitantes de la ciudad marina, usualmente Patricio (que es al que más le patina el disco), literalmente se delira y con un poco de imaginación, un asunto cotidiano termina en una increíble aventura. Y ese es el juego que Hillenburg plantea desde el vamos: que los chicos aprendan a jugar con la imaginación.

Cuando algo resulta ser tan masivo, arraigándose a la sociedad de manera diaria, es objeto de cuanta crítica pueda hacerse. Quién no recuerda la fogata que se hizo en USA, con los muñecos de Pokémon por una multitud de padres

indignados al quedar atónitos con los mensajes satánicos pronunciados por Pikachu. Bob Esponja no fue la excepción. Esta vez no fue ningún obispo, ni siquiera el Papa, sino una asociación de padres "Focus on the Family" (Concentrémonos en la familia) la encargada de denunciar la homosexualidad del submarino personaje. Lo más increíble de esto es que a la cruzada se sumaron la ministra de educación de los Estados Unidos e inclusive el mismísimo George Bush (vade retro, Satanás) que alegó que Bob Esponja forma parte del eje del mal junto al Topo Gigio, Cocomiel y los Ositos Cariñosos. Lo que generó la polémica fue el hecho de que los dos personajes principales miren la televisión tomados de la mano sirviendo de catalizador un video musical pro gay del tema "We are Family" de Sister Sledge en el que Bob y varios astros infantiles como el dinosaurio Barney, Jimmy Neutrón y los Muppets participan tocando en una banda el polémico tema. Sin embargo, Neil Rodgers el productor del video, declaró que el mensaje es el de aceptar todas las culturas y estilos de vida.

Mientras, en la Argentina la fiebre fue de menor a mayor, arrancando con gran repercusión gracias a la estela que este gigante deja a su paso. El primer canal en emitir la serie fue obviamente Nickelodeon, que por ese entonces se encontraba recientemente incorporado a la grilla de los cableoperadores. De



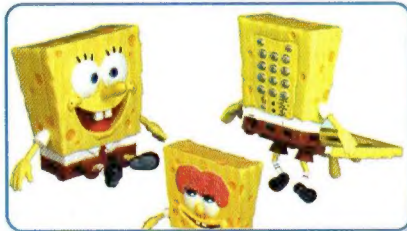


Rocko's Modern Life



ahí en más logró cautivar a la audiencia infantil, a los adultos que los acompañaban y a una increíblemente variada gama de edades que se vio atrapada por el amarillento personaje y ese sabor a mensaje subliminal que a pesar de todo dejan sus historias. De esta forma comenzó a acaparar mucho más la atención de adolescentes, liberales y tribus urbanas que lo han tomado como un fetiche e ícono de la época. Más tarde llegaría el turno de desembarcar en los canales de aire, repitiéndose la fórmula de siempre: malos horarios más pésima publicidad, igual a un bajísimo rating, sobre todo teniendo en cuenta que no sólo los más chicos lo mirarían y que además estos tienen derecho a ver algo más que a un grupo de pobres huerfanitas de vez en cuando. El primer osado fue Canal 9, algo llamativo por la corriente ideológica que sigue y la que se le atribuye al dibujo. La emisión fue escasa pasando a manos de América, que hoy por hoy tiene los derechos hace ya casi un año y que viene repitiéndola cada vez que tiene un hueco que llenar. Actualmente el horario es bastante respetable (lunes a viernes a las 11:00 hs) en comparación al que hasta hace muy

poco tenía en la fabulosa ubicación de los domingos a las 16:00 hs. Más allá de eso, Bob ha logrado posicionarse bien entre los más chicos y, cómo se mencionó antes, entre los no tanto. Una increíble montaña de merchandising invadió todo mercado marcándolo con la peculiar cara del personaje. Desde álbumes de figuritas hasta todo tipo de remeras, llaveros, máscaras, pasando por una variada gama de juguetes que la cadena Burger King lanzó junto con sus cajitas infantiles y de la que se desprende cierta anécdota: Hillenburg sabía que si todo se encaminaba bien, cualquier tipo de cosa con la figura de su creación sería vendida al mejor postor. Nickelodeon le dio la posibilidad de tener la última palabra sobre cada producto a manufacturar. Siempre se negó a tratar con la gente de las comidas rápidas, digase los grandes arcos dorados en forma de M o el rey de las hamburguesas. En la serie, que Bob trabaje en un fast food es una ironía por su rechazo a ellos. Aguantó pero es imposible el lanzamiento cualquier film para chicos sin un acuerdo con alguna de estas casas por lo cual tuvo que olvidar por un rato sus creencias y pactar.



El variado merchandising: el celular, muñecos y el juego de Play 2.

Pasó relativamente mucho tiempo para que Nickelodeon y Paramount logran convencer a Hillenburg de realizar el largometraje de Bob. Según confiesa él, la decisión la tomó en su casa cuando estaba mirando junto a su hijo Toy Story y El Gigante de Hierro. Sintió ante sus ojos el desafío de tener que armar una trama más compleja para que sus estrellas animadas pudieran estar en pantalla por más de media hora. Así se encerró con parte del grupo de guionistas que trabajan en la serie (a fumarse algo ^-^) durante 3 meses. Valió la pena ya que lograron armar lo que sería en unos meses uno de los estrenos cinematográficos más esperados. El largometraje estrenado el 19 de Noviembre de 2004 cuenta en la versión original con un cast de lujo, con reconocidos actores de Hollywood (Alec Baldwin, David Hasselhoff y la bellísima Scarlett Johanson) que acudieron al llamado de las sirenas, mientras que en nuestro país recién asaltó las salas de cine el 6 de Enero de este año, en un estreno prometedor que tan sólo quedó en eso, estando pocas semanas en cartel. El film cuenta como Plankton, celoso por la apertura de un nuevo Krusty Krab, roba la corona del rey Neptuno y se la vende a Shell City, una ciudad de la que nadie volvió, culpando del siniestro a Mr. Krabs (el Señor Cangrejo). Tras ser juzgado por el rey Neptuno se disponen a aplicarle la pena máxima, pero Bob se interpone pidiendo por su vida, a lo que se le dan seis días para que recupere la corona o sino al cangrejo se lo comen con fritas y una buena salsa marinera. Como era de esperarse, Patricio se ofrece a ayudarlo, embarcándose en la empresa más complicada que viviesen hasta ese entonces. El doblaje de la serie, así como de la película fue realizado íntegramente en Venezuela, contando con una buena calidad y actores con el suficiente ruedo como para elevar la calidad del producto. Entre los roles principales se pueden destacar el de Kaihiamal Martínez y luego Luis Carreño como Bob Esponja; Paul Gillman encarnando a Patricio y Renzo Jiménez como Calamardo.



Bob Satriani!!



"Es la gota de Magistral!!!"



"Vengan que los hago hombres"



"Mortimer, muérete de envidia"



LAZER MAIL

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

Y aquí estamos otra vez!!! Sorpresa, sorpresa! Pese a tanto cambio por primera vez en mucho tiempo la espera entre un número y otro no fue excesiva...! Sólo 7 semanas separan este número 35 del 34. No sólo nos graduamos de bimestral sino que ya estamos camino al objetivo inicial de sacar Lazer mensualmente. Niente male, Niente male...

Es una noche de Sábado acá en Buenos Aires, mañana es el día de la madre (para que se ubique cuando estoy escribiendo esto) y estoy bastante limado por haber estado ayer hasta las 6am laburando junto a todo el equipo de Lazer en cerrar este número. Un sushi delivery, diversos vinos y cervezas hicieron más amena la trinchada... que, como siempre, concluyó en extremas risotadas y algún chiste metido en el egrifame de alguna imagen que, como siempre, cuando lo leamos sobrios pensáramos "urrrghhh... esto no sólo no es gracioso sino que directamente no tiene el más mínimo sentido!!!!". En fin... Ahora sólo queda que yo me termine el correo y mandamos la revista a imprenta.

Hablando del correo, me lei todo lo que mandaron y pese a muchos comentarios interesantes sobre los cambios la sensación general que me dejó el total de las cartas fue "qué bueno que Lazer volvió, buena como siempre che, lamento de Pablo". No sé si interpretarlo como algo positivo o negativo la indiferencia general a los cambios la verdad. Bah, qué se yo... me puse a mirar Lazer al detalle después de leer las cartas y llegué a la conclusión que en el fondo el 34 no es demasiado diferente a los demás, hay cambios pero siempre los habido a lo largo del tiempo que venimos publicando Lazer y la actualización estética no pesa tanto al final de cuenta porque sigue la línea de la anterior. Bueno, antes de pasar a las cartas hay algunos temas que me gustaría responder de forma genérica ya que eran preguntas y comentarios recurrentes en los mails y entre los que se acercaron a Megacomics a charlar con nosotros.

Cartas Masters of the Lazer Universe: Lo que pretenden ser estas cartas es una especie de sátira acida sobre el mundo de Lazer y el mundo comiquero argentino, para reírnos un poco de nosotros mismos. Al margen de eso son genuinamente jugables. Por un tema de espacio no podemos meter las reglas en todos los números, pero están disponibles siempre en la web para que las consulten. O por lo menos lo estarán una vez que esté operativa la versión 100% renovada de nuestra web, la cual al momento de escribir esto está muy pero muy avanzada y confiamos en tenerla operativa muy pronto. Los datos de las secciones que tienen respuestas de "Sí", "No" o "Tal Vez" son todos genuinos y aportado para el juego por cada una de las propias personas (en el caso de la gente real claro, no en el de un El La Canción...). Los demás datos y la característica provienen de lo que la gente que los rodea siente que son esas personas al respecto y lo que hacen mientras trabajan. Para cada número de Lazer de acá en más se producirán un total de 8 cartas nuevas, saliendo embolsada la mitad de la tirada con 4 de ellas y la otra mitad con las otras 4. No metemos 8 juntas porque no dan los costos y hacemos 8 por número en dos sets de 4 porque la intención es que si se juega con amigos no necesariamente tengan las mismas cartas que uno (lo cual volvería medio embole el juego). Hasta ahora hemos hecho las siguientes cartas:
Lazer#34: Set 1: Leandro Oberto, Agustín Gómez Sanz, "Bar" Simpson, Eduardo Di Costa. Set 2: Javier Heredia, Ricardo "Tati" Pérez, El La Canción, Marcelo Vicente.
Megacomics 05: se entregaban gratis con la compra de una Lazer (sea el número que sea) o más de 15 pesos en mangas las siguientes cartas exclusivas: Editor Japonés, Mujer que Mea Parada. También se entregaban si el lector meramente insistía en que se las den y dependiendo de la cantidad disponibles de ellas en el momento. Siempre que haya una convención manguen al vendedor de Ivrea a ver si les tira alguna carta de regalo (ya sea especiales o comunes) ya que si tenemos disponibles en ese momento es las daremos de buena onda.
Lazer #35: Set 1: Paula Ventimiglia, McPYO, Indio Tikuna, Graciela Escobar. Set 2: Marina Fornaguera, Chipipija temerosa, Gabriel Greif, Gerardo "Camelot" Busto.
La primera tanda de cartas va a sumar alrededor de 50. Si continúan teniendo éxito y siendo bien recibidas como fue el caso de las aparecidas con la #34 la idea es luego seguirla con sets de expansión. En futuras convenciones de comics también organizaremos torneos de cartas Masters of the Lazer Universe.

Respuestas sobre preguntas frecuentes Línea Manga: Si, se vienen mangas nuevas (y muchos), en los próximos meses llegará Video Girl Ai, Paradise Kiss, Virgin Crisis, Vagabond, Ichigo 100% y Motto Oshiete. También estamos en nego-

ciación por otros. X de Clamp posiblemente vea la luz en 2006. Melody of Oblivion está demorada por problemas de copyright entre Gainax y Kadokawa que escapan a nuestro control. Naruto no la quieren vender hasta que se vea el anime en Latino América, estamos interesados y cuando Shueisha acepte venderla muy probablemente la publicaremos. Dragonball tarde o temprano la publicaremos. Inu Yasha nos desalienta su longitud y el éxito tibia que tuvo Ranma, pero lo estamos pensando. Captain Tsubasa sigue muy difícil de momento porque es larguísima y el autor quiere que se publique desde el comienzo. De momento no vemos viable su publicación. Dato anecdótico: para Enero de 2006 estamos sacando por mes más mangas en nuestra filial argentina que en nuestra filial española por primera vez desde la crisis del corralito de 2001.

Lz-35-01: HOODOLAAA!!!!!! Me llamo Silvia estoy contenta porque por fin hoy conseguí de nuevo Lazer, despues de tanto tiempo de buscarla por todas las calles gritando Laaaazeeeeeeeeerrr dónde estás, pero por fin la encontré. Vivo en Garín, para el que no la conozca esta dentro del Partido de Escobar y acá ya no se consigue este tipo de revista y ya me estaba agarrando una depresión, pero bueno ya está...[seco mis lágrimas] la encontré. Estoy además superrrrr contenta de que esté el canal Animax la verdad buenísimo. También quería contar de que en Escobar se realizó una Exposición de comics-anime y estuvo muy bien por ser el primero, además me encantó encontrar personas que le guste el anime, además me da cuenta de que no soy la única loca que espera los sábados a la 1am para ver Kenshin, no tengo amigos que disfruten esta pasión. Así que bueno, gracias y sigue así... dije que me llamo Silvia y tengo 18, Chauuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu Silvia Beatriz González

Si fueras la única loca que ve Kenshin a la 1am (o cualquier anime para el caso) no lo pasarían, no te parece? Algo que suele olvidar la gente muy fácil es que si algo se está emitiendo (con el costo que eso tiene) es porque hay suficiente gente que lo mira. Che, hablando de Garín, sabías que algunos de los números de Lazer fueron impresos en una imprenta de ahí y que hemos ido hasta ahí a ver el momento en que se imprimían? El control de impresiones y encuademaciones nos ha llevado a esta altura por medio Gran Buenos Aires creo yo... Dentro de poco me voy a saber la guía Filcar de memoria.

LZ-35-02: Cuánto tiempo ha pasado chamo... parece mucho pero no lo es. Antes que nada, siento mucho lo de Pablo.(punto aparte). E al...es más difícil de lo que pensé escribir a lazermail, pero como estoy deseoso de atención (aparte de al pedo) te quería contar algunas cosas. Yo, como pocos, soy catequista (alguna vez te escribí un catequista?) pero no soy de esos que se rezan y leen y adoran y camina, no, estoy dentro de la "Iglesia" porque a pesar de las mil cosas que me no estoy de acuerdo con la religión (ninguna religión es perfecta) yo trato de enseñarles a los pibes lo que a mí nunca me dijeron. Ellos ahora vos les querés hablar sobre la creación del mundo y ellos (chicos/as de 11 a 13 años) tienen bien en claro la teoría del Big Bang. Yo a su edad me creí todo ese verso de los siete días, la manzana y el destierro. Es por eso que muchos cuando crecen tienen la "crisis" de "fe" y mandan todo a la mierda. Yo desde mi lugar les doy una catequesis más realista y acordé a el tiempo para que el día de mañana no se rompan la cara con las mil cagadas que se mandó y se sigue mandando la iglesia. Por suerte yo encontré un lugar donde puedo expresarme libremente todo esto y conozco mucha gente que piensa igual que yo y sigue tirando, tratando de rescatar unos cuantos valores a los chicos y no tanto, la adoración, devoción, y sufrimiento, una catequesis más humana y no tan "religiosa"... ¿que si creo en Dios?... te soy sincero, no lo sé... y prefiero no saberlo antes que si y ser esas personas que viven para "El Señor" mientras millones de chicos se están muriendo.(punto aparte). Acá en Corrientes (cap) se ha hecho cuatro expo de fan art y algunas revistas a la venta, muestra de OVAs y los disfrazados (que no son muchos). En una de ellas me fui con mi amigo de Pablo alias "Cuchu" (otro catequista de ley), y por el camino me iba diciendo "espero que haya minas. Si sólo hay pendejitos me voy a la mierda...". Llegamos y nos atendieron en la entrada cuatro bellas chicas que muy amablemente nos recibieron (los correntinos tenemos fama de ser muy calidos, y es la primera vez que la sentí). Ese día se llenó el lugar, según la organi-

zadora hubo 300 personas. Pablo y yo fuimos al baño luego de mirar los 6 OVAs de Kenshin (espectacularmentangrientoninucaqueleobanapasarcortearcon) y el culombro de Pablo encontró \$5 pesos en el mijtorio!!!!...Lo puteé mas que nunca por más de tres minutos. Decido a gastarlo (no teníamos ni un peso, sólo para la entrada) va y compra un dibujo a un gúry, agarrando el billete de la purita con dos dedos se lo da al contentísimo vendedor que tomó entre sus manos el billete húmedo y cambió su cara como extrañado de lo que agarró... nos dimos vuelta y nos cagamos de risa!!!!... haaa... qué chacarero. Aparte nosotros éramos los únicos que llevamos mate de los 300 que sólo tomaban gaseosa (¿que clase de correntinos son?). Y por último (ya no sé qué escribir) una ovación al mejor estilo Chacapi:"Hoooi mi gente, la Lazer niko é lo má y el mostrro del Oberto y too lo otro, metane katú. No sae náa he!!!! y sí pé!. Pd. mi mail para que me agreguen terry_blemente@hotmail.com. Y no soy como otros que dicen "escribanme todos lo que quieran" y despues te lo encontras en el messenger y ni te dan bola o les escribis y lo mismo. Mi nombre es Gustavo Caseres alias "Terry" 22 años y tengo un taller de dibujo. Saludos a Jorge Mirade (Cowbe) que es el único de todos los contactos de lazermail que hice una amistad." El correntino no corre, le mete katú". Chau.

Recuerdo cuando hace ahora unos 8 años empezaron a haber los primeros tímidos eventos comiqueros en la ciudad de Buenos Aires. Mucha gente nos escribía a Lazer desde fuera de Buenos Aires diciendo que veían imposible que eso alguna vez se diera en el resto del país. Yo solía responder que tuviera paciencia, que históricamente todos los cambios o novedades prenden primero en las grandes ciudades y a despues se van expandiendo hacia los demás lugares. Es grato ver cómo efectivamente las exposiciones de comics y anime no fueron la excepción a esta tendencia y que hoy se pueda disfrutar de estas cosas por todas partes de Argentina. También es gracioso cómo nos termino conociendo a nosotros gente tan diversa, el otro día en un Jumbo de Pilar el panadero me preguntó cuando salía la Lazer!

Lz-35-03: Jueves, 21hs, caminando por Santa Fe y Callao, rumbo a tomar el colectivo para ir a mi casa, paso por un quiosco y mi emoción se desbordó... SALIO LAZER!!!!!! La abro, veo las tarjetas, me cago de risa, las reservo para despues y, caminando para la parada, comienzo a leer el editorial, buscando una respuesta a la larga espera. Fue un golpe muy duro. No lo esperaba. Ahí mismo los ojos se me llenaron de lágrimas. No lo conocía, parecía una persona copada, había intercambiado unas palabras con él en alguna expo y me parece haberlo visto en la Feria del Libro, no recuerdo bien. Y no dejaba de pensar en dos cosas: se llamaba Pablo (igual que yo) y tenía 29 años (igual que yo). Desde hace un tiempo (este último año) me estoy sintiendo terrible al acercarme al abismo de los veinte y saltar a una nueva decena, y más en estos días que se acerca la fecha (el 16/10) y de sentir que no había hecho nada valioso de mi vida, que transitó entre el trabajo, mi casa, la tele, los CDs, la compu y mi vocación, la actuación, a la cual llegué despues de un largo periodo de dudas hace unos 4 años. Trato de vivirla a full, estudiar, trabajar en eso, tratar de "ganar el tiempo perdido", pero ante los 30, me descubro que no fue suficiente, y me deprimo. Siento que no aproveché el tiempo y, aunque en este momento estoy a punto de estrenar una obra y buscando sala para estrenar otra como actor y director, siento que no es suficiente. Hace dos días dejé mis clases de teatro, presa de una sensación de vacío y de sentir que es inútil seguir, de una sensación de angustia al llegar a casa a aprender y sacar cosas de adentro y no poder a ese lugar a aprender y sacar cosas de afuera y no poder a hacerlo. Y una sensación de querer llorar y no poder. Y hoy pude. En parte por Pablo, en parte por mí y en parte por tus palabras. Por lo estúpido que soy al sentirme así, al dejarme llevar por el estúpido paso del tiempo sin ver que hay más por que vivir, que hay que seguir y no estancarse. Tus palabras, siempre acertadas durante el tiempo que compro la revista, ahora lo son más. Me pegaron muy fuerte, me tocan muy profundo, y son las palabras que esperaba escuchar, que a lo mejor me dijeron y no supe escuchar. Ahora las llevaré siempre conmigo, no como una oración y nada por el estilo (no pienses que las voy a convertir en una estampita de SANTO OBERTO con una foto tuya con aureola), sino para recordarme que la vida sigue, que mi "tragedia" (como yo me estaba sintiendo hasta hoy) no es nada común (parado y lo que las motivaron, y que hay que seguir adelante y no parar, dar lo mejor de uno, y más. Necesitaba hablar, decir estas cosas. Basta por ahora. Me alegra que haya salido la revista de nuevo, volver a leer el correo, el cambio del que disfruté dentro de un ratito y va mi saludo sincero a todos allí y a vos por el momento que pasaron. Fuerza no les desee, porque parece que la tienen, les agradezco que sigan estando y no bajen los brazos, eso es lo más importante. Yo estaba con ganas de hacerlo, y no lo voy a hacer. Un abrazo enorme y muchas gracias por seguir con esta compañía peyorridica que tanto me recuerda que soy LAZER. Nos vemos por ahí. Mi mail es aquí sí, podemos@yahoo.com.ar, y si hay alguien que le interese el teatro, la música y el cine en general (tópicos un poco lejanos de LAZER), aparte del manga y en anime, of course, pueden escribirme. Y recuerden, que AQUÍ SI PODEMOS HACERLO. Hasta luego. Pablo Fernando Zanotti.

La sensación de haber a los 30 con cierta sensación de frustración de no llegar llegado del todo a donde queríamos es bastante común. Acá en Ivrea muchos venimos uno tras otro en los últimos tiempos metiendo ese 3 adelante y te puedo asegurar que los sentimientos son muy similares. Hasta lo he sentido yo que todo el mundo me dice que habiendo creado una editorial multifuncional soy un bolido por decirlo. Pero es así, debe ser algo químico o debe ser que uno se plantea objetivos bestialmente altos para los primeros 30 años. La cuestión es que lo de Pablo nos volvió a la realidad y nos dijo fuerte y claramente que no teníamos que ahogarnos en pelotudeces y darle para adelante. Y en eso estamos. Última que uno necesite cosas tan impactantes y cercanas para reaccionar....

Lz-35-04: Copadísimo que regrese la Lazer y está rebién que los mangas que se consiguen en los kioscos traigan bolsitas, ya que acá en Río Gallegos ciudad en la que vivo no hay una puta comiqueria, en los kioscos llegan 3 mangas con suerte de cada producto, por lo general muy maltratados, como si vinieran dentro de un cajón de manzanas, a esto agregale que no falta el vendedor abombado que no tiene mejor idea que probar si anda una birome roja en la tapa de un Evangelin y sabés qué... esta sí funcionó y lo rayó hasta mañana, o el vendedor vivo que le queda un manga de Saint Seiya mojado todo hinchado como reliquia recién sacada de las profundidades del titanic o como papel higienico arriba de un calefactor y te ofrece la ganga de dejártelo a mitad de precio. Hablando de Animax qué pedoras las voces de Wolf's Rain, y los diálogos dejan mucho que desear, le hicieron lo mismo a un amigo de mi nombre Babyep, también substitulada de los libros en donde todo encaja y cierra mejor, lo bueno es que están pasando animes nuevos, al que le pegaron con las voces es a Hellsing, de los diálogos ustedes dirán. Acá con un grupo de amigos Arroyo, Franco y Facundo hacemos un programa de radio llamado "Prisioneros del Anime". Bueno nos vemos, suerte en esta nueva etapa de Lazer, aquí salga seguidito. Lamento haber usado ese truco, pero los Ases se guardan siempre para el último momento "Super Agente Cobra. Facundo Fernández

Sí, más allá de las pequeñas o no tan pequeñas imperfecciones lo bueno es que se está volviendo a estrenar una buena cantidad de animes en nuestras pantallas. Hace un par de días la gente de Animax pasó por las oficinas de Ivrea para hacernos una entrevista y usarla de separador (la empezarán a pasar a fines de Noviembre), tuvimos oportunidad de hablar con ellos y creemos que van por el buen camino, tienen un buen planteo y recursos, creemos que el canal dará para mucho. Cambiando de tema: Che, ven lo que digo sobre la expansión a nivel nacional del panorama comiqueri animero? Hay programas de radio sobre anime hasta en Río Gallegos!

Lz-35-05: Primero que nada es un bajón lo de Pablo Ruiz, nadie puede decir que se está volviendo es mentira, pero es la primera vez que veo que alguien (fuera de las películas, claro) actúa como debe, dándose cuenta de que todavía está vivo y que la única que queda es seguir adelante, ser feliz y no rendirse, o a Pablo le gustaría que abandonaran todo...no!!! Bueno, ahora sí, saludos Leandro Oberto!!!, es la primera vez que escribo a Lazer, ahora que todos sabemos por que el retraso, supongo que tenemos que alegrarnos de que volvió...VOLVIO LAZER MIERDA!!!!!!!!!!!!!! justo cuando estaba pasando un momento de mierda!!!!!! Me hizo cagar de risa todo el día, la verdad que me salvó el día, todos o muchos necesitábamos esta terapia, que si bien para Leandro es gratuita, para nosotros, solo cuesta \$5, es un buen negocio ^.^ (para él XD)Dd, pero pasaron con el nuevo estilo, aunque como vos dijiste sólo es un primer paso (o algo así) lo que es seguro es que le ponen toda la onda =) gracias por publicar Saint Seiya!!!! Me pareció re-locó ver que a alguien le interesó la nota a los subtes (sin ofender) también me gustó mucho el LZ34-06 (el que consiguiera laburo), porque el trabajo de verdad cambia totalmente la perspectiva de todo, yo me doy cuenta cuando trato con personas que en su vida trabajaron, además te da una satisfacción personal ^.^ bueno, hasta aquí mi primer mensaje, AGUANTE IVREA. "Brindo por vos hermano amigo, brinda por ausentes y presentes las mujeres y el meta el vino, la Lazer y nuestra amistad" (tren loco, capaz que no dice "la Lazer", pero el tema mata ^.^). Atte. Maty-kun (Maximiliano Herrera)

Gracias por los elogios, che. Sin el más mínimo tono de molestia quiero acotar una reflexión: No comprendo cómo puede parecerle justamente a un lector de Lazer "re-locó" que a alguien le gusten los trenes como hobby cuando se han aburrido de oír que haya tantas personas que les parezca "re-locó" que haya gente grande que se interesa por los dibujos animados al punto de ir a convenciones y comprar revistas... deberíamos haber aprendido algo a esta altura sobre que los hobbies de la gente son super variados y hay mucha gente para todo.

Lz-35-06: Hola!, la verdad es un placer estar escribiendo al LazerMail, hace mucho que pienso en hacerlo pero nunca había encontrado un buen porqué para ello, pero la salida de la Lazer #34 y el porqué del retraso de la misma me motivaron a escribir... Primero empiezo por decir el clásico e inútil

lo siento, se lo que es perder a alguien tan inesperadamente, a mi me sucedió hará dos semanas cuando una amiga fue asesinada de un tiro en la sien (no se si recuerdan ese caso del Asesinado "Por Error" de dos chicas de 17 en Hurlingham), y sentí que la vida era injusta, muy injusta. Al mismo tiempo estoy muy de acuerdo con vos, la vida continúa y de hecho la muerte de alguien de tu edad te hace pensar mucho en el valor real de la vida, en lo que uno tiene para disfrutar. Después también quería enviar una crítica que espero sea tomada de manera constructiva ya que soy un amante de la Lazer y de todas las publicaciones de Ivrea desde que el año pasado me metieron de lleno en el mundo del Manga y el Anime... Lazer es una brisa de aire fresco en el caloroso día del anime/manga en Argentina, siempre lo fue y lo será, pero creo que la última Lazer tuvo pequeños detalles que no me dejaron contento, y tampoco a mi amiga Elizabeth, quien es la culpable de mi fanatismo y comparto conmigo la obsesión por Lazer. Empezaré con lo bueno... me fascina el diseño de la revista, han hecho maravillas con la imagen interna y externa de la misma y la verdad tocaron temas muy interesantes y actuales dentro de ella... Pero me parece que la pifiaron con las secciones nuevas, las únicas dos que de verdad sentí como parte de la Lazer que amo y que me obsesiona fueron: "Off Topic" y "Garage Robot", me parece que las otras dos fueron un agregado innecesario a la revista, lo que hizo que se le quitaran hojas a notas que podrían haber sido quizás más extensas como la de Tsuzuki, entrándole de cosas, que aunque te da un muy buen pantallazo general de la serie, deja fuera detalles que quizás sería lindo conocer, ni hablar de la de ANIMAX en la que ni se nombró el hecho de que con ese canal se intente ingresar la música Japonesa al mercado y otras cosas que hacen que ANIMAX brille. Con respecto a uno de los mails que lei en el LazerMail 34, creo que no tiene nada de malo un poco de auto-propaganda, además que actúa como algo informativo, me encantó tener una lista completa y actualizada de las mangas de Ivrea y creo que es algo que podría agregarse siempre. Diré dos cosas buenas más y terminará con este mail kilométrico, empezando con la información que como siempre es tan completa y actualizada que me hace saltar por todos lados cuando leo una de Tsuzuki, entrándole de cosas, que me ponen increíblemente feliz y que me dan la esperanza que de a poco los fans del Manga y el Anime lograremos que Argentina tenga un mercado grande y fuerte de esto, y después quiero remarcar lo genial de la sección No Podés y de las Noticias, que siempre logran atrapar nuestra atención desde un principio... Bueno, dejo de escribir que ya me duelen los dedos xD... un placer escribir a Lazer y lo felicito por una revista tan buena. Saludos. Andrés Pracht

Ya que tocás el tema... quería comentar que tras leer todas las cartas recibidas puedo decir que la aceptación de las nuevas secciones fue muy dispar, a unos les gustaron unas y a otros otras. Pero ninguna tendencia definida más allá de que Off Topic fue en promedio la más elogiada (aunque después irónicamente casi nadie escribió para participar en ella...). Otra tendencia que vi es que muchos se creyeron que "Yo, Rogelio" era en serio... creo que es más que obvio que es todo una joda y nada de eso es real... Este número tiene un conjunto de secciones diferentes al del número anterior. Pero quiero aclarar que esto estaba ya decidido de antemano y no se debe a ninguna tendencia de opiniones en particular que hayamos leído. La idea era crear suficientes secciones como para que en cada número de Lazer tuviéramos una mezcla, un conjunto, diferente de ellas. Es por eso que en esta Lazer encontrarán la vuelta del Mundo Bizarro, la sección nueva Un Día en la Vida de... , junto a una vez más El Submundo de Edu y Off Topic y la siempre presente No Podés (que esa nunca faltará). En Lazer #36 el grupo de secciones será distinto una vez más. La idea es no cansar metiendo en todos los números lo mismo. Nada, quería aclararlo, que si no ven alguna sección en este número no quiere decir que no vaya a volver en el futuro. Respecto a la nota de Animax te confieso que nosotros tampoco quedamos conformes. La idea es que ahí iba a ir una entrevista al gerente de programación de Animax. Estuvimos luchando hasta el último día pero no se pudo concretar, entonces hubo que tapar el hueco a las apuradas con ese resumen de todo lo que estaban haciendo. La entrevista ahora está finalmente en marcha y si todo va bien la verán publicada el próximo número.

- Lz-35-07: Hola queridos amigos de Lazer. Les quería comentar que hace mucho que no iba a una convención relacionada con el fandom, y ayer me di una vuelta por Megacomics 05. La verdad es que no es como Fantabaires o como Expocomics, pero me gustó. Ahí, tuve la oportunidad de acercarme a su importante editorial y conseguir la tan esperada y esperada Lazer. Ansioso de abrirla y descubrir con que me iba a encontrar. Comienza una nueva etapa dijeron y quería ver si la iba a digerir o la iba a tener que vomitar. En general, me gustó mucho sólo que me gustaría hacer algunas aclaraciones sobre determinados temas. No me gusta mucho lo que me gusta que critiquen, o que lo hagan por el solo hecho de criticar. No, yo no voy a ser destructivo, por el contrario pienso ser constructivo. La Lazer ya es una parte de mi vida, desde el comienzo, mierda que pasaron años, y no quiero defenestrarla, quiero que mejore, ya que se lo merece ella misma, los responsables y los lectores por supuesto. Vamos primero con las cosas buenas: El diseño de la tapa está muy bueno y el nuevo logo de la un

toque de frescura a esta nueva etapa. La sección Garage Robot es interesante, muy buena. Los 10 proyectos... es una nota muy interesante, y de por sí, muy bien investigada y escrita (flores para Tatí). Las notas de Agustín, Marcelo y Tatí muy bien, como siempre. El Off Topic, me pareció una idea genial y seguro va a ser una sección que va a dar que hablar. El No Podés! es infaltable. Edu capo, seguí contando esas experiencias, terminando siendo muy instructivas. Ahora lo malo o lo que puede mejorar: a pesar de que cambio el diseño, en líneas generales sigue siendo el mismo de siempre, no sé, podrían poner imágenes que cubran toda la página, a veces es demasiado blanco. La nota de Sergio Fantin estuvo políticamente correcta (podría mejorar), no tiene la experiencia de los demás pero le auguro un buen futuro. La sección de Yo, Rogelio no me gustó, pero esa es mi opinión, no se dejan guiar por ella sino los demás le pareció buena. Algo que creo que fue innecesario fueron los comentarios sobre los textos, que solo repetían cosas que decía el artículo, vamos loco, esto no es la revista Gente. Se puede llegar a utilizar un recurso como ese, pero que sea más original. El lazermail fue corto, pero se entiende, no debe haber habido muchos mails interesantes por la larga salida de un número y otro. El juego de cartas merece una distinción aparte. Es limadísimo Espero que se convierta en cultura popular. Bueno, gracias por existir y por darme tantas horas de diversión Sigán así, mejorando día a día. Leonardo Guerreiro Chavier (Neuquino adoptado por Bs As)

Toda crítica bien fundamentada me interesa. Aan cuando no esté de acuerdo es un buen ejercicio para hacer el tener que defender una posición cuando alguien te critica usando argumentos sólidos y racionales. El diseño es cierto que no es el gran cambio, pero tampoco pretendía serlo. La idea original de Lazer fue y sigue siendo, presentar la info de forma muy clara y esquemática, en la línea de revistas como Time, Newsweek, Noticias, National Geographic etc. Por eso creemos que de fondos blancos y letras negras debe mantenerse a rajataba. Ya hice una concesión muy grande permitiendo algunas imágenes recordadas que se meten en el texto. Pero creo que hasta ahí llegamos de momento. Este tipo de diseño gráfico claro y simple ha sido a lo largo de los años siempre una de las cosas más señaladas como positivas de Lazer por los lectores a la hora de compararla con otras revistas. Lo mantendremos casi seguro. Lo que sí estamos evaluando si mantener o no es el tema de los destacados, que si bien nos parecen adecuados y útiles tengo que reconocer que han recibido muchas críticas en las cartas. Hago un llamamiento a que escriban todos sobre el tema para decidir sobre su futuro.

- Lz-35-08: Con toda la emoción, nosotros tres íbamos hacia el recinto sagrado... cuando llegamos a la puerta, mi mejor amigo me toco el hombro y nos empujó hacia adentro con violencia... ninguno podía resistir la impaciencia de conseguir nuestro objetivo... cuando entramos, el guardián del templo terminó de dejar en un estante lo que estábamos buscando... brillaba esplendorosamente allí... ... Lazer #34!!! Afín, en la comiquería Bugs Bunny de Monte Grande (espero que un sope por el chivo). Me siento muy arrepentida por putearlos tanto por no sacar la Lazer... cuando me enteré del motivo me sentí re mal, no sólo yo, mis amigos también, solo quiero darles ánimo para q todo les siga saliendo así de bien. Las cartas MOTLU están re copadas, compre la Lazer dos veces para tener las ocho, fui la primera en comprar la Lazer en la comiquería de acá (parece), de las 20 q trajo en dueño. Espero hacer torneos en los eventos y les regalen con los mangas!!! La mejor es la de El la Canción, es un capot y por supuesto la tuya! Deberían hacer una nota de Tantel Gakuten Q, y de inuyasha pero bien extensa (y sacar el manga), y saquen el manga, a pedido del grupo ghika y del resto de los otakus, de Full Metal Alchemist!!!! principalmente a pedido de Seijuu, vendería a su vieja si es necesario para comprarlo (mentira, por ahí me venda a mi...). (ups, creó q me va a pegar) (pega fuerte, y peor las patadas con los bolsudos). Bueno, quiero anunciar que próximamente GRIHKA's group abrirá su pagina oficial para comenzar con la reunión de miembros para en grupo, así q voy a mandar el chivo, saludos, ánimo, y saludos a mis amigos otakus de la 1 de arte de guill-on!!! (Miyuki, Tsubame, Yoshi-la tortuga, Seijuu-la perrrrra- rrrrrr-masss) mi mail para manden virus o algo (total le queda al ciber de regalo): miyuku90@hotmail.com o me olvidé!!!!!!!!! soy, en el mundo otaku, Miyuki y Nagashi. Chaw. Agustina Sanchez pd:MIAW MIAW!!!!!!!!!!!!

Me alegro que te gustaran las cartas. Un detalle más sobre la carta de El la Canción es que es la única que puede contrarrestar a la mía, ya que tiene como característica que sodomiza a todo aquel que duerma en bolas, venciéndolo irremediablemente. No alcanza para ganarme porque tengo poder sobre los personajes Lazer pero sí me empatá y por tanto puede nulificarme. El otro que puede vencerme es, por supuesto, el Editor Japonés... el malvado de la serie... de la cual nos solemos reír al verla y ver que se me va a caer encima... pero no sé... Gracias por comprar 2 veces la Lazer!!! Ayudará a financiar mi colección de Transformers. Por cierto, a los fanáticos de la serie, les aviso que han vuelto los Transformers importados a las jugueterías normales y a precios razonables (en comparación a las comiquerías). Están los juguetes de la nueva serie Cybertron que se estrenará por Jetix en Noviembre. Hummm... ya sería hora de una nota repaso a las novedades de Transformers, no?

- Lz-35-09: Hola soy Lorena y tengo 22 años, me alegro mucho que hayan vuelto a editar la revista, de todas formas nienterada que estaba parada ya que acá en Neuquén me parece que siempre llegan los números medio atrasados. Con respecto a lo de Pablo, realmente lo siento mucho, en mi caso mi mamá falleció a los 52, el 7 de marzo de este año, también por cáncer. Cambiando de tema por completo y opinando sobre si a las minas nos importa el tamaño: pues sí, a la mayoría nos importa y sólo decimos lo contrario para congraciarnos con los hombres... Pero hubo una amiga que nos suppo decir presión de chicas que la culpa no era toda de los hombres sino también nuestra, ya que es muy fácil manejarse con una pija grande, que el desafío está con una chica o fina. Yo la verdad no sé si creerle, pero cada uno con su pija . . . digo, Tema. Me causó mucha gracia la historia de la mina que dijo que no tenía problema en decirle a un chabón que se mete los dedos pensando en él; y por mi lado a la hora de masturbarme, más que pensar en mi novio o en alguien, pienso en Mí haciendo eso. Comentándole a Sergio de Merlo (Lz-34-06), yo también encontré un laburo (luego de una racha de mala suerte y todo sale mal) donde no sólo hago lo que me gusta (cameraman en TV) trabajo 4hs. de luns. a viers., me divertí con mis compañeros, como gratis (por los auspiciantes) y encima me pagaban. La verdad está tan bueno, que a veces me da miedo. Me encantaría, y con esto me despido, que me dijeran algo de un anime que suppo dar en la tele, yo era muy pendeja, de una nena que con un bastón (creo) se convertía en una heroína adolescente y que vivía en una pastelería (o era en una casa móvil) y que tenía un perro, un gato, un ratón, y un pajarito. Tengo imágenes en la cabeza y no las puedo ubicar en ninguna serie hasta ahora. Un besote a todo el staff, sigan así o mejor. Lorena Mufoyz

y bueh, será verdad... el tamaño sí que importa... ahora la gran pregunta es... cuál es el verdadero largo y diámetro standar y cómo como saber si se está por arriba o por debajo de lo normal? también hay que tener en cuenta que lo que le parezca grande o chico a una mujer va a depender de ella misma, su altura, el tamaño de su propia vagina y el uso que le haya dado etc... En resumen... "grande" hablando del pene puede ser un concepto bastante relativo... En cualquier caso es una realidad que al momento de la primer relación con un pareja nueva hay cierto temor en la mujer sobre qué se encontrará cuando el calzoncillo se vaya. Así que, jaja, ya saben... si cuando los ve en bolas tiene cara de alivio es que el tamaño está Ok, si tiene cara de poker es que es un poco más chica que lo que quería, si tiene cara de decepción es que es una guacha que no sabe poner cara de poker, y si tiene cara de pánico es que la tienen demasiado chica (jaja, se piensan que es sí muy grande va a poner cara de pánico: "ahh...") y hablando de miembros viriles, allá pijas, veamos otras opiniones:

- Lz-35-10: Bueno; acá empiezo, esta es la primera vez que les escribo (ahora que levantan la mano todos los que no les importa tres carajos si es mi primer mail... hhhmmmm, muy lindo, quedarán como reverendos boludos solos en su cuarto leyendo la Lazer con una mano en el aire....jejeje). Bueh, te cuento el motivo de mi mail es tan simple como la vida misma, solo quiero divagar un rato; y de paso le contesto al tema del de Lz-34-05 Tema 1: NO, no creo que importe el tamaño; en lo personal tengo una pija de 14 cm (sumado al hecho que soy negro, si parece un maní) sí 14 cm me la metí en una parturiza ya hace varios años atrás; jamás me encamé con una minita que me dijera que no la había pasado bien conmigo en la cama, si ya sé qué me van a decir, que no me lo dijo por lástima, que no quería herirme etc.etc.etc la posta es que no me lo decía a mí sino se lo comentaban entre ellas (al margen, me hicieron dierta fama y así conocí a una novia que estimé mucho en su momento) pero sí no importa el tamaño la pregunta es entonces qué importa? Cómo la movés? No!!! que te pensás que tu mina es una salsa que tense que volverla? Mmm no creo que eso les guste. Y entonces; cómo viene la mano? tan simple como la vida, es una suma de pequeñas y grandes cosas como ser: Los tiempos adecuados, el entender las miradas, saber dónde cómo o cuándo tocar, esta es muy importante. TOMENSE UN TIEMPO PARA EMBOCARLA!! I háganlo lento con mucho "tacto" que lo sienta, que le guste, que te lo pida..... bhue por lo menos así lo veo yo plin plin plin (onda Guillermo Nino y la perla negra!!!) Tema 2 : No comets. Ahora respondiendo a la Lz-34-06 yo trabajo 8 horas al día en un local comercial y aquí entra un cliente cada 45-65 minutos o sea Me rasco pero MAL las bolas y encima me pagan!!! además con tanto tiempo extra me dedico a pintar mis miniaturas de warhammer 40.000 =); pero el trabajo te ayuda a sentirte útil además de ayudarte económicamente y moralmente (no tenés que jetearte a tus viejos para salir con tu novia un finde al cine). -Y la tele se la dejo a mis sobrinos... ha hehhhh wahaha esto no era un testamento! era un mail así que los dejo; hal me olvidada me presento me llamo Daniel Alejandro Batista y soy sexy además de ser de Corrientes capital c-you boys y tengan cuidado con el mono hindu de la lokra china que tras sus anteojos oscuros y desde arriba de la cama del enano nos vigila con su interminable sabiduría.- PD: ganales las secciones de Off Topic jaja quien no viajó por el mundo bajo la influencia de una beer bien frappe!! El Submundo de Edu aguante las trabajadoras sociales del paraguay!!!! y como dijo un amigo si no pago cuando termino para mi no es amor!!; y Yo Rogelio ¡un parrafo aparte! Guenisssimoooo!! jajajajajajajaSancortosss!!!!

Otra teoría válida la tuya sobre la banana masculina (me voy a quedar sin sinónimos si seguimos hablando de esto) El tema de medir y hablar de eso es otro de los grandes relativismos del pene... Cuál es el Km 0 del pene? Si el largo varía según se mida desde abajo o desde arriba... entonces cómo sabemos cual es el largo real si no te dicen desde dónde están midiendo? Se habla de largos standard según país, pero después ves estudios y hablan de que los argentinos y europeos blancos miden entre 11 y 18 cms de promedio, variando según cada estudio (demasiada diferencia en mi opinión como para que uno se lo pueda creer)... La cuestión es... es fiable eso? Se piensan que las investigaciones cuentan con datos fiables, acaso salen legiones de doctores a la calle a medir el pene de todos los hombres? Además... el grosor me van a decir que no importa? La realidad es que nunca sabremos realmente cuan grande o chico es realmente nuestro pene con respecto al promedio. El único dato certero, creo yo, es la cantidad de mujeres que creamos que salieron genuinamente satisfechas sexualmente de estar con uno.

- Lz-35-11: Hola, Leandro, volvió Lazer y bueno, creo que el número 34 acerca de los mejores ejemplares, quizás no por la calidad de sus notas sobre animación, y series que sigue igual a números anteriores, con el agregado de pequeñas textos en el medio para asemejar las notas a artículos de revistas de información tipo el diario, o de secciones ya consagradas como el No Podés, si no porque la superación en los artículos no relacionados a los topics comunes de la revista como la nota sobre los 10 proyectos nunca realizados de la Argentina (muy interesante y entretenido) pero lo más destacable se ve en las nuevas secciones humorísticas como Garage Robot o Yo, Rogelio (sacada de alguna aventura nocturna que bien podría ser un mail de un lector para lazermail y que es muy divertido), Offtopic: una sección del Tatí que bien podría haber sido parte del "i'mails acerca de las salidas nocturnas o el Submundo de Edu, donde Eduardo de Costa al mejor estilo Sex tv cuenta su vida nocturna, pero lo más destacable es el juego de cartas al estilo Magic basado en el universo de Ivrea, el delirio máximo de Lazer#34. En fin, eso hace que Lazer#34 sea un número más genial. Por otro lado, quería comentar tu charla en Megacomics en donde me pareció que estabas contento. Luego de una intro comentando el futuro de la línea manga y Lazer te relajaste y empezaste a contestar preguntas en un ambiente con buena onda. En fin, espero que no me recuerdes como el chabón que te dijo que al igual que yo pensaba que la chica que hace de Hermione en Harry Potter estaba buena, pero si te acuerdes de que cuando te mandaron un Evangelion 13 vos para hacerte la entrevista te diste un 1'5 23(Claro es cuando fui al stand de Ivrea había en un cuartito de atrás miles de ejemplares de Eva que espero nunca se vendan...) okey eso fue todo, y bueno y me despido hasta la próxima PD: meques explicar por qué Shueisha no quiere vender los derechos de la serie? Eso no lo entendi en tu explicación en Megacomics... Gastón Pereyra Leonar. Merlo.Bs As

Jaja, te hice eso? Qué sorrete que soy... bah, aunque como dice el dicho "a caballo regalado no se le miran lo dientes", no? Lo de Shueisha se solucionó hace unas semanas así que la situación cambió desde Megacomics. Básicamente la cosa era que no les convenían las ventas en muchos países de sus mangas (Argentina, España y Rusia, por ejemplo) y querían repensarse la relación con cada editor. En el caso Argentina-Ivrea al final decidieron seguir trabajando con nosotros y acabamos de cerrar contrato por Video Gri Al e Ichigo 100%. Hablando de Megacomics. Me sorprendió que mucha gente me preguntara cosas huevonas tipo "pero vos no estabas en España?" a lo que yo sorprendido apenas atinaba a decir "existen los aviones...". Además, no entiendo, si bien es cierto que no me habían coincido las fechas para estar en muchas de las convenciones argentinas últimamente es medio tonto pensar que siendo dueño de tanto la filial de España como la Argentina no voy a estar viajando constantemente. Lo ejemplifico con lo que fue mi vida últimamente y lo próximo que tengo que hacer: Llegué de Barcelona el jueves a la mañana que abrió Megacomics, estoy en Buenos Aires desde ese entonces y parto a Barcelona el 26 de Octubre para estar en el Salón del Manga de allá. Me quedo hasta tipo el 15 de Noviembre y vuelvo a Buenos Aires, donde me quedare hasta el 20 de Diciembre αφού cuando volveré a Barcelona, teniendo que viajar desde Barcelona a Tokyo el 10 de Enero... Supongo que debe sonar entretenido escrito, pero la verdad que es medio rompedoras en muchos momentos. Igual no lo cambio por nada, el estar pasando de un ambiente a otro te mantiene con mucha claridad mental y te hace ver defectos y virtudes de cada país y ciudad super nitidamente.

Y eso fue todo por esta vez. Será hasta la próxima, pásenlo bien y gracias por comprar Lazer. Ah, no... che, alguien nos escucho a Marcelo y a mí en la Rock & Pop el otro día? Nos hicieron una entrevista como de 40 minutos a las... 3am!!! Qué les pareció? Era re loco que tanta gente llamara a hacernos preguntas a esa hora. Jaja, nos cagamos de la risa, llegamos re en pedo y dijimos con Marce al salir que habíamos cumplido con una de las cosas que hay que hacer en la vida: hablar de manga a las 3am en una radio... ^_^

- LEANDRO OBERTO

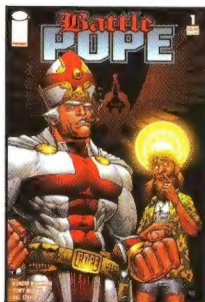
MUNDO BIZARRO

ESPECIALIS VATICANIS: HABEMUS MILES DE BOLUDECES DEL PAPA!!

Hermanos: sabían que se murió el Papa y ahora hay uno nuevo? Ah, sí? Bueno, va a ser que no, porque resulta que un historietista colombiano llamado Rodolfo León lo hizo resucitar estilo Superman y ahora Juan Pablo II es "Homopater", el superhéroe vaticano que lucha contra el mal armado con su Escudo de la Trinidad, el Báculo de Luz y Fe, agua bendita y... calzoncillos de castidad. Aleluya!! Eso no es todo: Robert Kirkman publicó entre 2000 y 2002 otro comic llamado "Battle Pope", en este caso, un Papa musculoso y pocas pulgas que, tras ser juzgado celestialmente por sus atrocidades, es devuelto a la Tierra con la misión de pelear contra Hellcorp, organización comandada por Satán. Para ayudarlo, Dios le pide que lleve con él al vago de su hijo Jesús, a ver si se aviva un poco... Se publicaron hasta 5 series de Battle Pope que, hace poco, aprovechando el morbo comercial, fueron reeditados por Image Comics. No, que eso no es todo: en 1982, época decisiva de la Guerra Fría, Marvel Comics presentaba al nuevo aliado del presidente Reagan en su lucha contra el comunismo publicando "La Vida de Juan Pablo II" banalizada para adaptarla a sus lineamientos editoriales y de censura. Pero si lo tuyo es el cine, tenés más de 12 películas basadas en Pontificados, como "Cónclave secreto" (Pío X), "El Tormento y el Éxtasis" (Julio II) o "Un Hombre llamado Juan" (Juan XVIII). Preferís música? Ok, Juan Pablo II editó 3 discos buenísimos llamados Abba Pater, Santo Rosario y Papal Blessing Ave María. Y nada tiene que envidiarle a Freddy Mercury en homenajes post mortem: en Noviembre, cerquita de las Fiestas, saldrá a la venta un disco con poemas, rezos y homilias de Juampí interpretadas por Steven Tyler de Aerosmith, Britney Spears, Jennifer Love Hewitt, Faith Hill y *NSync, entre otros. Para apacantar la espera, las ovejas del rebaño pueden comprar "Crossing the Threshold of Hope", su último libro, que ya lleva vendidas más de 20 millones de copias. Qué tul, eh? Sorprende? Felices los inocentes: si pensamos en las estampitas, velas, figuras, rosarios, biblias y miles de etcéteras, nos daremos cuenta de que la Iglesia Católica tiene más merchandising que todo el anime junto!! Basta de animegas y megacomics: vuelvan a la Iglesia, herejes!! Anoten: en www.papalshop.com pueden volver a salvar su corrupta alma comprando muñecos, ositos, llaveros, remeras, relojes, rompecabezas y más baratijas inspiradas en la figura del Santo Padre. Y Ratzinger también tiene su propio fan club en Internet al que te podés asociar HOY MISMO, hermano! Y, de paso, comprar una taza con su cara en el I-shop para rendir tributo. Todo esto, queridos hermanos, no hace más que corroborar una vieja frase de El Padrino III que advertía "El Vaticano es una empresa como cualquier otra, señor Corleone". Nosotros decimos Amén a ello. Hermanos, esta Lazer ha terminado: podemos quedar en Paz...



Productos del I-shop del Papa



BATTLE POPE de Robert Kirkman