

ADORACION

EL MEGA-HIT
DEL AÑO EN USA

OBSESION

PODER

KITCHBLADE

UN POLICIAL FANTASTICO DE FIN DE SIGLO

POR CHRISTINA Z Y MICHAEL TURNER
CON DAVID WOHL Y D-TRON

EDITORIAL

IVREA



IVREA LAZER

KITCHBLADE - TOP COMICS
HISTORIA PROTECTOR DE LOS CREADORES
DE LOS MAS MEGA-HITS DEL AÑO

DANIEL OLIVETTI y PIER BRUTO



ENTREVISTA Y VISITA AL ESTUDIO
DE DIBUJANTES ARGENTINOS QUE
ESTAN SACUDIENDO USA!

DRAGON BALL



¡VUELVE A LA TV!
¿LA TERCERA ES LA VENCIDA?



DRAGON BALL • SAILOR MOON • CABALLEROS DEL ZODIACO

LA SEGUNDA OLEADA JAPONESA

Información sobre las historias, los autores, las versiones en castellano, las películas, y las continuaciones que todavía no hemos visto de estas series de culto

Gracias por haber comprado Lazer, este extraño engendro mutante que los hará recorrer mes a mes las partes más apasionantes de los cómics, la animación japonesa, las series de culto y la vida misma...

Ok.ok... En este número todavía está escaso o inexistente eso de "la vida misma" pero francamente pensamos que primero había un gran hueco por llenar en lo que respecta a información de animación y cómics... ¡y nadie mejor que nosotros para hacerlo! ¿Quiénes somos nosotros? Bueno; somos de esos que graban Sailor Moon a la 1:30 de la mañana, que se ponen a visitar negocios de cómics en Venecia, París o Bariloche; pero que, pese a todo, no se obsesionan con todo esto y disfrutan también de salir a boludear en mountain bike, ir a bailar, viajar, salir etc. Lo normal, ¿no? Si, pero muy raro entre la gente que lee las revistas de esto.

O sea, Lazer va a ser la vida y los cómics vistos desde afuera pero con la más precisa y completa información.

¿Es realmente compatible todo esto, o es agua y aceite?. Si se atreven a acompañarnos en esta aventura mensual lo averiguarán...

¡Disfruten!

Leandro Oberto
Editor

Pueden escribir a nuestro correo de lectores comentando cuan al carajo nos fuimos o cuan bien lo hacemos, así como con las preguntas que puedan tener sobre los temas que tratamos. Las direcciones son: Editorial Ivrea - Revista Lazer - Av. Libertador 14441 C.P. 1640 Martínez (Bs. As.). O más rápido, económicamente y sin darle guita al amigo Yabran y sus secuaces, por e-mail: lvrea@interactive.com.ar



▶ índice ▶ staff

- 3 News
- 5 Sailor Moon
- 10 Caballeros del Zodiaco
- 15 Recomendación TV
- 16 Dragon Ball
- 19 ¡No podés!
- 20 Entrevista
- 23 Top Cow Comics
- 28 Aldus y Vampiro

LAZER #1

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A., Av. La Plata 393
Piso 4 Of. B
Buenos Aires, Argentina.

Presidente y Dirección Editorial:
Leandro Oberto.

Vice-Presidente y Editor Responsable:
Pablo Ruiz.

Jefes departamento Diseño:
Martín Varsano y Gastón Enrichetti.

All the brand/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.

Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Las notas son copyright de sus respectivos autores.

Aldus y Vampiro © 1997 Bita y Zecchin.

Saint Seiya © Kurumada/Shueisha/Toei.

Sailor Moon © Takouchi/Kodansha/Toei.

Dragon Ball © Bird Studio/Shueisha/Toei.

Diseñado en Kinross, Argentina, por Héctor Danzono. Teléfono 1048 Capital, (Capital y GBA) - D & S S.A. Santa Fe de la Vera Cruz, (Resto del país) - Distribución en el exterior, Editorial Ivrea S.A.

Matriz Impresora: Arcatro S.p.A.
7 de Julio de 1997. Period. de la Impresión.

news

BT'X: CABALGANDO EN UN PEGASO

Masami Kurumada, el creador de Saint Seiya (conocida aquí como Caballeros del zodiaco) volvió finalmente al estrellato el año pasado con Bt'x, un comic de combates y ciencia ficción en la vena de caballeros, pero con el toque cyberpunk que tanto gusta hoy día.

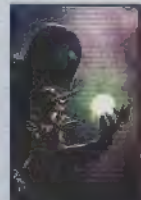
El comic es publicado por la editorial japonesa Kadokawa Shoten y la historia ha sido adaptada a una muy exitosa serie de dibujos animados de 28 capítulos. También se han lanzado al mercado infinitos model kits y muñecos, pero esta vez de la mano de la juguetera Takara en vez de Bandai.



SPAWN: CINE Y TV

¿LLEGO LA HORA DE SU MASIFICACION?

El comic-book norteamericano más exitoso de la década, Spawn, la creación de Todd McFarlane se está por convertir en el primer comic de autor yankee en llegar a las masas, e intacto!



Fieles adaptaciones a dibujos animados realizadas por HBO y una película actuada para cine, invadirán este año todo el mundo, junto a su ya clásica línea de muñecos ultra-detalados que tanto aman los coleccionistas.

X-MEN: ULTIMOS CAPITULOS

La serie de tv de los X-men, una adaptación semi-libre de uno de los comics más vendidos del mundo, tocará su fin este año en USA.



Para sus episodios finales los productores prometen un nuevo estilo de coloreado, nuevo diseño de personajes y una conclusión emotiva. Este nuevo estilo de dibujo, afirman, se parecerá más al de Joe Madureira (el dibujante más popular del comic en este momento) y menos al de Jim Lee (quien fuera el más popular dibujante de X-men en el momento del lanzamiento de la serie tv y el responsable del diseño de sus trajes actuales).

¿ALIENS COMO DIOS LOS TRAJO AL MUNDO?

SPECIAL 27TH ANNIVERSARY ISSUE
PENTHOUSE



Nadie se salva de la fiebre de extraterrestres que hay por el mundo hoy día!

La veterana revista erótica y periodística Penthouse en su número de septiembre pasado publicó una extensa nota con nuevas fotos (siempre borrosas, por supuesto) que aseguran pertenecen al verdadero alien capturado en el incidente de Roswell. Dichas fotos las habría tomado un científico alemán que trabajaba para el gobierno norteamericano en 1940. Lo curioso es que la nota aparece más grande en la tapa que el nombre de la chica de turno.



Superman: en épocas de más popularidad. Tapa de "Time".

Superman continúa sus innumerables cambios con la introducción de un nuevo traje en una aventura que comienza en superman #123 U.S.A., y se desarrolla como siempre en sus otros 4 títulos mensuales. Este traje representa sus nuevos y limitados poderes adquiridos en la historia en curso.



Dewback con Stormtrooper

KENNER CONTRATACA

La línea de muñecos más longeva y vendida de la historia, Star Wars, está una vez más entre nosotros. Nuevas versiones

de los personajes originales (un poco demasiado musculosas al principio y más proporcionadas última-

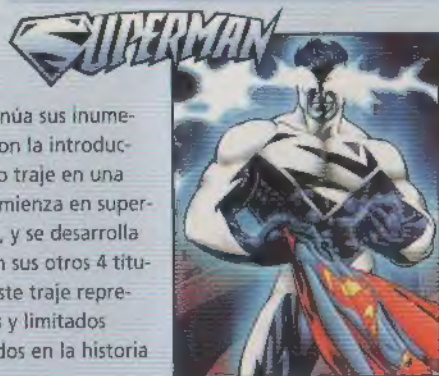


Jabba the Hutt y Han Solo

mente) ya se encuentran a la venta en todo el planeta. Repaints de las naves originales también han sido lanzados, así como una línea nueva llamada "Shadows of the Empire".

La característica clásica de la serie, sacar hasta el personaje que apareció medio segundo en el fondo, afortunadamente se han mantenido.

AGARRAME, MATAME, CASAME, CAMBIAME...



Sailor Moon

Minifaldas, aventura, comedia
y la vida en los noventas

Por Leandro Oberto



20.000 web sites en internet dedicados a las Sailor Scouts, que la protagonista aparece como primera imagen para hacer referencia a la llegada a Japón en el video clip de Bon Jovi "These Days" o que hasta el comic best seller de Argentina, Cazador, satirizó recientemente a sus personajes en el Nro. 29 podemos concluir que nos llamamos ante un éxito contundente, universal y duradero.

El 7 de marzo de 1992, las pantallas de televisión japonesas fueron sacudidas con la llegada de una serie que se convertiría en un fenómeno social a nivel nacional y más tarde planetario: Bishojo Senshi Sailor Moon (preciosa guerrera Sailor Moon). Un innovativo dibujo animado basado en un exitoso comic publicado en la revista Nakayoshi, una de las más populares revistas de comics orientadas al público femenino de la editorial Kodansha. Gracias a ella su autora, una joven de nombre Naoko Takeuchi, pronto vio su popularidad disparada elevándola al superestrellato. Permittedole hoy alternar picadas en su Ferrari con el dibujo y

guion del manga.

Una curiosa mezcla entre superhéroes, fantasía, comedia y romance, Sailor Moon probablemente tiene su fuerte en la psicología de sus personajes principales, que representan de forma exagerada una serie de personalidades típicas, que la juventud halla muy conocidas. Los continuos choques entre las protagonistas y sus manías son sin duda uno de los mayores atractivos de la serie. Al día de hoy 200 capítulos para tv, varias películas y más de una decena de libros recopilatorios del comic principal y su compañero (Codename: Sailor V) han sido realizados. Sin duda si a eso sumamos datos y anécdotas como que hay más de

En Argentina la serie (que ya era muy popular entre los fanáticos de la animación japonesa, y un nombre bastante conocido en los negocios de comics) saltó al público masivo en abril de 1996, cuando sus primeros 46 capítulos comenzaron a ser emitidos en televisión. ¡Iniciando un furor que al día de hoy no ha parado de crecer! No se trata de un furor cualquiera, dado que ha logrado llevar finalmente a chicas y mujeres a entrar gustosamente en los negocios de comics. Recordemos que aunque en Japón las mujeres son como lectoras y creadoras ligeramente más del cincuenta por ciento del

total, en la mayor parte de occidente, por ahora son en promedio una minoría que apenas alcanza al diez por ciento. ¡Aunque esperemos

que no por mucho!

En esta primer nota haremos un repaso a las series de televisión que

componen esta saga: Sailor Moon, Sailor Moon R, Sailor Moon S, Sailor Moon Super S y Sailor Stars.

Muchos nombres de los protagonistas fueron modificados al realizarse el doblaje al castellano.

Aquí algunas equivalencias:

Serena Tsukino Usagi Tsukino	Molly Naru
Rei Hino Rei Hino	Millenio de plata Silver Millennium
Lita Kino Makoto Kino	Negafuerza Reina Metalia
Ami Mizuno Ami Mizuno	Malachite Kunshaite
Mina Aino Minako Aino	Luna Luna
Darrien Mamoru Chiba	Samy Tsukino Shingo Tsukino
Tuxedo Mask Tuxedo Kamen	Kelvin Uminio
	Rini Chibiusa



Y pasó normas... Luna y Artemis tuvieron una gata!



Sailor Venus, pona tona de "yo no me la como"



Sailor Uranus... Tan linda... Y es... tortillera! mundo ingrato!



Lograra el líder de los bellísimos Sailor Starlights enamorar a Serena para que abandone a Tuxedo Mask?

Sailor Moon: Las Series de TV

SAILOR MOON

- Capítulos 1-46. Toei Animation.
- Emitida en Japón entre marzo de 1992 y febrero de 1993.

Esta serie nos cuenta el origen de las Sailor Scouts de nuestra era y su lucha contra el Dark Kingdom.

Conocemos a Usagi, Ami, Rei, Minako, Makoto, Luna, Artemis y Tuxedo Kamen, quienes poco a poco, durante su guerra contra el renacido Dark Kingdom de Metalia, van descubriendo su olvidado pasado.

SAILOR MOON R.

- Capítulos 47-89. Toei animation.
- Emitida en Japón entre marzo de 1993 y marzo de 1994.

Esta serie está dividida en dos sagas. La primera es una lucha contra dos aliens que quieren absorber la energía de los humanos para alimentar un árbol cósmico, razón por la cual Luna y Artemis deben devolverle sus poderes y recuerdos a las Scouts. Y una segunda que trae la llegada de Chibiusa, una niña proveniente del futuro que es la hija de Tuxedo y Usagi. Viajes temporales y la aparición de Sailor Pluto completan esta historia.

Finaliza en el capítulo 88, el 89 es un resumen de la serie.



SAILOR MOON S

- Capítulos 90-127.
- Emitida en Japón desde marzo de 1994

Dos nuevas Sailors se suman: Sailor Neptune y Sailor Uranus, para hacer frente junto a las demás a los maléficos planes de un genio loco que tiene controlada a su hija, que no es otra que una Sailor Scout, Sailor Saturn.

La animación comienza a ser mucho más fluida y espectacular.

SAILOR MOON SUPER S

- Capítulos 128-166
- Emitida en Japón en 1995

El combate contra el mago Shirukonia, que ha venido a la tierra en busca de un mítico y poderoso unicornio que se está escondiendo en los sueños de Chibiusa. Llega del futuro Diana, la hija de Luna y Artemis. Y vuelve a su época Chibiusa.

SAILOR STARS

- Capítulos 167-200
- Emitida en Japón en 1996

Esta serie concluye la saga de Sailor Moon. Usagi se transforma en Sailor Eternal. Llegan del espacio los Sailor Star Lights, que son tres hombres que al invocar sus poderes se transforman en mujeres (ugh!) y de los cuales, para mal de males uno se enamora de Serena. Dicho sea de paso, Usagi para esta altura tiene 16 años y está sola porque Mamoru se fue a estudiar al exterior... El enemigo es una atractiva mujer de nombre Galaxia, cuyas motivaciones permanecerán en secreto hasta el final de la serie. Se descubre el verdadero significado de las Sailors y la relación entre todos los enemigos que las han acosado. La batalla final muestra a Usagi empujando una espada!

► Sailor Moon: Versión en Castellano

Análisis de la primera serie (caps. 1 a 46)

La serie ha sido doblada al castellano en México por Intertrak, quienes han realizado uno de los doblajes mejor logrados e inspirados en mucho, mucho tiempo.



► Zoycite era un hombre! Que pareja de camiones!!!

po. Todas las voces se ajustan a las personalidades y son muy expresivas, logrando explotar correctamente todo el tono de comedia de la serie. La edición está muy cuidada y es agradable que se lea al final de cada capítulo en grande: "argumento: Naoko Takeuchi, basada



► Toda la banda de Sailor Moon en versión superdeformada.

en la historieta original Sailor Moon publicada por

Kodansha".

Lo que se emite en Argentina es un fiel doblaje de la serie y no presenta alteración alguna a lo visto en Japón. Algunos nombres, eso sí, han sido modificados (ver recuadro) a pedido de Bandai a fin de que tuvieran los mismos nombres que les pusieron en USA en todo el continente americano (en Brasil también llevan los mismos nombres modificados), pero el trabajo no fue hecho demasiado prolijamente y llegamos a oír tanto el nombre original japonés como el inventado, según el capítulo, para algunos personajes secundarios. (Ejemplo: La novia de Andrew en el capítulo 29 la llaman Wanda y en el 41 Ryka). Los temas musicales de la presentación y el ending han sido cambiados, pero se mantiene la música de fondo original y la letra es una traducción bastante fiel de la japonesa. En el capítulo 46, de cualquier forma, podemos escuchar de fondo en la batalla final el tema de la presentación en japonés. La única alteración musical dentro de la serie se realizó en el capítulo 34, cuando al final el tema que se oye de fondo fue traducido al castellano. Una alteración más grande con los nombres fue lo hecho con Zoycite: en la serie doblada se refieren al personaje como una mujer, cuando en



► En occidente Rei es la Sailor favorita de los espectadores (en japonés es Ami).

verdad era un hombre (ultra-mega puto, claro). ¿No les parecía extraño que fuera tan "lisa"? o lo hecho con la reina Metalia, que deja de ser un personaje y se refieren a ella como negafuerza o negaenergía (es la calavera que aparece cerca de Beryl siempre). Es una fusión entre ella y Beryl lo que Sailor Moon com-



► Chicas... algunas de las que está leyendo esto se parece a Sailor Venus? (El Editor)

bate en el capítulo final! El balance de todos modos es muy bueno y puedo asegurarles con orgullo que esta es la versión doblada más fiel y lograda que se ha hecho de la serie en el mundo.

► Sailor Moon: El Comic

Este comic está entre los planes de publicación de editorial Ivrea para 1997 así que muy posiblemente lo puedan apreciar personalmente antes de fin de año.

El éxito en nuestro país, el comic original en blanco y negro de Sailor Moon está mucho más orientado a la aventura que a la comedia. La acción se sucede mucho más rápido: La mayoría de los episodios de tv no existen en el manga, solo aquellos en los cuales ocurren eventos de importancia que avanzan la historia. El dibujo es más barroco y poético, algunos dicen que es un estilo más femenino. De cualquier forma la autora también hace a las protagonistas muy sexies e incluso las llegamos a ver desnudas o haciendo el amor. El único personaje que es algo distinto en el comic es la gata Luna que tiene la

cabeza mucho más romboide y ojos más grandes.

Su creadora, Naoko Takeuchi, una atractiva joven que ronda los 30 años, se declara algo feminista y admite que tiene una tendencia a matar fácilmente a sus protagonistas



► Todas las Sailor Senshi de Takeuchi en la tapa del Vol. 1 del comic.

masculinos. Su personaje de Tuxedo Mask, a quien ve como el mítico príncipe azul de los cuentos, dice estar inspirado en tanto un chico de su barrio como en el capitán Harlock (o Raimar como le decían acá). Hablando de Tuxedo, en el manga es mucho más joven, está todavía en la secundaria, haciendo su edad y la de Sailor Moon mucho más cercanas contra los 21 a 14 de la serie de tv. Esta es una de los principales atractivos de la revista de comics Nakayoshi y las historias son luego recopiladas en libritos de unas 200 páginas.



► Tapa del Vol. 1 de Codename: Sailor V

Lo mismo pasa con Codename: Sailor V, la serie predecesora a Sailor Moon, también de Naoko Takeuchi.

El comic es tan exitoso que incluso otras editoriales sacan parodias eróticas de él, que son recibidas felizmente por sus fans. ■



► Página interior del comic de Sailor Moon

Además de las cinco series se han realizado varias películas autoconclusivas para cine y video (una por temporada aproximadamente). De ellas así como de la autora, el merchandising, los compact-discs y como ha repercutido en el mundo hablaremos en profundidad en próximas Lazer.

Caballeros del Zodíaco

Historia y Gloria

Por Leandro Oberto

Sin duda una de las razones por la cual esta exitosa serie va a ser recordada es por haber sido la punta de



El nombre original de la serie es Saint Seiya, en honor al protagonista y protector de la reencarnación de la Diosa Atenea.

lanza de lo que se convertiría una nueva oleada de dibujos animados japoneses en la tv local. La repercusión obtenida en Brasil, Argentina y México (los tres mercados principales de la región) refrescaría el con-

cepto de animación japonesa como sinónimo de éxito en toda América Latina.

Caballeros del Zodíaco, la serie de tv, es una adictiva historia dividida en tres sagas (comúnmente conoci-

das como: El Santuario, Asgard y Poseidon) que narra las aventuras de 5 jóvenes guerreros que deben proteger a Saori Kido, la reencarnación de la Diosa Atenea para que la



Seiya y los otros Saints con las armaduras que vistieron en la segunda serie de tv.

paz se mantenga en la tierra. Está cargada de referencias mitológicas, un revaloramiento constante de la amistad, grandes dosis de sangre y humor negro, flashbacks en los cuales vamos conociendo la historia de cada personaje y caballeros de dudosa hombría que resultaran realmente divertidos.

Este anime (término con el cual los fanáticos occidentales suelen referirse a los dibujos japoneses)

está basado en un comic japonés iniciado en 1986 y concluido en 1991 realizado por Masami Kurumada y publicado por la editorial Shueisha en el Shonen Jump, la revista de comics más vendida del mundo. Luego recopilado en varias decenas de libros/tomos. El nombre verdadero de la serie es Saint Seiya, en honor al protagonista obviamente. Caballeros ha cosechado un enorme éxito tanto en Japón como en diversos países europeos y

del este asiático durante el final de los ochentas y hasta mediados de los noventas.

Se han realizados unos cuantos millones de muñecos, remeras, posters y art-books, pero eso es toda otra historia. En esta primera nota de Lazer sobre Saint Seiya queremos darles un pantallazo sobre todo lo que se ha realizado en comic o animación con esta serie y cuanto de ello nos ha llegado.

Animación: Las Series de tv



■ SAINT SEIYA (PRIMERA SERIE)

- 73 capítulos, emitidos en Japón a partir de octubre de 1986.

- Rediseño de personajes para tv: Shingo Araki.
- Dirección: Koozo Morishita.

Originalmente planeada para durar 52 capítulos la serie fue tan popular que se extendió hasta los 73. Todos fueron emitidos en Argentina, esta etapa abar-

ca hasta el final de la lucha de las doce casas. En la versión local la presentación y el ending fueron alterados, una canción inventada y cantada con fuerte acento español e imágenes de una película posteri-

or de fondo, hacen de presentación y ending sin guardar ninguna similitud a sus versiones japonesas, cuyos temas musicales (Pegasus Fantasy y Blue Forever) se harían muy famosos. Fuera de ello la serie está correctamente doblada, manteniéndose sin la más mínima alteración todos los capítulos y sus correspondientes músicas de fondo, tal cual se viera en Japón. El doblaje fue realizado en México.

Emitida en Argentina desde abril de 1995.



■ SAINT SEIYA (SEGUNDA SERIE)

- 41 capítulos, finalizada en Japón en abril de 1989.
- Rediseño de personajes

para tv: Tadao Kubota.

- Dirección: Koozo Morishita.

Con una animación y colorido notablemente mejores y el estilo más angular de dibujo que se pondría de moda esta década en Japón, comienza la segunda serie que abarca las sagas de

Asgard y Poseidon. Cabe señalar que la saga de Asgard fue inventada expresamente para la tv y no existe en la versión original en comic de Masami Kurumada. Esta serie

contaba con una nueva presentación en la que se veía a los caballeros con las nuevas armaduras mientras tocaba de fondo el tema Soldier Dream, pero en la versión en castellano también fue reemplazada por la misma que utilizaron para la primera temporada. La serie en sí, al igual que en la primera, también permanece intacta y es un fiel doblaje de lo visto en Japón.

Emitida en Argentina desde diciembre de 1995.

Animación: Las Películas

■ SAINT SEIYA PRIMERA PELICULA: LA REENCARNACION DE ELLIS.

- 1987, Toei animation.
- 45 minutos.

Una breve película, que al igual que las otras tres que se realizarían contradice la continuidad de la serie, por tanto se supone transcurren en una especie de "universo alternativo". La animación es algo más fluida que en la serie de tv y están presentes todos los elementos que hacen a una saga de caballeros condensados en menos de una hora.

Una versión doblada al castellano fue editada en video para su venta a través de kioscos a finales de 1996 por editorial Vértice. Cabe notar que en esta edición en video podemos finalmente apreciar la presentación original japonesa de la primer serie con todos sus créditos originales y el famoso tema "Pegasus Fantasy". Este hecho, de por sí, la hace muy recomendable.

■ SAINT SEIYA SEGUNDA PELICULA: LA ARDIENTE BATALLA DE LOS DIOS

- 1988, Toei animation.
- 45 minutos.

Esta película es una de las más elaboradas a nivel gráfico.

Se utilizó para testear los conceptos sobre Asgard que luego emplearía Toei animation para inventar la primera parte de la segunda serie de tv. También editada para venta por quioscos en video por E. Vértice en Argentina a finales de 1996 y también contiene la presentación de la primera serie en su espectacular versión japonesa. Además, en los créditos del final figuran incluso los nombres de los dobladores. Una edición impecable.

■ SAINT SEIYA TERCERA PELICULA: LA LEYENDA DE LA JUVENTUD ESCARLATA.

- 1989, Toei animation.
- 70 minutos.
- Conocida en Argentina como: Caballeros del Zodiaco: la película.

La más extensa, y según muchos, mejor lograda película de Caballeros del Zodiaco. Los cinco Saints enfrentan a Abel, que ha seducido a Saori. Esta película se pudo ver en los cines argentinos en julio de 1996, cosechando bastante éxito de público y crítica. Doblada en México, conserva la presentación y endings realizados especialmente para la película en Japón. Disponible para venta o alquiler desde finales de 1996 en la edición de Gatvideco.

Otra versión doblada en

español (muy fea) también circula desde 1994 por los negocios de comics de Argentina. La particularidad de esta era tener el ending reemplazado por una versión en francés de la presentación que se vio en televisión (ajjj!!!)

■ SAINT SEIYA CUARTA PELICULA: GUERREROS DE LA BATALLA SAGRADA FINAL. (Lucifer)

- 1990, Toei animation.
- 45 minutos.

La última animación de saint Seiya que se realizó, nos muestra a los caballeros combatiendo a Lucifer, quien clama haberse vuelto más poderoso al absorber la fuerza de Ellis, Abel y Poseidon cuando murieron a manos de los Saints. ¡Como en todas las películas contradicen la continuidad!. Editada en video para su venta por kioscos por vértice esta disponible en Argentina desde febrero de 1997, y en ella se puede apreciar la presentación original japonesa de la segunda serie de tv, la del tema Soldier Dream.

De esta forma cerramos el repaso a todas la animaciones realizadas de la serie, que como habrán podido comprobar fueron lanzadas al mercado argentino en su totalidad.

El Final

La historia de Seiya no concluye con los dibujos animados. En el manga (comic japonés), Masami Kurumada realizó una línea argumental final, en la cual los caballeros se



enfrentan a Hades. Historia que nunca fue animada y tampoco editada en castellano. La única oportunidad de leerla para los que no saben japonés es conseguir la versión italiana (la única occidental) de Granata Press, ¡en cualquier negocio de comics de ese país!

Los dibujos del comic son raros, chocantes en comparación a los de la serie de tv. Pero en esta saga llegan a tener un particular encanto.

La historia concluye con la derrota de Hades, pero sorpresivamente también con la muerte de Seiya en la batalla final y ¡Saori declarándole su amor! Kurumada así se las ingenia para darle

una vuelta interesante a la saga y poner punto final a la serie.

Saint Seiya había acabado, pero toda una oleada de series de similares características invadieron las pantallas japonesas, ejemplo de ello son Samurai Troopers (aquí emitida como Samurai Warriors y algo retocada en USA) y la mucho más inspirada y orientada a la ciencia ficción, Shurato,

que siendo un éxito en Brasil en estos momentos se espera llegue a Argentina antes de fin de año.

Sin duda el espíritu de Saint Seiya vivirá con nosotros. ■

En próximas Lazer encontrarán notas sobre la vida de Kurumada, guía de capítulos de caballeros del zodiaco, análisis de los compact-discs, los muñecos y cuales no se llegaron a comercializar aquí, etc.



recomendación

TV

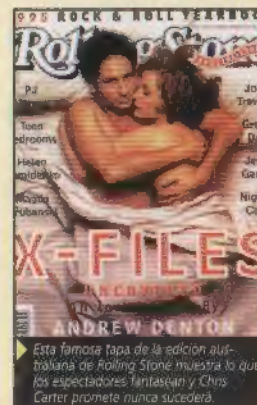
X-FILES



Fox Mulder y Dana Scully, son los nombres de la pareja de investigadores del FBI que protagonizan esta serie, donde se nos cuenta los distintos casos (de corte fantástico científico) en los que se ven envueltos. Resulta raro encontrar un producto para televisión (especialmente si es norteamericano) hecho con tanto cuidado e ingenio como X-Files. Esta serie no sólo está bien actuada, filmada y escrita, sino que además narra toda una compleja y continua historia de fondo sobre una gran conspiración que relaciona aliens, experimentos con humanos y su clasificación a nivel mundial, la cual se va desarrollando poco a poco a lo largo de sus varias temporadas. Toda una anomalía en

una televisión llena de clichés e historias prefabricadas que no van a ningún lado. La clave de esto es sin duda la pasión y control que tiene sobre ella su creador: Chris Carter y el hecho que los dos actores principales (David Duchovny y Gillian Anderson) compartan ese genuino entusiasmo. Duchovny ha incluso co-escrito con Carter varios de los más brillantes capítulos centrados en la conspiración. La mayoría de los episodios tienen finales abiertos que dejan pensando al espectador. La frase "extreme possibility" parece ser la preferida por Carter para definir los temas que tratan y como los abordan. El humor negro es otro recurso que también suelen utilizar sutilmente. Nunca deja de sorprender la frialdad con la que Mulder y Scully se toman las cosas que ven... "Mira Scully, le aplastaron el cerebro y luego lo partieron en ocho", "Por el tipo de tajos diría que fue una motosierra" responde Scully sin inmutarse, "Es cierto, recogeré unas muestras de todas formas para analizar". Este podría ser sin duda un típico diálogo... Otro punto interesante de la serie es que se asegura que la pareja de protagonistas jamás se verá envuelta en una relación sentimental, aunque el público no deja de fantasear con ello. X-Files es emitida prácticamente en todo el planeta en estos

momentos, con gran repercusión en cada país. El éxito, sin embargo, no ha dormido a los creadores en sus laureles sino que lo han aprovechado para hacer evolucionar la serie, llegando a tal grado de complejidad y confianza en sí misma que recientemente incluso llega a prescindir de la pareja protagonista para algunos capítulos. -como el caso del que cuenta la juventud de Cigarette Smoking Man (uno de los líderes de la conspiración) y a quien en ese capítulo vemos asesinando a Kennedy por encargo y dando la orden de matar al primer alien descubierto en la tierra-. Esta serie se la puede ver semanalmente en el canal Fox -que tiene opción sap para escuchar en inglés-, o en video, ya que los capítulos dobles han sido editados y están disponibles para alquiler o venta en versión subtitulada. ■



Esta famosa tapa de la edición australiana de Rolling Stone muestra lo que los espectadores fantasían y Chris Carter promete nunca sucederá.

Dragon Ball

¿La tercera es la vencida?

Por Leandro Oberto

Una vez más Dragon Ball llega a la televisión argentina, pero incontables cortes de escenas -algo sin precedentes en series dobladas directamente del japonés- tanto enfurecen a los fans como hacen temer por su éxito.

DRAGON BALL, una de las series de dibujos animados más exitosa y con más capítulos en la historia de la televisión de este planeta se encuentra nuevamente centelleando en las pantallas locales. Pero la creación de Akira Toriyama parece destinada a ser distorsionada por empresas que intentan idiotizarla y quitarle sus chistes verdes antes de comercializarla cada vez que sale de Japón. ¿Es que acaso piensan que nosotros somos inferiores a los japoneses y no podemos ver lo que ellos sí? Bueno... así cada uno tiene el país que tiene...

El tema de los cortes podría tener cierta sensatez (hablando desde un punto de vista exclusivamente comercial, claro), diez o más años atrás cuando Japón era el único país en producir dibujos animados para todo tipo de audiencias mientras que en occidente eran considerados para chicos. Pero hoy día en una televisión donde se emiten exitosamente The Simpsons, Duckman, Aeon Flux, The Maxx, Beavis and Butthead o The Critic y los mismos

dibujos que ven los chicos durante la tarde (muchos de ellos japoneses) son vistos por los mayores en sus repeticiones de pasada la medianoche, la cosa no termina de tener lógica. Además sienta un desagradable precedente: al día de hoy ninguna serie doblada directamente del japonés al castellano había sido cortada/masacrada.

En fin... si alguien conoce como contactar a los responsables de esto hagamoslo saber así todos podemos bombardearlos con cartas en contra de su decisión.

Hagamos un poco de historia: DRAGON BALL hizo su primera incursión en la televisión argentina en 1994 cuando la empresa juguetera (hoy desaparecida) JOCSA llegó a un acuerdo con BANDAI para comercializar los muñecos aquí. La cosa no terminó bien, los muñecos fueron un gran fracaso y las jugueterías al día de hoy todavía tratan de olvidar el mal trago. La razón: los muñecos correspondían a la segunda serie, DRAGON BALL Z, mientras que en televisión emitían Dragon Ball, donde los per-



sonajes eran otros y tenían extraños nombres -Goku se llamaba Zero!-

Solo un par de películas de Dragon Ball Z fueron emitidas. Pero sin aviso y, al igual que la serie en fragmentos dentro de otro programa y siempre en la pantalla muerta de ATC. Para ese entonces el organismo regulador/censor de la radiodifusión creado durante la época de la dictadura, el Comfer. -El cual según señalan muchos era un nido de corrupción-. Había anunciado planes para limitar los horarios de emisión de varias series y dibujos animados (Dragon



Ball entre ellos). Afortunadamente la idea no solo no progresó, sino que gracias al esfuerzo de varios grupos de fanáticos que hicieron oír su disgusto logrando notas en diarios y radio (de hecho quien esto escribe fue uno de los impulsores) y enemigos políticos del organismo, el tema se convirtió en un escándalo que el ministro de economía, Domingo Cavallo, aprovecharía más adelante para eliminar a los dirigentes del organismo y fusionar sus restos con otro



Aquí, en la versión comic, podemos ver escenas que quitaron de la serie de tv al realizar el doblaje al castellano.

para reducir el gasto público.

No obstante, como Dragon Ball se dejó de emitir debido a su fracaso comercial y el cese de relaciones Jocsa-Bandai muchos fanáticos lo atribuyeron a una censura estatal. La teoría fue reforzada por patéticos pequeños artículos aparecidos en diarios y revistas donde comentaban que la serie había sido prohibida en Japón, dato totalmente falso que un cronista de página 12 -con el que llegué a hablar- copió de un diario español (que se encontraba haciendo una campaña paga políticamente pro-regulación de tv). Obviamente en este país chequear la veracidad de la información no es algo que se le cruce por la cabeza a nadie, y su dato falso a su vez fue copiado por otras revistas, como "Noticias" y... —por Dios, que país generoso!!

Lo cierto es que la primera incursión de Dragon Ball hizo mucho ruido pero no llegó a captar espectadores.

En 1995 el canal Magic emitió nuevamente los 11 capítulos que se habían visto en 1994 siendo bien recibido pero olvidado rápidamente al durar tan poco.

Una curiosidad de esos capítulos emitidos en 1994 y 1995: los primeros 5 estaban doblados de una adaptación piloto relizada

en 1987 en USA por Harmony Gold -incluso la canción de la presentación estaba en inglés- y se encontraban fuertemente cortados. Mientras que los restantes -traducidos del japonés en México- estaban absolutamente intactos y eran un fiel doblaje de lo visto en Japón.

Eso nos lleva a 1997, Bandai ahora radicada en la región no está dispuesta a que los malos tragos del pasado impidan que su propiedad más exitosa y duradera no sea comercializada aquí. En 1996 en



México los primeros 60 capítulos de la primera serie fueron doblados al castellano y eso es lo que se está emitiendo aquí. Intertrak realizó el doblaje. Empresa que pese a haber hecho un excelente trabajo con Sailor Moon aquí no demuestra su talento y utiliza a actores bastante poco expresivos y que en muchos casos no parecen adecuados a los personajes.

Al poco inspirado doblaje hay que sumar el hecho que casi todas las referencias a chistes de origen sexual o flatulento fueron eliminados mediante

cambio de diálogos o eliminación de escenas y obtenemos un Dragon Ball que no se parece como debiese a su versión japonesa. ¡Ha perdido su desenfadado y guiños al espectador que lo hacían único!

¿Podrá este extraño pariente de DB tener éxito pese a sus limitaciones?

¿Qué tiene a favor?, intensa rotación en el segundo canal más visto de Argentina -Magic- (primero esta HBO Ole), se emite diariamente los 7 días a las



7:30, 13, 19:30 y 0:30 de la mañana (el horario favorito de los fans), la presentación y el ending tienen versiones en castellano de los temas originales pero fielmente traducidos y con el cartel "basado en la historieta Dragon Ball de Akira...etc.". Además el corte de escenas parece estar disminuyendo conforme avanzan los capítulos y todos los nombres son los originales japoneses.

Lo único que queda es esperar y ver como termina todo esto. ☹

► Dragon Ball: El Comic

► Datos Técnicos en Sintesis

DRAGON BALL es un comic de origen japonés creado por Akira Toriyama en 1984 para la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha y que se publicó constantemente hasta su finalización en 1995 debido al cansancio del autor. Se encuentra recopilado en 42 tomos.

Toda la historia se ha adaptado a la animación a través de 153 capítulos de Dragon Ball y 291 de Dragon Ball Z (que narra las aventuras de Goku cuando es mayor e incluso las de su hijo), así como también una serie de películas que cuentan más resumidamente la misma historia.

Hay también en Japón en este momento una tercer serie de tv. Dragon Ball GT que continua la obra de Toriyama (mas allá del final del manga) bajo su supervisión y de la cual ya hay más de 40 capítulos. Siendo emitida por Fuji tv en el mismo horario en el que ha permanecido durante estos 11 años, miércoles 19:30 hs.

Tanto tomos originales japoneses del comic como traducidos en España están disponibles en los negocios de comics. No hay noticias sobre una eventual edición en Argentina, una de las razones posibles de ello es que hoy día la editorial japonesa exige como condición que sea editado en el sentido de lectura usado en Japón: Derecha a izquierda, atrás para adelante (o sea al revés de lo que estamos acostumbrados).



¡no podés!

la sección que comprueba que tanto este país como este planeta son inmensamente generosos

CABALLEROS DEL ZODIACO Vs. SAILOR MOON

Aunque el título y la tapa lo dicen todo, no podemos evitar comentar lo que hay dentro... Porque, amado público, esto no es un fanzine que cristaliza las fantasías de los/as fanáticos/as más cebados/as; sino una revista a colores que hizo Dios sabe quien -y parece que fue en una noche- para venta en kioscos movido por un fanatismo muy distinto: el que rinde culto al vil metal. Si no han podido gozar de esta joyita que nos enorgullece de ser argentinos entonces, por favor, tomen asiento y ajústense los cinturones que les haré un tour guiado. Aquí vamos...

Una vez adquirido el ejemplar, el lector comienza a hojearlo y deleitarse con toda la amplia gama de técnicas milenarias de las cuales hace gala el autor que, estamos seguros, le causaran inmediatamente un placer quasi-orgásmico: a) técnica del afanum descaradum a las 3 a.m. con lo único que tengum; alias dibujos caicados con hojas canson. b) técnica china de "con estum me cagum en el copyrightum"; alias nombres de los personajes borrados a último momento (a Luna la llaman

gatita!!). c) técnica del apollyum: alias caras y fondos que se olvidaron de colorear. Pero sin duda con la que humilia y demuestra todo su talento es con la técnica de salpicado de tintas que aprendió tras graduarse de salita rosa...

O la prosa, digna de shakespeare, que nos deja reflexionando con fra-ses como "Tengan precaución" o "al ataque!" El combo se completa con papel ilustración -no sea que se vaya a perder algo del complejo coloreado del Photoshop gracias al cual Ami tiene pelo verde-, tintas corridas, un poster central (uuugh...!) y, lo mejor, los juegos de la página final... "Ayuda a Hyoga a pasar el laberinto para tener su cita con Sailor Venus".

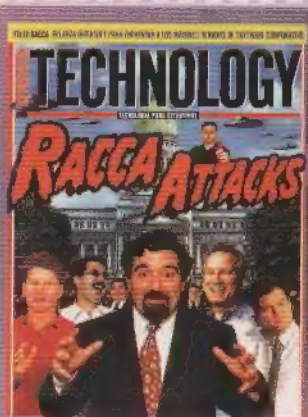
En algo sí estamos de acuerdo con los anónimos autores de este engendro mutante: Realmente creemos que es "¡el comic del año!" como señalan en la tapa... siempre y cuando esa expresión no tenga implícita algún tipo de alusión a su calidad intrínseca...

Más, alabados fans, la historia no termina ahí. Cierta editorial argentina los terminó demandando por



utilizar a estos personajes. Pero como este es un país inmensamente generoso, los demandantes tampoco poseen los derechos de tales comics -y aun así los publican en sus revistas de entretenimientos para chicos. Desafortunadamente nuestros desinformados editores no lo sabían y empezaron a gastar en abogados...

!!!Que país generoso, por Dios!!!
!!!Que mundo generoso!!!



INFORMATION TECHNOLOGY #10

Como esto directamente nos supera solo haremos tres comentarios sobre esta publicación de "Mind Opener s.a.", los editores de Apertura.

- a) Es una revista sobre tecnología para ejecutivos.
- b) El fotografo quedo ultra-feliz con la tapa.
- c) Un editor fue capaz de aprobarlo y mandarlo a imprenta.

Olivetti y Brito

Dibujantes for export

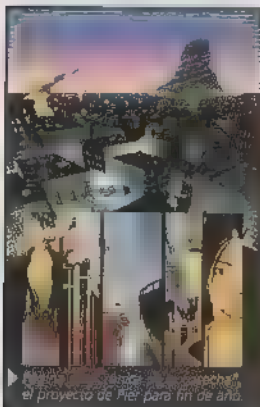
Por Equipo Ivrea

Situado en Caballito, el tradicional barrio de la ciudad de Buenos Aires, pero lejos de sus zonas céntricas más típicas se encuentra un particular estudio creativo

Allí, un grupo de dibujantes, entre faxes, computadoras, aerógrafos, papeles, los más diversos muñecos, posters y libros, dinámicamente crea comics que llegarán a los más recónditos rincones del planeta

De comics, Marvel, Verotik, Event y tantas otras compañías han visto en ellos el talento que necesitaban para sus revistas.

Pier Brito sale de su



el proyecto de Pier para fin de año.



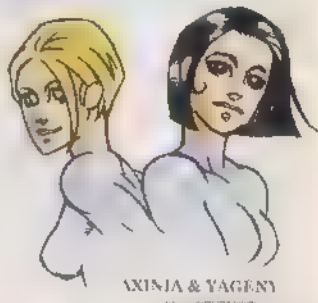
Ariel Olivetti (izquierda) y Pier Brito.

cuarto de dibujo para mostrarnos como crean páginas de "Aldus y el vampiro" y prueba formas de coloreo para su proyecto predilecto: "Crónica de la cosecha", -"Una inquietante historia y análisis de las facetas más oscuras del ser humano y la religión como forma de dominación. Todo mezclado en una épica historia cósmica". Como él la describe. El primer libro de este comic será publicado por Editorial Ivrea hacia fin de año, al igual que el otro proyecto en el que Pier está trabajando junto a Leandro Oberto "Convergencia", una serie de ciencia ficción en veintidos capítulos con ingredientes de espionaje, aventura, romance y existencialismo

-"Estos proyectos realmente revolucionarán el comic en Argentina y esper-

emos algún día todo occidente" dice Pier en joda pero entusiasmado.

Mientras seguimos viendo a varias personas dibujando, charlando y consultando imágenes, aparece el más veterano del lugar Ariel Olivetti, a quien entrevistamos en una prolongada charla en la que no faltaron los chistes, las interrupciones para comer y un torpe movimiento mío con el cual derramé su mate a escasos centímetros de un original!



XINJA & YAGERY

¿Cómo te metiste en esto? ¿Que es lo que te hizo decir "tengo ganas de meterme en a trabajar en comics"

El gustarme dibujar, aun mas que contar historias, dibujar lo que sea. Cuando era chico prendia el televisor y se veían dibujos como Meteoro, Astroboy y los dibujos de Marvel de Kirby, los tres chiflados

Eso no es un dibujo animado

No, pero tiene mucho que ver con el comic

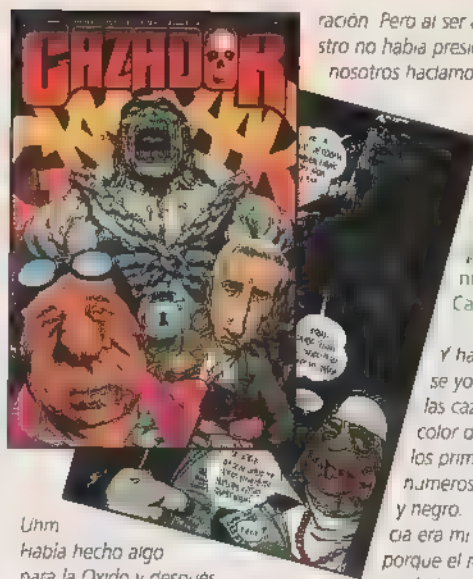
Bueno, y así me pasaba las tardes dibujando mientras miraba los de Marvel, dibujaba lo que veía. Hacia montones de escenas en la misma página y sin cuadritos, ¡un quilombo!

La primer historieta que realmente leí -no que miré los dibujitos solamente- y me gustó fue la de Nippur de Lagash de Lucho Olivera, tenía diez años y me partió la cabeza. Después empecé a leer Fierro hasta que descubri comics yanquis de Richard Corben y toda esa onda de dibujo. Siempre más interesado por los dibujos que por la historia

¿En Fierro te metiste a trabajar?

Si, termine haciendo ilustraciones para ellos, debo haber hecho como diez tapas

¿Tu primera historieta profesional?



ración. Pero al ser algo nuestro no había presión editorial, nosotros hacíamos las reglas.

¿Cuanto Ar el Olivetti habian os numeros de Cazador?

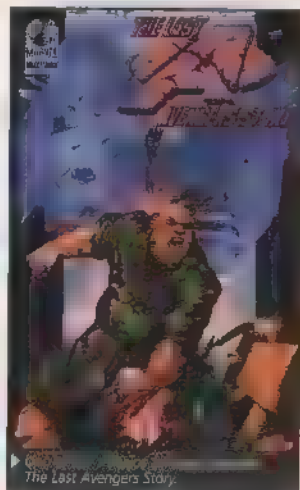
Y había que se yo agarrá las cazador a color de ahora y los primeros numeros en blanco y negro. La diferencia era mi parte, porque el resto siguen siendo los mismos

Uhm había hecho algo para la Oxido y después Barreiro nos había propuesto a Mauro y a mi hacer una historieta que se llamaba Virus -que aun hoy no ha sido publicada aunque se especula que pronto lo hará, pintada a mano. Tardamos un año en hacer 22 páginas, probábamos distintos estilos en cada una y fue medio un desastre, salió una chotada. Pero gracias al training que me dio pude entrar en Marvel.

Todo lo que hacen ahora los chicos de cazador era lo que hacian antes cuando estaban conmigo. Yo con ellos. En esa época nos veíamos mucho más, había un intercambio de ideas, chistes y el trabajo era divertido, no de

¿El primer comic para Marvel fue la min. de dos prestige "Last Avengers Story", no?

Claro, todo pintado a mano. Lo empecé a hacer en 1993 o 94 y el comic salió a mediados del 95. Tardé un año y medio en hacerlo. Antes de empezar con eso estaba haciendo Cazador en blanco y negro, y eso era algo donde no se veía demasiado la calidad de nar-



The Last Avengers Story

pensar "hay que entregar 3 paginas para mañana" Total estábamos convencidos que iba a fracasar

Linda menta dad!

Buena, el saber que lo leíamos nosotras solas nos daba mucha libertad. Hoy día hay gente que piensa que conoce su público y se aferra estupidamente a una dirección. Cuando haces algo por amor al arte es más divertido. Y así empezó el Cazador papel de mierda, sin publicidad. Pero de alguna forma vendió algo, tal vez porque los lectores entendían que la gente se divertía haciéndolo, Lucas y yo hacíamos el correo y nos divertimos mucho. Cuando se empezó a apuntar demasiado a un público quedaron de lado muchas cosas. Lo más divertido eran las cosas que pasaban en el fondo, y eso hacía que la revista no se leyera en

diez minutos. Hoy día es otra cosa, es todo muy profesional, una sola persona dibujando, casi a la carrera. Se nota que no se divierten como antes

¿Tuviste que sacrificar parte de la forma de dibujar para adaptarte a editoriales norteamericanos? ¿En qué editorial te sentiste más Arié Olivetti?

Donde más me pude poner las prias es en las ilustraciones, de las historietas donde más fuerza le pongo es en lo que estoy haciendo ahora, la Liga de la Justicia (Justice League escrito por Grant Morrison, Pasé por un periodo donde agarraba todo y quedé muy saturado, además la calidad disminuyó. Ya no estoy haciendo dos o más comics al mismo tiempo, así ahora lo estoy disfrutando de nuevo y no tengo que depender tanto de los chicos que trabajan conmigo. En lo que hago de la liga hay más amor que laburo, al igual que en el primer número de Last Avengers Story.

¿Es cierto que te obligaron a dibujarle un short a una mina porque se le veía el culo en Last Avengers Story?

Si... bueno, no conocía las reglas. Allí hay revistas que llevan un sellito (de arcaico comics code, que te obliga a seguir ciertos lineamientos.

Pero ese comic no lo llevaba.

Buena, así es Marvel.

¿Pensas que la falta de sexo en los comics americanos de aventura disminuye sus ventas?

No, aunque se podría hacer algo más sensual tipo cine, porque acá en los comics yankees parece que muy pocos se dan cuenta que puede haber algo en el medio, entre la pornografía y el comic puritano. De todas formas es obvio que los personajes femeninos de superhéroes no son asexuals. todos andan diciendo "que buenas tetas, que buen culo" además es sexo como lo puede entender un chico que lee X-men, alguien de más de 30 como yo no compra X-men.

Buena, en el negocio de comics donde trabajaba ten a decenas de hombres y mujeres de más de treinta que justamente compraban los títulos de X-men de entre todo lo que podían elegir.

Si... puede ser, pero no va dirigido a ellos.

Ese es el problema! Por desgracia hay un montón de este tipo de gente comprando el producto pero a editorial no se preocupa de ellos.

Si... sí... pasa que hay otro espacio para esos clientes, en USA están los comics de Dark Horse, la línea vertigo de DC comics, que son comics realmente buenos!, se supone que el superhéroe es para un lector que necesita una identificación... y toda esa expli-



cación psicológica de siempre Superhéroe clásico digo, tipo con capa que vuela, claro. De esos que no se enamoran nunca ni cogen, etc. No todo eso que hay hoy día. De eso queda poco, pero queda. Un tipo que se separó de su mujer, tiene al hijo llorando o no le alcanza la gaita para llegar a fin de mes necesita algo más... algo tipo Sin City. Pero es mucho más fácil producir cosas en masa, cosas peirotudas, porque para hacer algo bueno se necesita talento y eso no lo encontrás en todos lados. Aparte es muy peligroso cultivar a tu público, una vez que le diste buena comida a tu comensal él siempre va a querer comer eso. Para una editorial no es bueno hacer un comic de calidad, porque el día que deja de tener a tal o cual autor de puta madre, cagó a toda la línea. Más les vale sacar ese tipo de cosas como especiales o prestigios por ejemplo cuando Jim Lee,

Marc Silvestri y toda la banda de dibujantes innovadores de X-men y Spiderman se fueron de Marvel para armar Image, las ventas de Marvel se fueron al recarajo. El público no aceptó el descenso de calidad, que no era un peidano, era un abismo. Después se preguntan "¿Qué pasó que quebramos?"

¿Basas tus personajes en gente real?

No, mayormente porque no soy capaz de dibujar caras parecidas demasiado tiempo. La excepción sería si tuviera modelos para dibujar. Aunque cada tanto una boquita de alguien, unos ojos de tal.

¿Qué referencias utilizas?

Miles y miles de libros con fotos o de anatomía. De los que tienen fotos de cúpuas a los artbooks de dibujos animados japoneses.

¿Planes para el futuro?

Ahora estoy haciendo este número unitario de Justice League, que me gusta mucho. Tengo propuestas de verohik pero parece que no le andan muy bien las finanzas. De cualquier forma sé que nunca me va a faltar laburo porque lo hago con ganas, y eso cuenta. No podés tomar todo el laburo que te ofrecen porque te quemarías, y en poco tiempo, ¡además trabajo! Como dije, hace unos meses estaba tomando todo y mi calidad bajó mucho... prefiero hacer uno y bien. A largo plazo me gustaría

poder publicar también acá, pero con los números que se manejan hoy en día no me alcanzaría para vivir. Hoy estoy muy en boias, aun de Estados Unidos me deben una pila de quita. También me robaron plata en el correo.

¿Lobo Tango para DC comics?

Lindo, divertido. Pero no pudimos gastar todo lo que deberíamos porque estábamos haciendo otras cosas. Está piola. Me parece muy divertido tener a un personaje yankee acá, el quión es muy zafable. Acá en Buenos Aires estoy seguro va a vender muy bien porque es una rareza. Aparece un museo de armas de Evita, los bichos de Eternauta. La vaca sagrada del comic argentino que confieso, no logré terminar nunca.



► Página interior de Justice League...



en la miniserie Sabretooth/Vísique.



¿Hay más cultura de comic acá o en USA?

Bueno, hay más artistas por persona acá. Pero el mega mercado de 300 millones de allá cuenta mucho. Hay muchos excelentes argentinos, aún artistas yankees como Mignola (que me encanta) y Bisley están haciendo cosas



Las modelos que quisiere tener Ariel para dibujar...

que Breccia hacía antes. De todas formas lo bueno argentino termina llegando al exterior, una de las cosas que me llamó la atención en la última convención de San

Diego es comprobar que más allá de los dibujantes famosos de Estados Unidos el resto es de madera... -son unos perros!... ¡malos, malos!

¿Cómo se reunió la gente que trabaja en el estudio?

Marcelo y Juan eran alumnos míos en el taller de historietas que tenía y a Pier Brito lo conocí por un concurso de la revista Comiqueando... Concurso que perdí, claro. Los jueces de la revista son gente muy especial... Les pareció que Pier no servía... ¡Así que a Pier no le quedó otra que trabajar para Marvel! ¡Ja ja!

¿Dónde es más fácil trabajar, en tu casa o en un estudio?

Tenés que tener tu espacio, en tu casa está el teléfono, la tía Sunta, la heladera, el televisor... Siempre hay algo que te distraiga. Sin duda es mejor estar en un estudio. Y aun peor si vivís con tu familia... que te dicen "anda a sacar a pasear el perro, compra esto o aquello". Viviendo solo es mejor, tu casa se convierte en tu oficina... hasta que se convierte también en tu bulo. Entonces aparte de la tv, la heladera etc, ¡tenés la cama!

¿Pierde o gana calidad artística un hombre para dibujar estando con una mujer?

... ¡No pierde, definitivamente!, es malo que el hombre este solo, la mujer te inspira. ■



Pier Brito en el estudio realizando el coloreado de "Alicia y el Vampiro"

▶ Top Cow Comics

¿Quién dijo que las vacas no vuelan?

Por Leandro Oberto

En Santa Monica, USA, a escasas cuadras del mar se encuentra Top Cow Productions, el estudio fundado por el dibujante de comics Marc Silvestri.

De sus entrañas han salido varios de los más exitosos comics norteamericanos de los últimos tiempos, destacándose entre ellos: Witchblade, Darkness y Cyber-Force.

Como toda su línea de comics desembarca este mes en Argentina gracias a no otra que Editorial Ivrea -feliz coincidencia-, nuestra alma pro-chivos-descarados considero que era oportuno hacer una nota sobre ellos. Después de todo, si veníamos leyendo entusiasmados sus comics desde mucho antes de saber que tendríamos el honor de editarlos en castellano sera por algo.

Casi cardúmenes de personas de los aspectos más diversos caminan o patinan por la famosa peatonal Third Promenade entre restaurants, disquerías, librerías, cines y extraños negocios. Nos metemos en una pequeña galería que parece ser de oficinas, pero una de ellas es muy particular, su nombre en la puerta reza: Top Cow Productions. "Cuando



▶ Marc Silvestri (camisa a cuadros), y la gente de coloreado.

llamo por primera vez a otra empresa y les menciono el nombre de la compañía inevitablemente se quedan sin palabras del otro lado!" nos comenta Tim Hernandez, nuestro contacto en Top Cow, y nos invita a pasar. "La culpa la tiene Marc!" sigue "La noche que tenía que decidir el nombre que le pondría a la editorial se fue a tomar cervezas con sus compañeros de trabajo y todos terminaron medio en pedo. Marc se divertía tirando nombres ridículos... y de repente dijo: "Top Cow!". Inesperadamente todos se miraron y gritaron "eso es"...

Una vez adentro, el estudio tiene más aspecto de bungalow de montaña que oficina de Los Angeles.

En el piso superior esta toda la parte administrativa, los guionistas y la mega oficina de Marc Silvestri, a la cual Tim nos invita a subir. Ya en ella, no deja de sorprendernos la enorme pila de comics con el cartel "por leer" que tiene. Pero no es lo único llamativo: también estan los infinitos y espectaculares posters, la videocassetera y el televisor, las estatuas de personajes de Top Cow, los stand-ups, las fotos de convenciones, pilas de papeles por todos lados, la heladera con 14 variedades de ice tea, y hasta una cama! "Para cuando se queda hasta muy tarde dibujando" dice Tim riéndose. Pero sin duda lo mejor es una escultura de una vaca abriéndose el sobretodo

que lleva puesto al más puro estilo exhibicionista, "Oh, the Top Cow!" decimos.

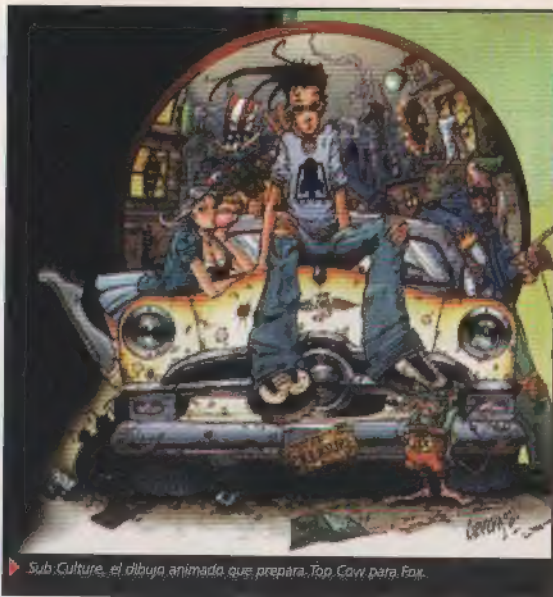
Tim nos comenta que Silvestri se encuentra encerrado en su casa de Malibu terminando varias páginas de "The Darkness" que debe entregar mañana al equipo de coloreado.

"Equipo de coloreado?" decimos "Eso queremos ver!"

Top Cow es famosa por sus ultra-detallados y espectaculares coloreados de comics, que son la envidia de toda la industria del comic. "Los coloristas se han vuelto a tal nivel una parte importante del estudio que incluso hacemos aparecer sus nombres en las tapas de los comics", comenta Tim. Esquivamos gente que corre a mandar faxes, una pila de más de 1000 cartas de lectores y varias cajas de comics, descendemos a la planta baja, donde en tres grandes salas se encuentran los dibujantes y los coloristas. Para nuestra desgracia no hay nadie verdaderamente dibujando, solo se encuentran un par de entintadores. Pero esta comiendo un Big Mac uno y leyendo comics el otro...

En cambio, los coloristas parecen estar muy metidos en su trabajo. Tres maquinas contra la pared derecha, tres maquinas sobre la pared izquierda y un enooooorme scanner de tamaño nunca visto contra la pared del fondo.

Los coloristas parecen



► Sub: Culture, el dibujo animado que prepara Top Cow para Fox.

rendirle una especie de culto y veneración a su super-scanner, "Nadie lo tiene más grande que nosotros" bromea con doble intención, mientras con el Photoshop colorean las imágenes de los dibujantes.

No podemos evitar preguntarles - "hacen eso solo con el Photoshop?" - "sí", responden tranquilamente. - "Mierda que son buenos..." pensamos.

El ambiente de calidez del lugar sorprendería a cualquiera. Pero, después de todo, es lógico cuando una empresa esta fundada y operada por un artista y fan de los comics.

Y no es uno cualquiera, es uno que al contrario de otros afirma tener la siguiente política de trabajo: "hacer dinero? si, obviamente. Pero con algo que

me guste, crea y me parezca bueno".

El estudio nació en 1992, cuando se fundó Image Comics. Pero en ese entonces, compartía una oficina en San Diego con Wildstorm, el estudio de Jim Lee. "Nos separamos porque teníamos muchos negocios en Los Angeles y no podíamos darnos el lujo de perder todo un día manejando hasta aca" dice Tim y agrega "Con el correr de los años las políticas de las dos empresas se han ido diferenciando bastante también."

Hoy día Top Cow esta conforme con lo que es. Witchblade y Darkness son dos ultra-mega-hits a nivel mundial. Cyberforce, Arcanum y Weapon Zero se mantienen entre los comics más vendidos de USA y cuentan con mas de 20 edi-

ciones extranjeras. Y no paran ahí los muchachos: Nine Volt, Ascension y Tao son los nombres de los nuevos comics que estan preparado y en los que todo el estudio tiene apostadas sus cartas... "continuaremos diversificando nuestro estilo de publicaciones con ellos. Estamos muy entusiasmados con lo que nos esta saliendo ahora." nos comentan con brillo en los ojos.

Muchas adaptaciones de sus comics a cine y Tv estan en marcha. Pero es Sub-culture quien llama mas la atención, un dibujo animado comico de corte ultra-urbano que posiblemente produzca Fox. Mirando los créditos vemos que es una creación de Nathan Cabrera, que no es otro que uno de los coloristas... ■



El nuevo título de Top Cow: NINE VOLT

Inspirado en la popular serie X-Files, este comic se basa en las investigaciones de actividad paranormal y extraterrestre de un grupo de personas del gobierno norteamericano.

Personas particulares eso si; un humano, un alien llamado Ragnar y una robot llamada Digit!

Por Cliff Son y Anthony Chun.

LOS COMICS DE TOP COW



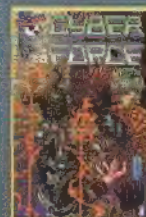
WITCHBLADE

El gran mega éxito de Top Cow. Una compleja historia urbana/policial con un trasfondo fantástico/mitológico. Sara Pezzini, una policía newyorkina, es elegida por el Witchblade (un guante vivo de aspecto cybernético, origen remoto y misterioso con poderes sobrenaturales) para ser su portadora. La historia inquietante y continúa que va sorprendiendo al lector número a número junto a los espectaculares dibujos de Michael Turner han hecho de este comic el gran favorito del 97.



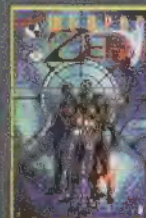
THE DARKNESS

Una serie de corte fantástico, ambientada en las familias mafiosas de New York. The Darkness es un poder que contrasta al Witchblade y que es transmitido en el momento de la concepción de padres a hijos -muriendo el padre en ese momento-. Jackie Estacado es el poseedor actual del poder, y debe debatirse entre como seguir su vida de sobrino de capomafia, como evitar que los angeles lo maten, u otras organizaciones lo dominen, y... como tener sexo sin morir por alguna "fallita". Humor negro y aventura fantástica en la obra de Garth Ennis y Marc Silvestri.



CYBER-FORCE

Creada por Marc Silvestri, el comic insignia de Top Cow trata sobre un grupo de asesinos cyberneticos de una corporación de origen misterioso, que son liberados del control mental que ejercían sobre ellos, y ahora claman venganza. El problema es que Cyberblata es mucho mas de lo que todo ser humano puede llegar a imaginarse...



WEAPON ZERO

Una impactante historia de ciencia ficción, en la que se nos cuenta una nueva versión de porqué se extinguieron los dinosaurios, y que vieron verdaderamente los primeros hombres que pisaron la luna. Adonis es el héroe de la mano del veterano escritor de ciencia ficción Walter Simonsen y Jose Benitez (influido por la animación japonesa).



ARCANUM

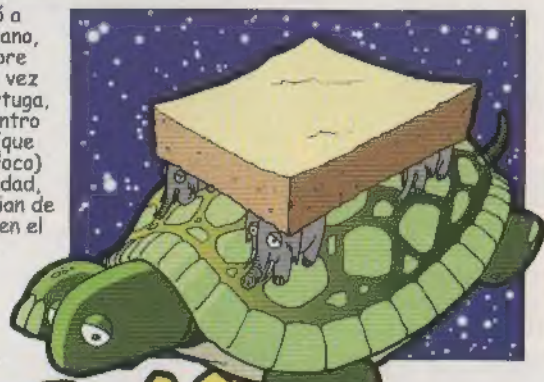
Una curiosa aventura acerca de la destrucción del mundo, magos, venganzas milenarias, mundos paralelos y el ciberespacio de internet! Brandon Peterson escribe y dibuja esta particular historia que pretende revolucionar el genero medieval fantástico.

En el pasado Top Cow ha publicado las siguientes miniseries: Ballistic, Medieval Spawn/Witchblade, Ripclaw (2 miniseries) Codename Strike Force, 21 y Velocity. Además de incontables especiales.



Este es el planeta Tierra. En la actualidad sabemos que es redondo, el tercero desde el centro de un pequeño sistema solar ubicado en las afueras de una galaxia de entre tantos millones de galaxias. Pero no siempre supimos todo esto...

En la antigüedad se llegó a creer que el mundo era plano, y que estaba apoyado sobre cuatro elefantes que a su vez descansaban sobre una tortuga, todo esto ubicado en el centro del universo. Esta teoría (que hoy parece invento de un loco) no era un invento. En realidad, los sabios de esa época sabían de la existencia de tal mundo en el centro del universo...



Este es el mundo de...



**POR PIER BRITO
Y FELICIANO G. ZECCHIN**

ALDUS Y VAMPIRO / TRUST NO ONE





PROXIMO NUMERO

LAZER #2

LAS PELICULAS DE SAILOR MOON

DRAGON BALL Z Y GT
La segunda y tercer serie de Dragon Ball

TRANSFORMERS VICTORY
La continuación inédita japonesa de Transformers

CONVERGENCIA
¿Podrán Pier Brito y Leandro Oberto revolucionar el Comic Argentino con él?

ADEMAS, LES MOSTRAMOS LA PRESENTACION JAPONESA DEL DIBUJO ANIMADO DE X-MEN



Y CLARO, UNA BOCHA DE DELIRIOS MAS.

EN LA ZONA NORTE DE BUENOS AIRES EXPERIMENTÁ EL SENTIMIENTO



COMIC CENTER

COMICS USA

TRADING CARDS

COMICS EN CASTELLANO

MAGIC: THE GATHERING

Y LA MAS COPADA ATENCION!

AV. LIBERTADOR 1444 - MARTINEZ (BS. AS.)