

SI NO LO TENEMOS... NO EXISTE!



- JUGUETES RAROS
- TRADING CARDS
- NUMEROS ATRASADOS
- MERCHANDISING
- MODEL KITS
- COMICS JAPONESES, NORTEAMERICANOS Y ARGENTINOS
- VARIEDAD EN VIDEOS DE TODO EL MUNDO
- CDS DE SERIES JAPONEAS

Camelot
COMICS STORE

AV. CORRIENTES 1388. CAP FED.
TEL (01) 374-6152 / 373-2902
ENVIOS A TODO EL PAIS!



DISEÑOS EDITORIAL IVREA S.A.

EVANGELION

EDITORIAL IVREA
\$3 ARGENTINA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

LA OBRA CUMBRE DE GAINAX



FINALMENTE EN ARGENTINA EL CLASICO DE CLAMP
ANALIZAMOS LA SERIE, LOS OVAS Y EL COMIC

GUERRERAS MAGICAS

ADEMAS, LA GUIA DE LOS 49 CAPITULOS

Una de las cosas que siempre me causó gracia de este mundo es como la gente juega con su "poder virtual". Ese poder que las estadísticas dicen darle pero que en realidad no tienen.

Como cuando los políticos alegan tener grandes cantidades de gente que cree en su palabra y apoya todo lo que hace mientras que en realidad todo lo que tienen es un puñado de gente que lo votó pensando que era el menos malo.

Como cuando la iglesia alega tener grandes cantidades de gente que cree en su palabra y apoya todo lo que hace mientras que en realidad solo tiene un grupo de gente que cree en Dios y no en la iglesia como institución.

Como cuando los medios de comunicación alegan tener el poder de convencer a toda la gente que los escucha, mientras que en realidad todo lo que tienen es a un grupo de personas cansadas y medio dormidas tratando de entretenerse un rato y listas a olvidar lo que oyeron o leyeron nomás giren la cabeza

Realmente es divertido...
Y quién sabe... posiblemente yo también juegue con el poder virtual.

Leandro Oberto
Editor



De izquierda a derecha: Pablo, Leandro, Pier, Alejo y Feliciano sacándose una foto imbecil sin flash... Con motivo del primer simposio anual de gente que nunca formará una familia...

▶ indice

- 3 News
- 8 Guerreras Mágicas
- 16 Evangelion
- 22 No podes!
- 24 Sailor Stars
- 27 S.Moon Guia de capítulos
- 28 Saint Seiya Toys
- 32 Lazer Mail
- 35 Contactos

▶ staff

LAZER # 9

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A.

Av. Libertador 14.441
Martinez (Bs As), Argentina.

Presidente y Dirección Editorial:
Leandro Oberto

Vice-Presidente, Editor Responsable
y por sí fuera poco Diseño Gráfico:
Pablo Ruiz

Colaboraron en este número:
Pier Brito (mucho), Agustin Gomez Sanz
Dario Oberto, Gerardo Bustos,
Adalisa Zarate y Alejo Garcia,

ISSN 0329-5028
Registro de propiedad intelectual N° 883703.

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 (c) 1998 Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en Kioscos Argentinos por:
Pablo Santoro, Homero 1048. Cap Fed. (Capital y GBA)
Bertran, Av.Velez Sarfield 1950 Cap Fed. (Resto del país)
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.
Planta Impresora: Quebecor - Antartica Bs As
15 de Septiembre de 1998. Printed in Argentina.

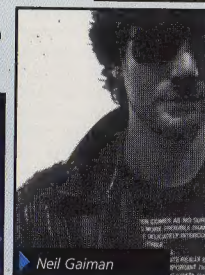


FANTABAIRES 98 SE HARA EN LA RURAL (PERO AHORA SE LLAMARA FANTA-BAIRES)

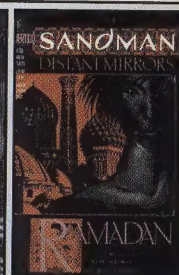
Cambio de planes a último momento para la popular convención porteña de comics. Los organizadores han llegado a un acuerdo con la gaseosa Fanta de Coca Cola y la radio Rock And Pop para que auspicien la exposición. Esto les ha permitido contar con un mayor presupuesto, cosa que inmediatamente destinaron a seleccionar un predio más grande. Y sólo quedaba un predio mas grande: La mítica Rural.

La concurrencia esperada con toda la promoción que se hará ahora ronda las 60.000 personas, el doble que el año pasado. Pero todo tiene un precio en esta vida: la convención pasará a llamarse FANTA-Baires y entre los stands nuevos estarán cosas tan comiqueras como Sacoa y Laser shots...

Consultada sobre el tema, la gente de la industria no parece tener una posición definida sobre si todos estos cambios serán para mejor o no, pero coinciden en que vale la pena hacer ciertos sacrificios en pos de una mayor masividad. Con respecto a invitados programados estan Neil Gaiman (el autor de Sandman), Juan Gimenez, Cels Piñol y posiblemente William Shatner, el regordete capitán Kirk de Star Trek. De yapa (o por cábala, quién sabe) vendrá el pesado de Alan Grant, que parece no está dispuesto a permitir que se realice una sola convención en Argentina sin su presencia. Fantabaires se celebrará del 5 al 8 de noviembre y el precio de la entrada todavía no ha sido definido.



Neil Gaiman



▶ Shatner: "Argentina? Ahí es donde hay bifés de este tamaño? Cuenten conmigo! Comeer!!!"



REVIVAL INESPERADO: MAZINGER Z VOLVERIA A LAS JUGUETERIAS Y TELEVISORAS ARGENTINAS

La gente de la empresa argentina Chino Toys ha dado a conocer que planea volver a fabricar antes de fin de año la mítica línea de juguetes articulados de Mazinger Z que la década pasada comercializara en nuestro país Play Full. También reveló que para promocionarlos mejor están negociando con varios canales de tv para que vuelvan a emitir el dibujo animado. Mazinger Z es una serie de tv de 92 capítulos producida por Toei Animation emitida en Japón entre 1972 y 1974, está basada en el comic homónimo de Go Nagai, uno de los historietistas japoneses mas recordados de décadas pasadas. Es también probablemente uno de los animes japoneses más conocidos en todo el mundo, y el responsable del boom de las series de robots gigantes que invadieron las ondas catódicas en décadas pasadas. Bueno, parece que dentro de muy poco podremos volver a sacarnos los ojos con sus completamente peligrosos puños atómicos y estrellar los robots contra las paredes al lanzarlos con el aún más peligroso Scrander.



LA SEGUNDA SERIE DE CAMPEONES DEJO A LOS FANS CON GUSTO A POCO

El mes pasado comenzó a transmitirse en Magic "Captain Tsubasa J" bajo el nombre de SuperCampeones (igual título que el que utilizaron para la serie original de 1983). Tsubasa J (que data de 1994) fue anteriormente transmitida por Canal 13 de Bs As siendo emitida en su totalidad. La serie tiene un total de 47 capítulos, 33 de los cuales son una remake de la historia original. Los 14 episodios restantes nos muestran a los protagonistas de grandes en las eliminatorias para el mundial. El comic en el que se basa (Captain Tsubasa World Youth de Yoichi Takahashi), sin embargo, seguía más allá de ese punto y llegaba hasta que ganan el mundial. Al tener la serie de tv un final tan abrupto muchos espectadores locales se quedaron pensando si habían pasado todos los capítulos o no. La triste realidad es que sí.

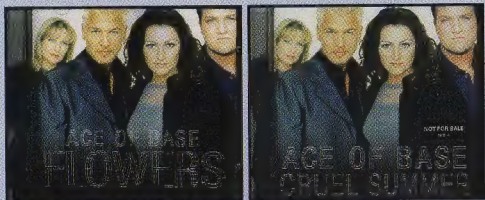


Comic original



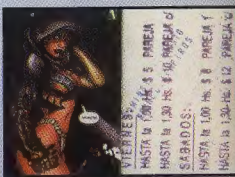
ACE OF BASE: SI LOS COMICS LO HACEN...

Parece que la moda de las versiones alternativas tan típica del mundo del comic y el coleccionismo esta empezando a llegar también a la música masiva. El famoso grupo sueco Ace of Base lanzó un total de cuatro versiones distintas de su último compact! Esto no es nuevo para ellos, ya habían hecho cosas similares con sus otros dos álbums, pero aquí lo llevaron al extremo. Por ejemplo el álbum se llama "Flowers" en Europa (donde hay dos versiones -una francesa y una europea- con distintos temas) y "Cruel Summer" en el resto del mundo (donde la versión japonesa difiere de las demás). No sólo cada una de las cuatro versiones contiene un set de canciones distinto, sino que incluso hay un tema que cambia de nombre y letra de una a otra. Concretamente "Life is a flower", que repitieron en nuestras radios y tvs hasta el cansancio pero que finalmente en la edición argentina del compact aparece con otra letra y con el nombre de "Whenever you are near me". Realmente una demencia, pero obviamente los fans del grupo querrán tener todas las versiones de este múltiple tercer álbum de Ace of Base. Les cuento lo que hicieron con los singles o lo dejamos para la próxima?



MUY TRISTE LA BANANA...

Lamentable lo del boliche de Belgrano, Banana (aunque nos lustra el ego en cierta forma): Hicieron sus tarjetas de entrada scanneando páginas de nuestra edición en castellano de Medieval Witchblade: Los amos de la oscuridad. En Fin... Roban, pero al menos saben robar cosas buenas.



MEDIOCRE PELICULA DE DRAGON BALL Z COSECHO EXITO EN LOS CINES ARGENTINOS

En Julio pasado se pudo ver en los cines argentinos el sexto film de Dragon Ball Z -Chiyuu Marudetto Chou Kessen- bajo el título de simplemente Dragon Ball: La película. La fecha del estreno varió según la ciudad, siendo Buenos Aires la última en estrenarlo. El afiche y la publicidad estaban bastante bien logrados y fue un detalle agradable que dejaran todos los caracteres japoneses originales. Lamentablemente todos los demás aspectos de la película resultaron más que olvidables. La nitidez era bastante pobre y con los colores muy lavados. La historia y la caracterización de los personajes son demasiado básicas y la película termina pareciendo un combate continuo y sin sentido -algo que nunca sucede en la serie de tv-. La animación, además, es prácticamente igual a la televisiva con la única salvedad de estar todo ligeramente mejor coloreado. Con respecto al doblaje, si bien bueno y con todo el cast de la versión mexicana que vemos en tv, pecó de tomarse libertades imbéciles como hacer hablar (y encima con voz de forro/retrasado mental) al dragón de Gohan, que en la versión original solo emitía sonidos. Todo lo demás está doblado fielmente y resulta casi un milagro que al lado de los créditos japoneses aparecieran los nombres de las voces de los actores de doblaje mexicanos. De cualquier forma, se la mire por donde se la mire, esta película de Dragon Ball Z es notablemente inferior a la serie de tv. Si a eso sumamos que dura escasos 50 minutos pero que las entradas seguían valiendo \$7, podemos concluir que muy probablemente una buena cantidad de espectadores salieron sintiéndose estafados. A pesar de esto y del hecho que la película estaba apuntada al público infantil en algunos cines de las cadenas Showcase y Cinemark, concientes de la posible concurrencia de fanáticos adultos o chicos de largo aguante optaron por emitirla también en horarios nocturnos e incluso trasnoche, todo un logro. La prensa en general sacó buenos comentarios de la película, mejores de lo que se merecía probablemente. Particularmente notables fueron algunas críticas inteligentes como la del cronista de Ambito Financiero que señaló acertadamente que la película contradecía la continuidad de la serie de tv.

* Recientemente apareció en video para venta en quioscos otra película de Dragon Ball con doblaje mexicano, en este caso se trata de la #4, editada aquí bajo el nombre de "El secuestro de Gohan". En tanto cantidades demenciales de copias piratas de las ediciones españolas de las demás películas han invadido cuanto lugar imaginable de venta haya, volviendo cada día menos probable/ rentable la posible edición de anime en video en nuestro país.

DRAGON BAL 6

DP LA \$7.00
 SOLO VALIDO PARA:
 01:20 17/07/98
 27 0000003 18 00:44
 CE 600-405 CS 103005
 CUIT: 30-60730404-1
 SHOWCASE HAEDO

SALA 6
 FUNCION 8
 FILA GA
 SILLA GA

Del cómic nipón

Un culto de TV, ahora en largo

¡¡¡NIÑOS PSICOTICOS???

¿¿¿NIÑOS PSICOTICOS???

Si pasan por la plaza 25 de agosto (Heredia entre Giribone y Charlone, Capital Federal) no pueden dejar de visitar el mayor misterio sin resolver de la señalización vial, este cartel. ¿Cruce de niños psicóticos? ¿Qué carajo significa? Nada indica que haya niños psicóticos cerca, ni tan siquiera algún psiquiatra u hospital en kilómetros a la redonda. ¿Quiere decir que los que van a esa plaza son psicóticos? ¿Que clase de precaución especial hay que tomar en tal caso? ¿Los niños psicóticos cruzan la calle distinto que los niños mentalmente sanos? ¿No es suficiente reducir la velocidad? ¿No bastaba con el dibujito de un niño cruzando la calle? El muñequito del cartel, ¿es psicótico? ¿Dónde tiene el cuchillo, entonces? Si alguien nos puede aclarar el tema un poco, lo agradeceríamos.



DETECTIVE CONAN YA ESTA DOBLADA!



Desde hace unos meses se encuentra emitiéndose en varios países de latinoamérica Detective Conan, la serie animada de corte infantil más exitosa en Japón en estos momentos. Esta serie de tv -a cargo de Tokyo Movie Shinsha- está basada en un comic de Gosho Aoyama, que publica la editorial Shogakukan.

DRAGON BALL Z LA PELICULA

¡¡¡NIÑOS PSICOTICOS???

Dibujos de TV Luchan en cine; y eso es todo!

El dibujo de TV... Luchan en cine; y eso es todo!



**CARD CAPTOR SAKURA:
EL NUEVO EXITO DE LAS CLAMP**



La serie de tv de Card Captor Sakura se está revelando como uno de los más grandes éxitos de esta temporada en la tv japonesa. Este anime nos cuenta las aventuras de Sakura Kinomoto, una chica de primaria que debe recuperar unas cartas mágicas llamadas Clow las cuales se han desparramado por el mundo y están causando desastres debido a los hechizos que encierran. El diseño de personajes es ultra-meloso, inocente y simpático. La serie esta apuntada a un público infantil, pero el hecho de que esta basada en un comic de las CLAMP (que se esta publicando en la revista Nakayoshi de Kodansha) le da una complejidad particular que inevitablemente atrae adultos. La producción corre por cuenta de Mad House y NHK.



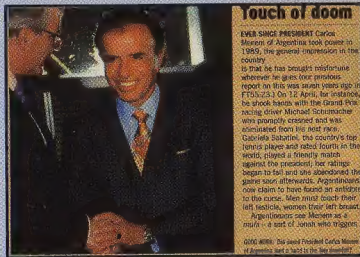
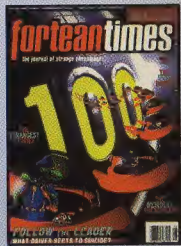
BATMAN ABDUCIDO?!?!?

NO, No, NooOOOOO!!! (imagínense un grito al mejor estilo Duane "X-Files" Barry). A algún "ingenioso" editor de DC Comics se le ocurrió que era buena idea aprovechar el furor alien y sacar un comic donde Batman sea abducido, le pongan un implante alienígena, se enfrente a los "greys" y una conspiración (oia... no of todo esto en otro lado?). El resultado: una insulsa re-cagada pseudo-filosófica que sólo consigue hacernos reflexionar sobre la generosidad de este mundo. Este delirio salió en USA en formato prestige a mediados de año bajo el título de: "Batman: The abduction". Los otrora populares Alan Grant y Norm Breyfogle son los dos valientes que se atrevieron a firmar como autores de este engendro. The money is out there...



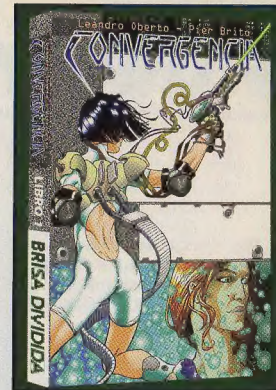
**MENEM MUFA:
AHORA LE TEME TODO EL PLANETA!**

Hojeando el número 100 de Fortean Times, una revista inglesa autodenominada "the journal of paranormal phenomena" (el diario de los fenómenos paranormales) nos topamos, increídulos, con una foto de nuestro Señor Presidente. Esto no es tan extraño, dirán algunos. Después de todo, es una publicación que habla, entre otras cosas, de anomalías genéticas. Pero el motivo de la nota -publicada el 5/97- no es el singular aspecto físico de nuestro mandatario, sino su fama de "yeta". ¡Sí, ya no es un secreto! Ni la SIDE pudo evitar que se enteraran en todo el mundo! Con el título de "Toque de la desgracia", la nota menciona episodios como el apretón de manos a Michael Schumacher (quien chocó y quedó descalificado a la carrera siguiente), o el partido amistoso de tenis que jugo con Gabriela Sabatini (seguido de su caída en el ranking mundial y posterior retiro). Luego explican cómo los argentinos nos tocamos el huevo izquierdo (o la teta izquierda las damas) a modo de antidoto contra la sola mención del "innombrable". Cabe preguntarse: ¿Será el nuestro el primer presidente paranormal del mundo? La nota llega a cuestionarse si el salarido de Menem habrá contribuido a la derrota del Partido Conservador Inglés. Bueno, no olviden tocarse después de leer esto, por las dudas...



**CONVERGENCIA CANCELADA...
(BUENO... NO EXACTAMENTE)**

Editorial Ivrea ha dado a conocer que Convergencia, el comic argentino de ciencia ficción, se encuentra cancelado y no seguirá saliendo en formato de comic-book. Los continuos problemas de producción que provocaron una salida muy aperiódica de la publicación y la nueva política editorial de Ivrea de abandonar totalmente el formato comic-book de 22 páginas son citadas como las causas. Leandro Oberto, presidente de Ivrea y escritor de la serie comento: "Tanto Pier (Brito, el dibujante) como yo coincidimos en que el formato comic-book está muerto. Es imposible contar razonablemente una historia en capítulos de 22 páginas. Las historias en este formato avanzan muy lentas y el precio al que llegan al público es desmesurado. Es un formato originario de Estados Unidos, uno de los lugares del mundo donde se consumen menos comics, ha sido una tontería y un error imperdonable por parte de las editoriales europeas y latinoamericanas (nosotros incluidos) copiar un formato que fracasó tan rotundamente donde fue creado". Es por ello que han anunciado que Convergencia será relanzada en tomos de 128 páginas con tapa gruesa y lomo. Serán además, en el exitoso formato Lazer de 13.5 x 20.5 cms y cada libro costará menos de 10 pesos. "Creemos que un libro de 128 páginas semi-autocontenido presenta muchas más posibilidades de enganchar a alguien que un capítulo aislado de escasas 22 páginas que encima salen irregularmente". El primero de un total de 5 libros saldrá a la venta en abril del 99, constará de 132 páginas de las cuales las primeras 44 serán un version remasterizada (recolorada, reletreada, rebalaneada y extendida) de los 2 capitulos publicados en formato comic.



Bt'X YA ESTA DOBLADO!

Finalmente se encuentra doblada al castellano Bt'x, la esperada serie de ciencia ficción de Masami Kurumada, el creador de Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco). Los 25 capítulos que la componen ya se encuentran emitiéndose en Tv Azteca de México. Y su estreno en Argentina podría no estar muy lejano ya que Magic Kids dio a conocer hace ya varios meses que tiene contratada la serie.



Guerreras Mágicas

Más vale tarde que...

Por Leandro Oberto

Luego de años de espera -y tal como anticipáramos en nuestra edición de mayo pasado- finalmente tenemos en las pantallas argentinas Magic Knight Rayearth (tal es el nombre original de Guerreras Mágicas). Un evento memorable ya que esta es, sin duda, una de las series japonesas más dramáticas y adultas que llega a Argentina en mucho tiempo. Además, es la primera creación CLAMP en alcanzar estas tierras nuestras del sur. CLAMP es un famoso grupo de cuatro mujeres historietistas que ya contaban con una legión de seguidores/as en Japón gracias a sus obras anteriores -Muchas de las cuales también habían sido adaptadas a la animación-. El comic original de CLAMP en el que se basa la serie de tv se serializó en las páginas de la revista de historietas Nakayoshi, una de las típicas publicaciones antológicas de comics japoneses que tienen doscientos y pico de páginas. Y por esas "no-tan-casualidades-del-destino" Nakayoshi es exactamente la misma revista de la editorial Kodansha en la cual estaban publicando por ese entonces también Sailor Moon de Naoko Takeuchi. No es ningún secreto que Rayearth fue creada y financiada gracias al éxito de las Sailor Scouts. Si había un momento para convencer a una productora de hacer una serie sobre tres chicas de secundario que se convierten en guerreras de otro mundo era sin duda ese. Pero no hay que engañarse, las similitudes con Sailor Moon son solo cosméticas. La historia



de Guerreras Mágicas es mucho más seria, continúa y adulta, es una historia de espada y brujería mezclada con robots gigantes y que cuenta, además, con todo un trasfondo filosófico. Rayearth parece más inspirada en un típico juego de rol (tres chicas transportadas a un mundo desconocido para salvarlo, pero que para lograrlo deben ir acumulando poder) que en un cuento de hadas mezcla con superhéroes como sería Sailor Moon. Los personajes si bien a simple vista parecen estereotipos clásicos, enseguida descubriremos que tienen personalidades bastante impredecibles y complejas. CLAMP hizo

simplemente el viejo pero efectivo truco de disfrazar de "éxito-seguro" a la historia que querían contar para que los inversores la financiaran y después -cuando ya era muy tarde para volverse atrás- contarán la historia que querían. Una historia donde nada es lo que parece ser. Particularmente llamativo de esta serie es la gran mezcla de géneros, aquí convive la comedia (llevada al extremo vía abundantes escenas de las protagonistas en super-deformed) con elementos de ciencia ficción filosófica y mechas ultradetallados como los robots mashins (genios (!?) en la versión doblada). Y es



justamente el robot de Hikaru (Lucy), Rayearth, el que da nombre a la serie. Tanto el comic como la animación se dividen en dos partes, Magic Knight Rayearth 1 y Magic Knight Rayearth 2, contándonos dos historias conectadas entre sí pero autocontenidas. Tanto el comic como la serie de tv datan de 1994 y se extendieron hasta 1995. La animación corrió a cargo de uno de las productoras más grandes: Tokyo Movie Shinsha, la misma empresa que la serie Cobra que vimos aquí. Especialmente interesante y original es el arco argumental desarro-



lado en la segunda serie de tv (caps 21 a 49). En ella Nanase Ohkawa, la líder de CLAMP, tomó gran parte del control creativo debido a su disconformidad con la adaptación a la animación de la primera serie. Muchas cosas habían sido suavizadas con respecto al manga y muchas situaciones de batalla se había extendido y repetido innecesariamente a los ojos de esta artista. Es por eso que tras su incorporación la serie de tv se vuelve una historia compleja y continua, sin lugar para episodios autoconclusivos. Ohkawa quería transmitir a la serie de tv la atmósfera y complejidad de sus mangas, y sobretodo separar Guerreras Mágicas de las tradicionales normas de producción que exigen, cosas como por ejemplo, una transformación y un combate por episodio. Rayearth se convirtió de esta forma en una serie mucho más adulta, metafórica y enredada, a extremos poco usuales en las series de tv. No le dejaron hacer absolutamente todo lo que quería a Ohkawa, como incluir mayores dosis de erotismo, pero es obvio tras ver la serie que logró salirse bastante con la suya. Desgraciada e inevitablemente estos repentinos cambios de estilo llevaron a la serie a perder gran parte del público infantil que la venía siguiendo y su rating cayó significativa-



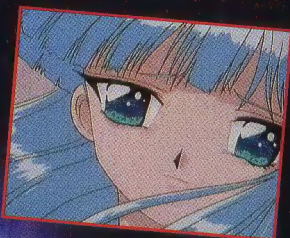
mente. Pero como contrapartida la franja de adultos que enganchó y los que ya la seguían se fanatizaron con ella a tal punto que empezaron a comprar enormes cantidades de merchandising de la serie, cosa que le permitió continuar hasta su conclusión natural en el cap 49. Sí, irónicamente la franja de consumidores adultos que ganó la segunda etapa le permitió ser más rentable en su conjunto que la primera pese a su menor masividad. Guerreras Mágicas se ganó así su puesto entre las series de anime innovadoras, de culto, de la década; lugar compartido con Evangelion, Escaflowne, Nadesico y muy pocas más. La versión que vemos aquí está doblada a partir de la japonesa, aunque presenta algunos cambios de nombres, sobre todo los de las protagonistas a quienes renombraron con nombres inventados -ver imágenes pag 11-. La mayoría del resto de los nombres originales se mantienen (aunque con algunas variantes en la pronunciación). Lo curioso de esta alteración de nombres es que en la mayoría de los países donde han emitido/doblado esta serie (Italia, Brasil, Filipinas, Indonesia etc) pasó algo similar, pero los nombres nuevos suenan muy parecido -ej: Lucy en Italia se llama Luce, Marina también se llama Marina etc-. O sea cualquiera haya sido la razón de los cambios de nombres evidentemente vino de la empresa japone-





sa y sigue una línea para todos los doblajes. La versión latinoamericana fue doblada por un desaparecido estudio de la ciudad de Los Angeles que utilizó a diversos actores mexicanos y latinoamericanos. Las voces no están muy inspiradas, -por no decir que en muchos casos son una regacada- y la traducción no es del todo prolija, le erran varias veces los nombres y confunden el sexo de personajes secundarios y estos inexplicablemente pasan a tener voces masculinas a femininas luego de unos capítulos y viceversa. Otro punto negativo es que los títulos de los episodios son meros resúmenes de los largos títulos japoneses. Pero las palmas a la mayor cagada se la lleva la presentación. El opening que vemos es efectivamente el japonés -a excepción del logo y la escena de la transformación de las chicas que fue reemplazada por un par de cuadros del capítulo 1- y hasta la canción es la misma solo que traducida. Pero... el problema es que tradujeron cualquier mierda, lo que dice la letra en castellano está totalmente inventado y resulta un sacrilegio para cualquiera que conozca la poética letra original japonesa. Ni las versiones en castellano de los temas de Roxette, Nek o Eros

Ramazotti son tan horribles y distintas a las originales -bueno, las de Roxette puede que sí...- Quien haya hecho esta garcha con la presentación merece quemarse en el infierno! Para terminar de empeorarlo está el hecho de que los primeros segundos de la canción son tapados por una explicación pelotuda de la trama de la serie inexistente en la versión japonesa. Se rumorea que todo esto se debe a que la presentación está hecha en base a una versión piloto que habían realizado para vender en USA, pero que nunca llegaron a emitir allí -ni tan siquiera editar en video-. Esto explicaría también por qué están los créditos finales en inglés. El ending, en tanto, es el original pero sacaron la canción japonesa y pusieron la de la presentación de vuelta. Omitido totalmente quedó un juego al final de cada capítulo donde aparecía una especie de ruleta y uno debía apostar que personaje de la serie iba a aparecer. Más allá de todas estas cagadas derivadas de la falta de profesionalidad del estudio de doblaje, la serie en sí permanece intacta y sin alteraciones con respecto a la versión japonesa. La serie doblada se lanzó en latinoamérica en abril de 1996 comenzando en México, habiéndose emitido desde ese entonces en la mayoría de los países del continente. Si, a esta altura los fans argentinos ya se preguntaban si realmente llegaría algún día... Consultado sobre como emitirían la serie; Jorge Contreras, director de programación de Magic Kids, comentó que ya tienen todas las cintas y que emitirán los 49 capítulos que conforman ambas temporadas de corrido. Como aliciente para los fans del anime que trabajamos la emisión nocturna de la serie se hace a las 0:30,



Fuu Hououji (Anais) Hikaru Shidou (Lucy) Umi Ryuzaki (Marina)



estratégicamente ubicada entre Dragon Ball Z y Sailor Moon!

Si los fans perdonan el doblaje, sin duda esta serie tiene potencial para convertirse en Argentina en una pieza de culto como sucedió en Japón. Y fue precisamente ese fanatismo/culto a Guerreras Mágicas lo que le permitió el año pasado a la serie ser revivida en forma de una miniserie de OVAs (Original Video Animation/animación hecha para venta en video). La miniserie constó de 3 partes y llevé por nombre simplemente "Rayearth". Estos OVAs

presentan una reinterpretación de la historia, con varias diferencias con respecto al comic y la serie de tv original. Por ejemplo; aquí la tierra es "invadida" por Cephiro, siendo este el punto de partida la historia. Además, todos los personajes y trajes fueron rediseñados y estilizados. Algunos sufrieron grandes alteraciones: Clef, por ejemplo, aquí aparece como un hombre y no como un chico -bueno... si tenía como 700 años era más lógico...- La fluidez de la animación es notablemente superior, pero el clásico

humor desaparece dejando una atmósfera mucho más oscura y sombría. Y por supuesto la serie, aquí libre de las restricciones de la tv no escatima en sangre y hasta se da el lujo de hacer que las protagonistas en esta versión deban pilotear los robots desnudas. Esta miniserie para video acaba de concluir en Japón y todavía no existe ninguna edición occidental. Pero pese a la conclusión de esta serie de Ovas, como con cualquier clásico, nunca se puede estar seguro de que sea el adiós definitivo.

MERCHANDISING



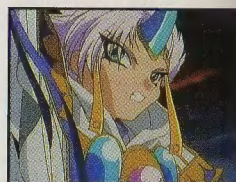
Los Ovas



► Magic Knight Rayearth 1

- Animación: TMS (Tokyo Movie Shinsha)
- Emitida originalmente en Japón entre el 17-10-94 y el 13-3-95
- Basada en los tomos recopilatorios 1-3 de M.K.Rayearth de CLAMP
- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada que se emite en Argentina.
- Opening original japonés: Yuzurenai Onegai (Deseo irrenunciable) con animación a cargo de Masami Obari.

- 1 - El momento de decisión
- 2 - La aparición de Presea
- 3 - El Bosque del Silencio
- 4 - Alanis, la hechicera vengativa
- 5 - El legendario escudo
- 6 - El sacrificio de Presea
- 7 - El amor florece en el desierto
- 8 - El impredecible Hikari
- 9 - La pesadilla de Marina
- 10 - El genio Ceres despierta
- 11 - La leyenda de los genios de Céfiro
- 12 - El temor de Caldina
- 13 - Una lección de amor
- 14 - La promesa de las guerreras mágicas
- 15 - La aparición de Windom
- 16 - El esgrimista Ráfaga
- 17 - La identidad de Nova
- 18 - El último genio
- 19 - La batalla contra Zagato
- 20 - Una verdad maravillosa



■ La historia

Tres chicas adolescentes japonesas de distintos colegios que se encontraban en una salida escolar de visita a la Torre Tokio son transportadas a otro mundo, invocadas por la princesa Esmeralda. Ese mundo se llama Céfiro y allí les encargan salvar al planeta rescatando a la princesa de las manos de un tal Zagato. Fuu, Hikaru y Umi son convertidas en

Magic Knights por el mago Clef y comienzan así a recorrer el planeta incrementando sus poderes y habilidades para finalmente despertar a los robots gigantes con los que combatirán. En la batalla final descubrirán que no fueron traídas a Céfiro por lo que les dijeron y que nada es exactamente lo que parece...

► Magic Knight Rayearth 2

(Comienza el 21 de Septiembre)

- Animación: TMS (Tokyo Movie Shinsha)
- Emitida originalmente en Japón entre el 10-3-95 y el 27-11-95
- Basada en los tomos recopilatorios 1 a 3 de M.K.Rayearth 2 de CLAMP.
- Guía de capítulos según los nombres de la versión doblada que se emite en Argentina.
- Openings japoneses: caps 21-42 Kirai Ni Narenai (no puedo odiar) caps 43-49 hikari Tokage o Dakishimeta Mama (abrazando la luz y la sombra)

- 21 - Un nuevo desafío
- 22 - El encuentro con Aguila
- 23 - La gran invasión
- 24 - La nave espacial NSX
- 25 - El encuentro con Luz
- 26 - Aska de Faren
- 27 - El secreto de Céfiro
- 28 - El viaje peligroso
- 29 - Lucy, la prisionera
- 30 - Luz y su malvado Lopetego
- 31 - El fuerte de Siseta
- 32 - Los guardianes gigantes
- 33 - El deseo de Lucy y el secreto de Presea
- 34 - Una amistad deshecha
- 35 - El plan de Marina: Tata y Tatra
- 36 - Competencia mortal de flecha
- 37 - El regreso de la espada de Lucy
- 38 - Aguila ataca Céfiro
- 39 - El castillo sitiado
- 40 - Un breve retraso
- 41 - Los monstruos del temor
- 42 - El encuentro
- 43 - En busca de la corona
- 44 - La batalla continua
- 45 - La eliminación de Latis
- 46 - La verdad sobre Luz
- 47 - Lucy o Aguila
- 48 - La hora final
- 49 - La fe en un corazón



■ La historia

Varios días han pasado desde el retorno de las tres chicas a la tierra tras el trágico final de la batalla en Céfiro. Ellas se encuentran reunidas en la Torre Tokyo recordando lo sucedido cuando son súbitamente transportadas nuevamente a Céfiro. Pero este es ahora un planeta muy distinto del que conocían, se está desintegrando, está oscuro y devastado, sin océanos ni ríos... Además, seres de 3 planetas (Autosam, Siseta y Farem) los quieren invadir. Las guerreras Mágicas deberán defender Céfiro nuevamente, y aquí más que nunca nada será lo que parece.

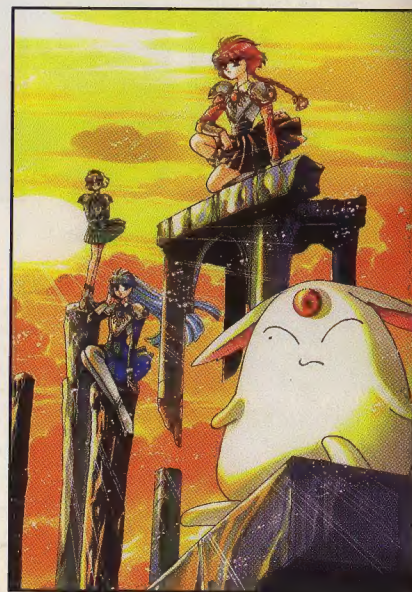
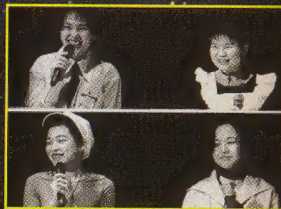


LAS AUTORAS

Las **Clamp** son originarias de las ciudades de Osaka y Kyoto de la provincia japonesa de Kansai, todas ellas se conocieron en la facultad. El grupo estaba formado originalmente por 11 chicas, pero muchas se fueron yendo hasta quedar solamente 4:

- **Mokona Apapa** (es un seudónimo), la encargada de los dibujos.
- **Nanase Ohkawa**, la guionista, planificadora de series y líder comercial. Fue ella la que armó el grupo Clamp.
- **Satsuki Igarashi**, la co-guionista y colorista (todas las tramas de gris).
- **Mikko (o Mick) Neko**, la co-artista, se encarga de terminaciones de los dibujos y los fondos.

Este grupo cuenta con toda una legión de series populares, las cuales terminan invariablemente adaptadas a la animación, ya sea como videos, películas o series de tv. Sus trabajos más conocidos son: Tokyo Babylon, Rg Veda, X, Magic Knight Rayearth, Gakuen Tanteidan y Card Captor Sakura. La gran mayoría de su producción es publicada en revistas de las editoriales Kodansha Y Kadokawa Shoten, pero han trabajado para varias otras más pequeñas. Como dato anecdótico les contamos que el nombre CLAMP deriva de una marca de papas fritas.



"Sailor cuanto??? No, jamás oímos de ella."
Comentan la Guerreras haciendo las boludas.

14

GENESIS

VENI A CONOCER UN COMIC SHOP DIFERENTE...

- * COMICS Y MANGAS
- * MAGIC
- * LIBROS
- * ROL - WARHAMMER
- * POSTERS
- * VIDEOS
- * REMERAS
- * TRADING CARDS
- * MINIATURAS
- * JUEGOS DE TABLERO



INSCRIBITE Y PARTICIPA
EN LOS MEJORES
TORNEOS DE MAGIC

VISITA NUESTRO RENOVADO LOCAL
EN 9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO

AHORA TAMBIEN
TE OFRECEMOS
UN CURSO DE
HISTORIETA
A CARGO DE
RUBEN MERIGGI
(CONAN-WOLF-BATMAN)

TAMBIEN
DISTRIBUIMOS
A NEGOCIOS!
LLAME AL (01) 732-0916
TENEMOS EL
MEJOR SERVICIO
Y ATENCION

Evangelion

Nota para quienes estan viendo la serie: pueden leer toda la nota sin miedo, casi no hay spoilers.

La esencia misma...

Por Leandro Oberto

Quien jamás haya visto la serie, probablemente se pregunte una cosa sobre ella: Es taaaan buena como dicen o es una garcha a la que le han dado mucho bombo? La respuesta es corta y contundente: es mejor de lo que dicen. Shinseki Evangelion (literalmente Nueva Genesis Evangelion, -aunque comercializada en occidente como Neon Genesis Evangelion-) es una de esas extrañas y aisladas perlas de la televisión mundial. Una de las musas inspiradoras para artistas de todos lados, una demostración de que todavía podés salirte con la tuya en este mundo, de que aún se puede hacer algo innovador, complejo y aun así convertirse en el mayor éxito comercial del año. La marca de series como esta (ya sean animadas o no) perdura por años, levantando invariablemente la calidad promedio de futuros productos de cualquier compañía. Evangelion, por ejemplo, casi en solitario logró revitalizar la industria de la animación japonesa, crear todo un furor anime que provocaría la duplicación de este tipo de programas en tv y demostrar la rentabilidad de hacer animación experimental para adultos. El hecho de que a partir de 1997 la tv japonesa se llenara de dibujos animados en la franja horaria de la medianoche es atribuido por muchos al éxito de esta serie. Evangelion se



estrenó en octubre de 1995 y concluyó en 1996 tras 26 episodios, una cantidad moderada en comparación a otras pero que alcanzó para generar una repercusión y crear un culto no visto desde 1982 con Super Dimensional Fortress Macross (Robotech por estos lares). La clave de su éxito es difícil de precisar, pero la mejor apuesta de todo el mundo es que se debe a la suma de un montón de cosas simultáneamente bien hechas. Diseño de personajes y robots innovativo, historia onda conspiración compleja y atrapante, puesta en escena absolutamente contundente, música interesante, trama impredecible, personajes muy humanos y emotivos etc, etc. Pero

todo esto no sale de la nada, se necesita un equipo muy especial, en este caso fue Studio Gainax, con Hideaki Anno al frente. Gainax es un estudio fundado y operado por fans del anime y todo tipo de coleccionismo, cada una de sus obras (Nadia, Gunbuster, Wings Of Honneamise, Otaku no Video) ha sido ampliamente aclamada y tiene un sabor único e irreplicable. En Evangelion lo más llamativo es que Hideaki Anno se las ingenió para presentarnos una historia sobre la psicología humana disfrazada de serie de robots gigantes. Vale aclarar inmediatamente que esto no la vuelve densa en ningún momento. Al contrario, sorprende constantemente la capacidad que han tenido de tratar temas tan profundos y complejos como el de la psicología humana y la religión de forma tan fascinante, amena, humana y divertida. Anno logra expresar todo su mensaje filosófico sin aburrir ni cansar a nadie (a nadie que tenga un coeficiente intelectual razonable, claro está...). Sin embargo esto no lo convierte en un genio de por sí, se sabe que anualmente hay miles de espectaculares ideas de diversos creadores (de los más diversos campos artísticos) que son obligadas a quedarse en el tintero debido a la falta de financiación. Lo admirable de Gainax es la inteligencia con la que logran que les financien los



Los temas de apertura y cierre fueron hit singles en Japon

emprendimientos supuestamente anti-comerciales. Los controversiales temas abordados en Evangelion y sus extrañísimos robots difícilmente habrían sido cosas que tentaran a Bandai, Takara o alguna de las demás jugueteras -típicas empresas detrás de la producción/financiación de series de robots-. Muchos cambios hubieran debido hacerse para convertir a esta en la típica serie para vender juguetes. Esa, obviamente, no era la idea de Anno y Gainax, quienes buscaban con Evangelion hechar una ráfaga de aire fresco a la industria. El apoyo vino finalmente de la editorial Kadokawa Shoten y de la empresa de videogames Sega. Con estos innovadores sponsors pudieron hacer la serie que querían. Y como la serie experimen-

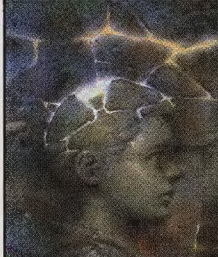


La tapa del CD Pilgrim de Eric Clapton fue realizada por Sadamoto, el diseñador de personajes de Evangelion

tal que es tuvo un final extremadamente polémico y discutido. Sus dos últimos capítulos se desconectan totalmente de la historia "real". La serie se vuelve totalmente introspectiva metiéndose únicamente en los pensamientos, traumas e ideas de los protagonistas, especialmente los de Shinji Ikari. Nunca se ve tan patente como aquí lo afirmado por Hideaki Anno en las entrevistas de querer con Evangelion transmitir sus emociones en crudo tras el estado de profunda crisis personal que atravesó antes de comenzar el proyecto. La escena final, extremadamente llamativa, parece una dura crítica a los típicos fans paranoicos del anime "me odian porque me gusta esto o aquello..." encerrados en sí mismos. Un último esfuerzo del director por despertar a la realidad a la porción de sus seguidores más acérrimos. El final, de cualquier forma, resulta muy abierto. En pos de atar una serie de cabos sueltos sobre la historia se decidió realizar un segundo final "alternativo" para cine. Es así como en marzo de 1997 se estrenó la película Evangelion: Death And Rebirth. Este film se compuso de dos segmentos, el primero -llamado Death- resumía los primeros 24 capítulos de la serie casi sin animación nueva, y el segundo -Rebirth- continuaba la historia de la serie de tv ignorando totalmente los caps 25 y 26, pero quedando igualmente inconclusa. El total de animación nueva no alcanzaba los 30 minutos. Al parecer sacaron Death and Rebirth como un mero adelanto de la película completa debido a falta de tiempo para teminarla en fecha. Recién sería en Julio del año pasado que la conclusión oficial de Evangelion aparecería en los cines, esta vez bajo el apropiado nombre de: The End of Evangelion. En esta película nos presentan nuevamente el segmento

Rebirth de la anterior y le suman otros 60 y pico minutos de animación donde se nos narra el final "real". Debido a esto The End of Evangelion es considerada por muchos la única película existente de Evangelion, ya que contiene el total de la animación/historia nueva realizada luego de la serie de tv. Ambos films fueron de los más vistos en Japon en 1997 y tuvieron como particularidad el hecho de estar animados por Toei Animation y no -como venía siendo- por Tatsunoko, empresa con la cual Gainax aparentemente se peleó en los últimos meses de la producción de la serie de tv. En Fin.. Películas ò no esto es Evangelion, y pese a supuestamente haberse hecho para conformar a los fans que deseaban un final más tangible, estas películas sólo trajeron más polémica. Shinji masturbándose viendo a Asuka semi-nuda en estado de coma en un hospital, muertes y más muertes, piezas enteras de música clásica, imágenes suspendidas, no todas las respuestas que se pretendía y un final extremadamente radical, metafórico y shockeante... Sin duda Hideaki Anno volvió a su casa riéndose maliciosamente con la satisfacción de haberse salido totalmente con la suya. Así se crean obras de arte. Así se cambian pequeñas cosas en este mundo.

Arthur C. Clarke
EL FIN
DE LA INFANCIA

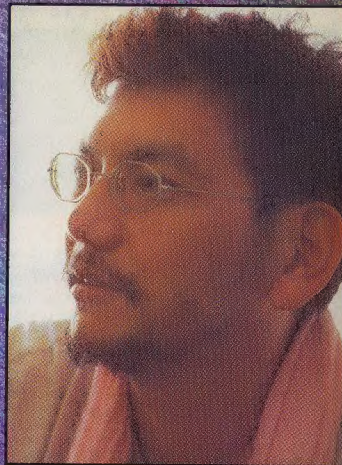


2001 y Childhood's End (El fin de la infancia), dos novelas clásicas de Arthur C. Clarke, son citadas como inspiración para la serie. Con atención se pueden notar varios homenajes.

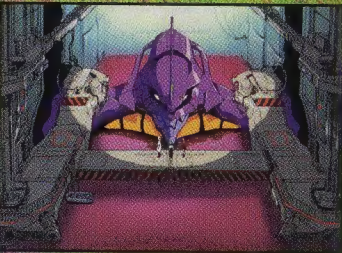
La historia

Según cuentan los libros de historia, el 13 de septiembre del 2000 un enorme meteorito chocó contra la Antártida, causando el derretimiento del polo sur y la consecuente inundación y destrucción de todas las ciudades costeras. A este evento crucial se lo denominó Second Impact -El primero sería el que acabó con los dinosaurios-. La tierra atravesó luego de ello un estado de crisis y catástrofes naturales, más de la mitad de la población humana murió. La estructura de poder y gobiernos se vieron alteradas. Han pasado quince años desde el Second Impact cuando Tokyo-3, es atacada por un misterioso ser orgánico gigante. Esto parece no ser una sorpresa para un selecto grupo de gente de una organización de la ONU llamada Nerv. Ellos se refieren al enemigo como "Tercer Angel" y han desarrollado unos enig-

máticos robots gigantes llamados Evas para combatirlo. Pero estos misteriosos seres biomecánicos tienen una peculiaridad, sólo puede ser piloteados por chicos de catorce años (osea concebidos el año del Second Impact) que reúnan una serie de características no del todo claras. Uno de ellos es Shinji Ikari, justamente el hijo de Gendo Ikari, el director de Nerv. Pero Gendo abandonó a su hijo años atrás y su relación dista de ser cercana o amigable... Con el correr de los episodios se empieza a vislumbrar que lo que sucedió en la Antártida no fue lo que le hicieron creer a la población y que los planes de Nerv van mucho más allá de la simple defensa de la raza humana, bien parecen estar tratando de recrearla, de llevarla a otro paso en la evolución como si de Dios se tratara...



Hideaki Anno, director de Evangelion



El diseño de mechas fue hecho por Ikuto Yamashita y Hideaki Anno

Con el correr de la serie descubrimos que los supuestos robots están... vivos.



Personajes

Rei Ayanami.

La misteriosa piloto del Eva-00, de carácter casi autista. Único ser por el que parece preocuparse el padre de Shinji.

Misato Katsuragi.

Uno de los personajes centrales de la serie y la estrategia de Nerv.



Pen-pen.

La mascota de Misato está inspirada en un miembro de Gainax que duerme con el aire acondicionado prendido hasta en invierno.



Shinji Ikari.

El Third Child, hijo del director de Nerv y piloto del Eva-01.

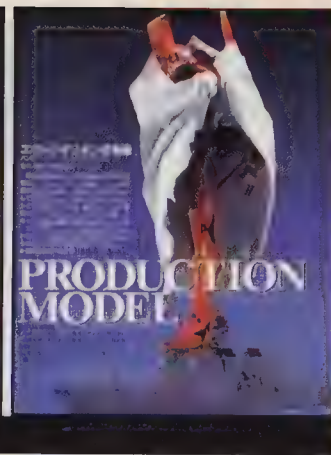
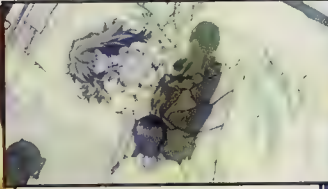
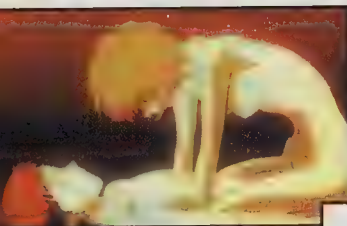
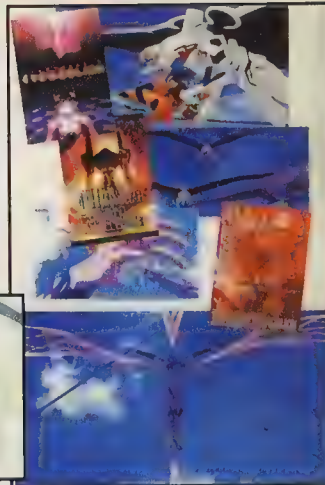
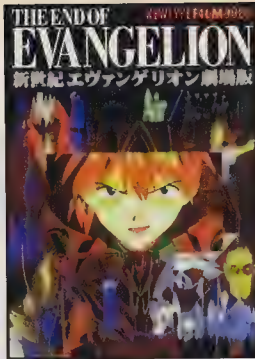
Asuka Sohryu Langley.

La hiperactiva y ególatra piloto del Eva-02, recién aparece en el cap #8, cambiando bastante el tono de la serie.

Gendou Ikari.

El insondable director de Nerv y creador de los Evas.





Y ya que podía... Sega terminó haciendo juguetes de Evangelion. Y Bandai consiguió la licencia para los Model Kits.



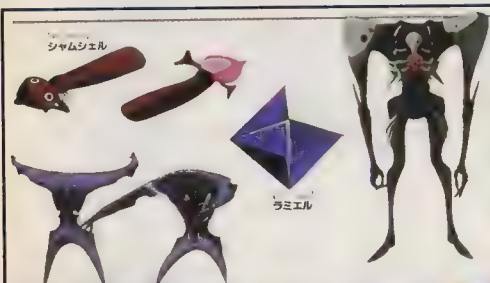
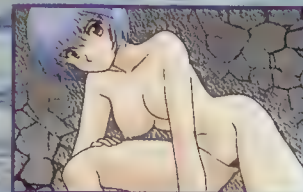
El manga que adapta la serie de tv fue realizado por el propio diseñador de personajes de Evangelion, Yoshiyuki Sadamoto y se serializó en la revista Shonen Ace de Kadokawa. Desafortunadamente fue interrumpido recientemente debido a la falta de tiempo del autor, dejando la adaptación inconclusa alrededor del cap 10 de tv.

• Llegará Evangelion algún día a Argentina?

La respuesta es: Es probable, pero no seguro. Con el auge del anime en las televisiones latinoamericanas y la tendencia constante a apostar a obras más adultas, Evangelion, con su gran éxito comercial respaldándolo debería terminar siendo una elección lógica para las tvs tarde o temprano. Una edición en video se ve más impro-

bable debido a la gran piratería de las versiones dobladas en España. En este momento se están vendiendo cantidades tan grandes de ellas que vuelven irrentable una posible edición local. Actualmente la serie fue editada en video en casi todos los idiomas occidentales y televisada únicamente en Portugal y el este asiático.

Y antes de despedirnos... Obviamente, parodias eróticas!!!



Jamás hay un ángel igual a otro o sus estrategias llegan a parecerse



Pese a su aspecto imponente, los Evas necesitan ser alimentados constantemente por cables de alta tensión. Sin ellos su batería dura sólo 5 minutos.

¡no podés!

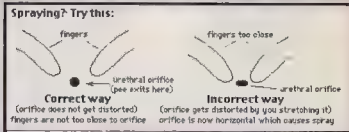
la sección que comprueba que tanto este país como este planeta son inmensamente generosos

LA IGUALDAD DE LA MUJER ADQUIERE FACETAS SINIESTRAS (CHICAS: NO INTENTEN ESTO EN CASA)

Cuando uno creía haberlo visto todo siempre aparece algo que le recuerda todo lo que le falta por ver. Por ejemplo, un site en Internet dedicado a instruir a las mujeres en el masculino arte de orinar de parado. En el mismo hay apartados con instrucciones, distintos métodos y consejos útiles a la hora de llevar a cabo esta práctica poco común (queremos crear...) entre las señoritas. Las que se animan a probarlo pueden enviar sus comentarios a un foro de discusión que hay en la página o aportar nuevos métodos. La encargada del site es una enfermera con mucho tiempo libre en sus manos... Los travestis festejan, pensando que ya no necesariamente resultaran extremadamente sospechosos al ir al baño.



Que desagradable...!

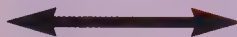


LAZER SE PREGUNTA... QUIEN MIERDA PIENSA QUE UN FITO PAEZ EN BOLAS VENDE MAS QUE UNA LAETITIA CASTA DESNUDA?

Si el mes pasado se detuvieron en algún quiosco que venda la edición norteamericana de la Rolling Stone tal vez hayan notado una diferencia sustancial con la versión nacional de la misma revista. Mientras que el número correspondiente a las semanas finales de Agosto (en USA sale quincenalmente) lleva en su tapa a la hermosa modelo francesa Laetitia Casta (las bromas sobre el apellido las dejamos para después) tal como Dios la trajo al mundo, la edición vernácula nos muestra, en similar situación nada más ni nada menos que a... Fito Páez!!!!!!???? ¿Que clase de injusticia cósmica se está cometiendo con los lectores argentinos? Machismo aparte, Fito Páez no tiene el cuerpo del David de Michelangelo precisamente... En qué carajo estaban pensando? Qué razón había para torturarnos así? Qué van a hacer el mes que viene? Reivindicarse con una tapa de La Sole cubierta sólo por su maléfico poncho?? (Déjenme vomitar BWWWarhhargh!!!)



Cuál preferís ???



NO ESPERES HASTA QUE SALGA EN TV!



ADEMAS...



PACK DE 9 VIDEOS DE DRAGON BALL Z A SOLO \$120

ES UN PRODUCTO EXCLUSIVO DE...

Camelot COMICS STORE

Av. Corrientes 1388. CAP FED.
Tel: (01) 374-6152 / 373-2902

ENVIOS AL INTERIOR

Sailor Moon

Entrevista a Takuya Igarashi Director de Sailor Stars

El director de una serie o película es siempre una pieza clave en línea de producción y el mayor responsable del feeling general que tendrá la historia. Con la forma de desarrollarla ellos pueden salvar un concepto choto o hundir la mejor de las ideas. A lo largo de los 200 capítulos que componen la serie de tv de Bishojo Senshi Sailor Moon 3 directores distintos trabajaron sobre la obra de Takeuchi. Cada uno de ellos dejó sus marcas y es fácil reconocer las tres etapas. El primer director fue Junichi Sato, quien es considerado como el segundo "creador" de las Scouts, ya que gran parte de las ideas que convirtieron a la serie en un éxito fueron suyas. Sato permaneció en Sailor Moon hasta el capítulo 59. A partir del cap 60 Kunihiro Ikuhara tomó la antorcha, pero sus aportes no fueron demasiados, se limitó a repetir los esquemas de su antecesor -aunque probablemente esto fue una orden de la productora-. Las mejoras de su etapa fueron básicamente en la animación, los fondos y el coloreado que mejoraron notablemente, producto de un mayor presupuesto por parte de Toei. El tercer y último director fue Takuya Igarashi, a quien le encargaron la difícil tarea de sacar a la serie del pozo en el que había caído en Super S. Es así como a partir del cap 167 Igarashi toma las riendas y lo consigue, dejándonos una de las mejores etapas de la serie. La entrevista que reproducimos aquí fue realizada por la gente de la revista europea Man*ga a comienzos de 1997, cuando Igarashi se encontraba realizando los últimos capítulos de Sailor Stars.

- Cuando comenzó su actividad como director?

- Fue justamente con Sailor Stars. Previamente había trabajado como asistente del director de la serie Kingyo chuiho! (Cuidado con el pez rojo), de la cual dirigí sólo un capítulo. Cuando decidieron empezar con la última temporada de Sailor Moon me pidieron que fuera el director de la misma.

- Cual fue el motivo que lo impulsó a entrar en el mundo de la animación?

- Yo tenía mucho interés por el mundo cinematográfico "real". Dibujos animados, al final de la

primaria ya no miraba más, pero a mediados de secundaria un amigo me invitó a ver unos videos que tenía. Eran trabajos del director Ozamu Dezaki. Quedé impresionado de tal forma por las imágenes, que decidí trabajar en el cine de animación en el futuro. En todas sus películas descubrí un hilo conductor que prescinde de la historia misma. Dezaki a través de su dirección, le da al espectador un mensaje personal muy preciso. Yo también deseo poder llegar a sus niveles expresivos.

- Cuando comenzó a trabajar en los dibujos animados?

- A los 20 años, justamente por una serie de Toei Animation. En esa época estaba trabajando en una coproducción con USA.: The Transformers. Más adelante pasé a Kingyo chuiho! y ahora a Sailor Stars.

- En qué se diferencia esta serie de Sailor Moon de las demás?

- La idea central de esta nueva serie es que todos los seres vivos llevan en su corazón una estrella. Esta estrella se llama "star seed" (semilla estelar), y no es otra cosa que el símbolo de los sueños, de los deseos y esperanzas que cada uno lleva dentro. Las guerreras Sailor son aquellas que poseen las "star seeds" más bellas y luminosas, aunque entre ellas hay una que en vez de desear el bien, está sedienta de poder. Esta guerrera,

llena de ambición, desea unificar el universo a la fuerza, extrayendo los "star seeds" a las otras Sailors para aprovechar su energía con fines malvados. La protagonista, Usagi (Serena), interviene para detenerlas, tratando de convencerla de que lo que esta por hacer está equivocado.

- Cuales fueron las dificultades más grandes que tuvo que enfrentar?

- Pienso que lo más difícil de esta última serie fue la extensión de la historia. Yo la hice de tal manera que no fuera demasiado complicada para los nenes y al mismo tiempo sería bastante fiel a la versión



de la historietta de Naoko Takeuchi. El target de Sailor Moon es, up, público infantil, aunque sé que hay adultos que lo siguen con igual pasión. Quería que esta serie fuera interesante para ambos grupos. Así cambié ligeramente la estructura de la historia. Para los nenes hago aparecer "malos" fácilmente identificables, mientras que la

tarea de las Sailor no está sólo en derrotarlos, sino en salvarlos. Este aspecto interesa tal vez a los más grandes, ya que la figura del enemigo en cuestión es ambigua. Es un enemigo "bueno" que representa la parte malvada que se esconde dentro de todos. Al enemigo le bastaría a lo mejor un poco de afecto para cambiar. Las guerreras Sailor poseen en este punto de vista un instinto maternal que llega a salvar al enemigo de turno. Este instinto maternal es tal vez el aspecto que

todos los hombres querrían descubrir en las mujeres. El "malo"/zombie que aparece en todos los episodios se transformó por motivos ajenos a él. Al final de cuentas bastará sólo un poco de afecto para salvarlo. Las Sailor no son guerreras despiadadas que desean la derrota del adversario, sino madres que se sacrifican para salvar vidas, la del enemigo también.

- Este instinto materno que forma parte de Sailor Moon no es en parte debido a su concepción de a mujer?

- Supongo que sí. Sostengo que todo hombre tenga en su corazón el deseo de encontrar en la mujer la proyección de su madre. También la mujer, tal vez desde un punto de vista distinto, busca en las amigas del mismo sexo las emociones que se sienten en una relación madre-hija. A lo mejor es por este motivo que Sailor Moon tiene éxito entre chicas y chicos.

Buauji!!!!
Que chabón rayado, por dios...
Complejo de elektra te dicen...
Peor que Hyoga...
Le faltó agregar "no me ofendo si me dicen motherfucker".

- En qué modo busca expresar este instinto materno en la historia?

- En realidad, hago mucha referencia a mis experiencias personales, a hechos de cuando era chico, a las relaciones que tenía con mis padres, con mis amigos; pienso que todo director se basa en las propias experiencias personales para el desarrollo de la historia. Aun así tengo que respetar el desarrollo del comic. Reconozco



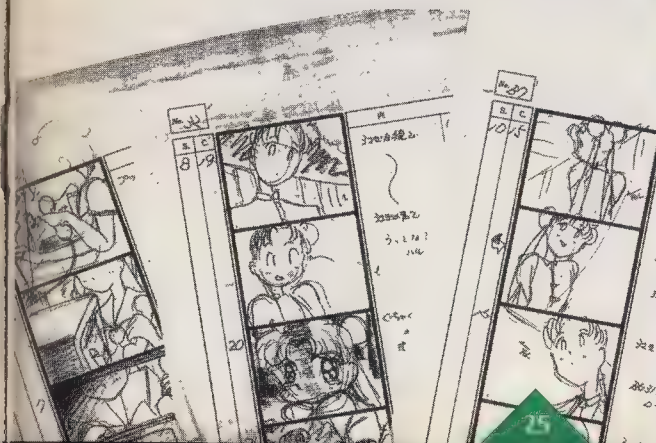
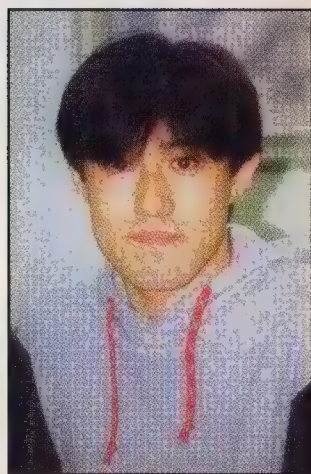
que en esta serie hay mucho mío, de como veo o quiero que sea la relación entre las personas. Yo también querría comunicar un mensaje, al igual que Dezaki. De hecho como director de Sailor Moon Sailor Stars tengo esa posibilidad.

- Cual es la reacción de los fans?

- Leo todas las cartas que me llegan y en estas hay seguido ideas estupendas. Estoy feliz de saber que muchas personas apoyan mi manera de pensar, mientras que hay cartas que me hacen entender que mi mensaje no es comprensible por todos. Me doy cuenta que tengo poca experiencia y que mi trabajo me obliga a tomar decisiones contrarias a mi voluntad o criticables para respetar los tiempos de trabajo. Pero hago de todo para poder hacer de Sailor Moon una serie que quede en los corazones de los fans.

- Qué representa para usted Sailor Moon?

- Sailor Moon es importante en mi vida. Representó mis veinte años. En particular me siento



identificado con el personaje de Usagi Tsukino. Entre todos los personajes del dibujo animado, ella es la figura que toma los sentimientos de los otros y los une en armonía. Desde este punto de vista encuentro puntos comunes con mi trabajo. Así como ella unifica el pensamiento de las Sailors hacia la victoria final, yo también debo guiar a todo el staff de la serie sin errores. Cada miembro del staff tiene maneras distintas de pensar, pero al final todos se reconocen en mí. Es exactamente la relación que une a las guerreras Sailor. Usagi, además, es la figura materna dentro del grupo y pienso que todos los animadores estén de acuerdo con que ella es la mujer ideal, al menos en mi caso, lo es.

- Que es lo que más le gusta de Usagi Tsukino?

- Pienso que es una chica simple que se puede encontrar en cualquier lado y, justamente por eso, no se la encuentra por ninguna parte. Es este el aspecto que aprecio. Para mí es una mujer maravillosa que vive solo dentro del mundo de la fantasía. Pienso que este anime se transformó en un best-seller justamente por la humanidad manifestada por las protagonistas de la misma.

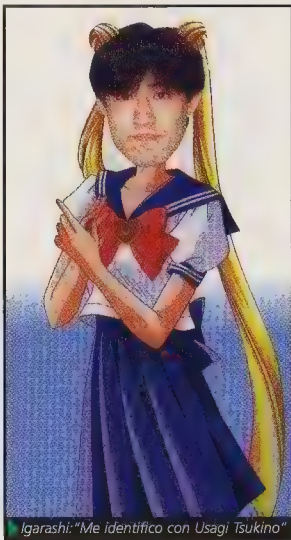
- Qué piensa con respecto a que Sailor Moon sea un dibujo animado amado también en el exterior?

- Estoy contentísimo. Cuando empezamos a trabajar en Sailor Moon no nos esperábamos que fuera una serie tan amada y sostenida por los fans. A pesar del trabajo duro, los del staff nos divertimos y damos el corazón con tal de producir una serie que pueda comunicar algo a los fans. Que este mensaje pueda ser recibido también por quienes no son japoneses, me llena de orgullo. Nosotros los directores, cuando creamos una historia, tenemos la sensación de traer un

hijo al mundo. Yo soy un hombre, pero así puedo entender la felicidad de una madre cuando hace nacer a un hijo. Antes de que nazca, todos tenemos esperanzas, nos preocupamos de su futuro y de su crecimiento. Una vez traído al mundo, el hecho de saber que es amado, también en el exterior, es la mayor felicidad.

- Qué querría hacer después de Sailor Moon ?

- Por ahora estoy muy empeñado haciendo Sailor Moon, pero



Igarashi: "Me identifiqué con Usagi Tsukino"

recién entro al mundo de la animación, querría crear una historia que pudiera rivalizar con "Takarajima" o "Ienaki ko" (Remi) de Osamu Dezaki. Querría realizar un anime donde pueda expresar toda mi sensibilidad como hace él. Recientemente aprecié Caro Fratello... y Black Jack. No se cuántos años tenga Dezaki, pero más allá de la edad, que pienso tenga unos 50, me sorprende de como expresa esa energía. Todos sus trabajos huelen de lo mejor de la energía de la juventud. Pueden pasar muchos años pero sus trabajos resultarán siempre actuales. Todavía puedo identificarme con los personajes de Lady Oscar, con todo ese amor y ganas de vivir. De cualquier manera, pienso que no voy a copiar su estilo. No quiero hacerlo, y sé que no lo lograría. Yo quiero aprender a expresar mis capacidades a su máximo nivel. Esto es lo único

que quiero aprender de él.

- Una última pregunta: Tiene algún mensaje para los fans extranjeros de Sailor Moon?

- Esta pregunta me avergüenza un poco... Lo que quiero comunicar con Sailor Moon es la importancia del grupo. Todos los personajes del anime no están unidos a los otros por caprichos del destino, sino porque Usagi es el eje. Ella es el emblema de lo que hay aún de bueno en la sociedad japonesa. El hecho de que en el exterior sea apreciado un aspecto parecido, quiere decir que el concepto de las relaciones humanas que aparece en el anime tiene un valor universal. Espero que con Sailor Moon no sólo los niños, sino también los adultos puedan redescubrir la importancia de la familia y los amigos. Espero que las personas no se encierren en sí mismas, sino que descubran la belleza de la amistad, tal vez el único verdadero valor que une a los seres humanos. Pero no son sólo los otros que te vienen a buscar, tenes que ser vos el primero en ir en su búsqueda, aunque cueste sacrificios.

Takuya Igarashi nació el 21 de diciembre de 1965 en Saitama. Además de la dirección general de Sailor Stars, trabajó como director de episodio en los siguientes capítulos de la serie:

- Sailor Moon:** caps 24, 35 y 42
- Sailor Moon R:** caps 52, 65, 75 y 88
- Sailor Moon S:** caps 106, 115 y 124
- Sailor Moon Super S:** caps 141, 151, 156 y 164
- Especial Tv de Sailor Moon Super S (jamás doblado al castellano)**
- Sailor Moon Super S, segunda película: especial de Ami (jamás doblado al castellano)**
- Sailor Stars:** caps 167, 173, 180, 187, 193 y 200.



Guía de Capítulos

La guía de capítulos de la quinta y última temporada de Sailor Moon según los nombres del doblaje mexicano realizado por Intertrack que se emite en tv aquí.

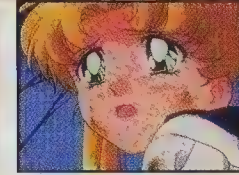
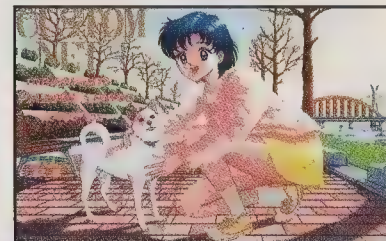
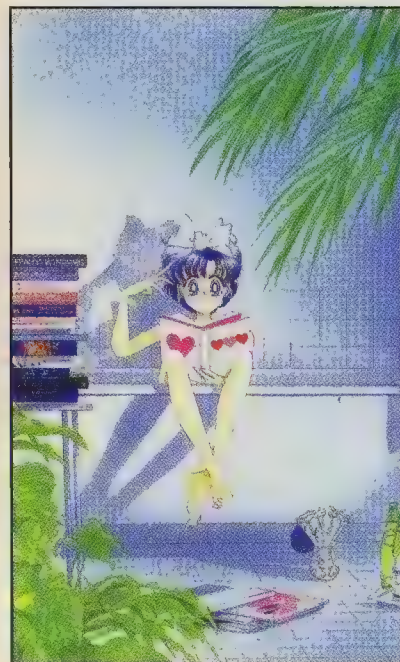
Nota: La guías de las temporadas anteriores ya fueron publicadas de la siguiente forma: Sailor Moon (caps 1-46) y Sailor Moon R (caps 47-89) en Lazer #2, Sailor Moon S (caps 90-127) en Lazer #4 y Sailor Moon Super S (caps 128-166) en Lazer #7.

Sailor Stars

• Originalmente emitida en Japón entre el 9-3-96 y el 8-2-97

- 167 - La Reina de la Oscuridad Revive
- 168 - Las 10 Sailor Scouts se reúnen
- 169 - La maldición del espejo maligno
- 170 - Las Sailor Scouts se encuentran en problemas
- 171 - Una pelea interminable
- 172 - El poder del amor
- 173 - El destino de las estrellas
- 174 - Los Three Lights vienen a estudiar a nuestra escuela
- 175 - La ambición de Mina
- 176 - La verdadera identidad de Sailor Star Fighter
- 177 - La transformación de Taiki
- 178 - La verdadera personalidad de Yaten
- 179 - Las Sailor Scouts y las Sailor Star Lights
- 180 - La aparición de Haruka y Michiru
- 181 - Serena y Seiya tienen una cita muy emocionante
- 182 - Una extraña visita
- 183 - Un campamento del terror

- 184 - Serena se encuentra en problemas
- 185 - No pierdas las esperanzas
- 186 - El secreto de Chibi-Chibi
- 187 - La transformación de Chibi-Chibi
- 188 - Una invitación al terror
- 189 - Un conflicto entre las Sailor Scouts
- 190 - El pasado de Seiya, Taiki y Yaten
- 191 - Cuando la mariposa de la Luz baila! La premonición de una nueva ola
- 192 - Mina se convierte en una artista
- 193 - El cristal de plata que fue tomado! Aparece la princesa Kakyuu.
- 194 - La batalla sagrada en la galaxia. La leyenda de la guerra de las Sailors
- 195 - El final de la Princesa del planeta del fuego
- 196 - La última batalla de las Sailor Scouts
- 197 - La amenaza de Sailor Galaxia
- 198 - La última acutación de Sailor Uranus y Neptúne
- 199 - La luz de la esperanza
- 200 - El amor de Serena



Saint Seiya

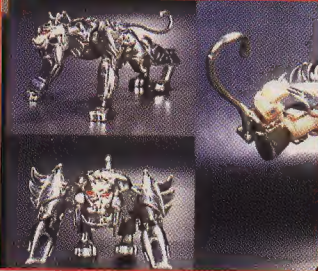
Los Juguetes que nunca vimos

Por Oberto, Brito y Gómez Sanz

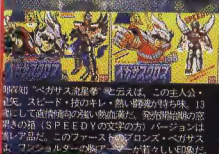
En 1995 y 1996 se comercializaron en Argentina los juguetes de Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco) de la mano de la hoy desaparecida importadora local de Bandai, Dekko. Pero, al igual que pasó en muchos países de Europa, solo una fracción de la totalidad de los modelos japoneses nos llegaron aquí. En esta nota hacemos un breve repaso a los juguetes que nunca vimos...



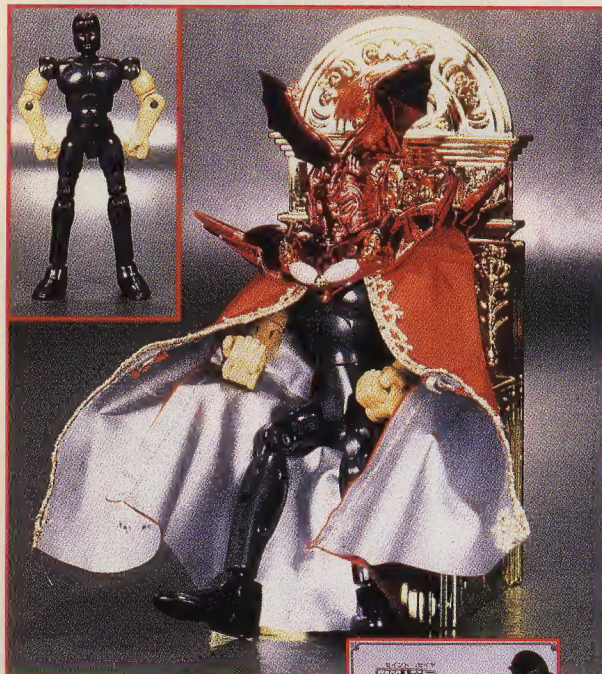
双子の兄と入りがかりで紫龍を襲い苦しめたが、倒された。ポーンランド身、ブロンクォーのロビーは実力者



Las Black Clothes (armaduras negras) de los Caballeros Negros -arribano son otra cosa que repaints de las primeras versiones de las armaduras de Seiya y compañía. Excepto el caso de la armadura del Fenix, que viene con los anteojitos.



Extrañamente la edición de las armaduras originales, las Bronze Clothes (de la saga del santuario), nunca llegaron. Bandai decidió directamente lanzar la edición de armaduras nuevas, las New Bronze Clothes (que eran las únicas que habían sobrado en cantidad suficiente).



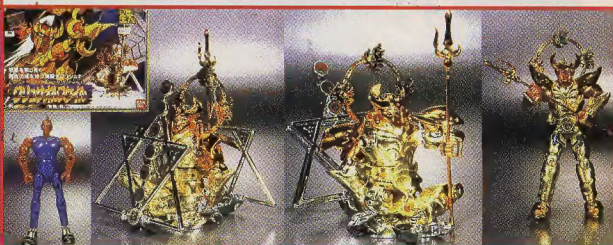
Sin duda una de las armaduras mejor logradas es la del Gran Maestro Ares. Y por si esto fuera poco también viene con un igualmente bien detallado trono.



De la sub-línea God Robes (mantos sagrados) de los Caballeros Dioses, solo llegaron cuatro. Y si bien estaba Zeta, no trajeron a su armadura gemela, Zeta Bad Robe.



De la sub-línea Marine Scails, (escamas marinas), llegaron solo dos muñecos. Del resto las más interesantes eran las escamas de Poseidón (izquierda), que vienen con estandarte propio; las escamas de la sirena (derecha); y las escamas del General Marino del Océano Índico (abajo), que tiene dos transformaciones posibles.



¡¡¡! Aunque no lo crean salieron los juguetes de los ballinescos Caballeros de Acero, las Steel Clothes.



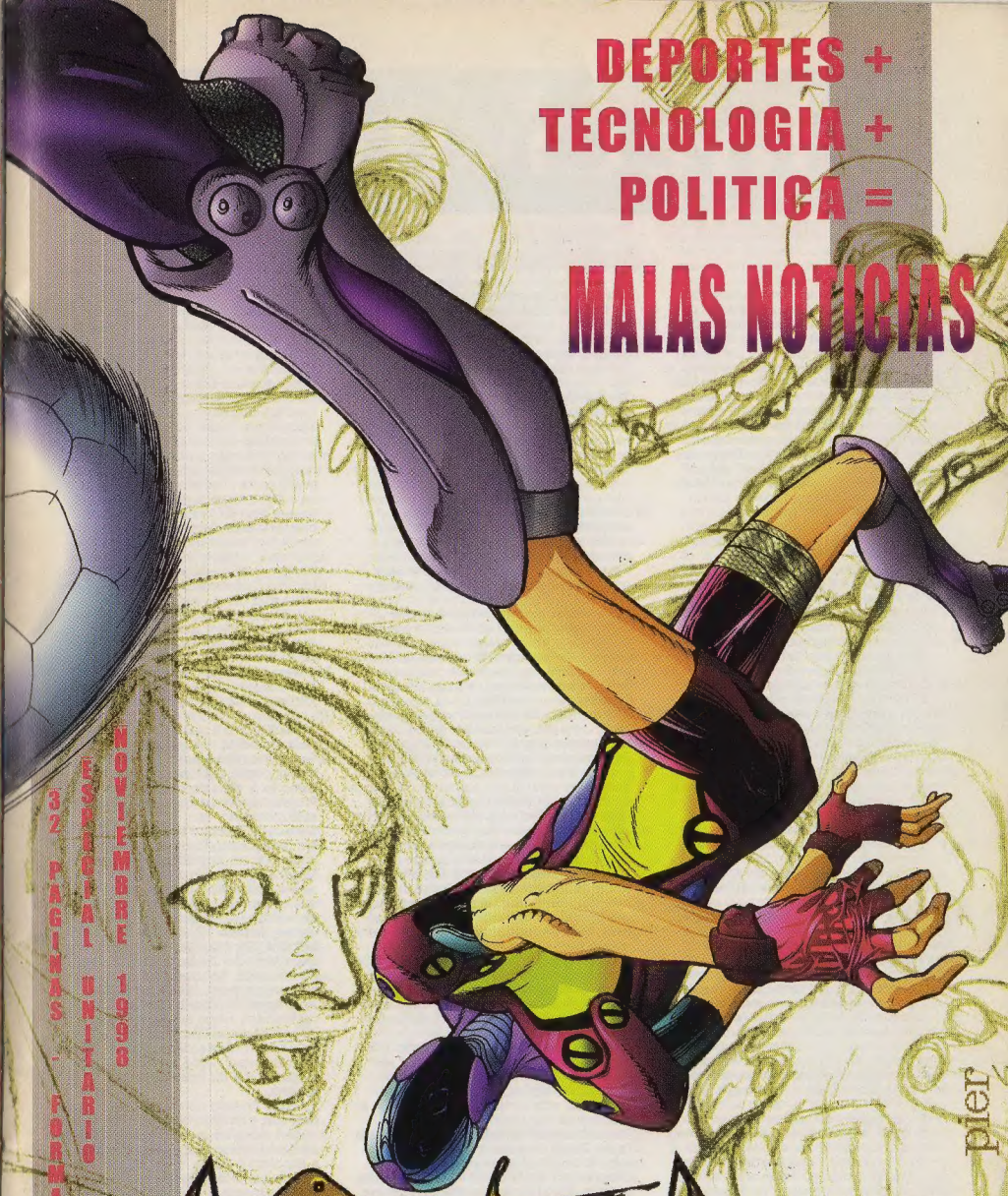
Otra rareza es la armadura de Sagitario como se la vió en la primera parte de la serie. De que forma se transformo en la otra, sigue siendo un misterio.

Este es tal vez el curro más grande, la versión oscura de las nuevas armaduras. "Ahora sí, una mano de pintura y estoy listo para vender de nuevo!"

De las páginas de la revista V Jump nos llega "Saint Paradise". En esta publicación se basa la edición de Caballeros SD (Super Deformed). De lo mejor.



DEPORTES +
TECNOLOGIA +
POLITICA =
MALAS NOTICIAS



NOVIEMBRE 1998
ESPECIAL UNITARIO
32 PAGINAS - FORMATO LAZER



100% ARG

POR PIER BRITO Y ALEJO GARCIA V.

EDITORIAL
IVREA



Cartas a: Editorial Ivrea. Av. Libertador 14.441 CP 1640, Martinez (Bs.As.) Argentina
E-mail: ivrea@impas1.com.ar

Como anda gente del cono sur americano? Gracias por comprar Lazer #9. Quiero empezar dandole la bienvenida a todos los lectores/as que se han sumado en el ultimo par de numeros. Las ventas han subido bastante y veo que muchos se encuentran algo descolgados con respecto a ciertos temas. A ellos les recuerdo que muchas de las preguntas que hacen ya fueron respondidas mediante notas en pasados numeros de Lazer, dense una vuelta por algun negocio de comics que tengan cerca y consigan los numeros atrasados que les interesen. Si no tienen una Comiqueria en su ciudad o barrio pueden pedirlos por correo llamando a los telefonos de los negocios que anuncian en esta revista. Bueno, suficiente chivo por esta edicion.

Es la madrugada del Lunes 14, en una de nuestras maratonicas carreras para terminar la revista para la fecha acordada con la imprenta nos encontramos armando con sangre sudor y lagrimas las ultimas paginas de la nota de Evangelion (que no va a quedar todo lo bien que quiero graficamente, asi que prometo otra en el futuro cercano) y el correo.

Si todo va bien la gente de la ciudad de Buenos Aires deberia estar leyendo estas palabras el miercoles por la noche. Mientras hago esto ya tengo en mi escritorio la tapa impresa de este numero. Realmente espero que les guste porque nos dio un laburo de la san puta. Como veran esta impresa con una tinta metalizada especial en el fondo y con una aplicacion adicional estampada para el logo. La produccion de una tapa asi requiere todo un proceso tecnico largo y complejo, pero creo que vale la pena. Y hablando de valer, imprimir es nos salio un huevo y la mitad del otro, asi que mas les vale que le digan a amigos y amigas que empiezen a comprar Lazer porque vamos a necesitar vender bastantes #9 para pagarla. ^ ^

Habran tambien notado que todas esas boludeces que metimos en la tapa -que incluyen papel mas grueso- no afectaron el precio de la revista... es nuestra manera de agradecerles por estar con nosotros, darnos de comer y mostrarles nuestro respeto... (A parte de intentar captar mas lectores y hacer alarde de lo buena y poderosa que es Editorial Ivrea...!!!)

Antes de pasar a las cartas quiero pedirles un favor: cuando escriban traten de hablar un poco mas de la revista en si, de que les parece y que les gustaria ver, no se limiten a contar que series les gustan, porque sus opiniones y criticas son el unico parametro que tenemos para saber por donde mejorar Lazer.

Contesto un par de temas muy repetidos en las cartas del ultimo mes y pico.

"Veron que en Magic se mandaron la grasada de no pasar los creditos de cierre especiales del cap 200 de Sailor Moon?"

Tanto el canal como nosotros fuimos bombardeados con comentarios sobre esto. Jorge Contreras de Magic consultado sobre el tema pidio disculpas, le hecho la culpa al operador de turno en ese fin de semana y prometio pasarlos cuando repitan el capitulo dentro de unos 2 meses. Realmente una pena. Los televidentes que siguieron durante 3

años la serie se merecian algo mejor que ver el beso final cortado por un logo y el pase a un cartoon imbecil antidiuliviano (todo en cuestion de segundos) que arruino totalmente cualquier clima especial que ese capitulo habia generado...

"El tiempo sigue pasando y Lazer sigue sin ser mensual. Que pasa?"

Pasan un monton de cosas, miles de pequeños y ultravariados problemas. pero las dos principales causan son

1) Somos pocos para hacer una revista asi mas seguido, y cada vez que delegamos cosas a terceros hasta ahora en general solo hemos conseguido resultados mediocre o que desentonan con la revista, y 2) cada vez hay mas texto y complejidad grafica en la revista. Lazer viene saliendo a un promedio de cada 7 semanas desde su nacimiento, pero agarren el #1 y comparenlo con este. Este numero tiene practicamente 3 veces mas texto y complejidad grafica que ese. Hoy dia jamas aprobaria que un numero de Lazer fuera a imprenta en las condiciones que fueron los primeros. A que quiero llegar? A que pese a todo hay un dato positivo, la revista me a mes se vuelve mas complicada de hacer/mejor, pero esto no ha sido retrasado la fecha de salida. Siempre logramos mantenernos en las 7 semanas, cada numero laburamos para saarla antes, pero al final decidimos invertir ese aumento de laburo en sacar un producto mejor en vez de sacar un producto igual mas rapido. Una cosa si puedo prometerles: 7 semanas. Ese es el maximo que nos permitimos, nunca un numero de Lazer saldra mas alla de 7 semanas despues del anterior, y con el tiempo esperamos alcanzar las ansias 4 semanas. Y para los que hacen chistes con el "mensual" que reza la pagina de staff, les cuento que eso es meramente por un tema tecnico de la cantidad de dias que la revista esta a la venta en quioscos antes de ser levantada.

Bueno, y ahora si a las cartas, empezando por una de las miles que señalo el catastrofico error con los nombres de los androides en la nota de Dragon Ball Z...

- Lz-9-01
Estimado Leandro:
Tu mando este e-mail para decirte que la revista esta muy cool y que sigan asi. Desde hace bastante estoy comprando la Lazer. Tarda un poco en salir pero igual sale. Teongo algunas preguntas sobre Dragon Ball: En la Lazer #8 los androides creados por el Dr Guero eran el Numero 17 y 18 pero en la pagina 14 se los mencionaba como numero 18 y 19, y tambien decia que el de pelo negro es una mujer cuando en realidad es un hombre. ¿Estará equivocado o es un error? Ya que poseo la película de "Un futuro diferente" y allí aparecen como te lo dije antes. Bueno espero que sigan por otro año más y te saludo atte a ti y a todo el grupo que hace posible de Lazer la mejor revista de mangas en toda Latino America.
Carlos Zarate
San Juan (San Juan)

Que puedo decir...? Tenes razon en ambas cosas, fuimos nosotros que le erramos. Errar es humano, pero rectificar es de

sabios (aunque solo los imbeciles se equivoquen). Como editor pido disculpas, es un quemo piñarla en una nota de una serie tan conocida. La razon? practicamente insondable, esa parte de la nota fue escrita por Agustín "termina-de-tipear-el-correo-que-yo-corrijio-la-nota" Gomez Sanz, quien se precia de ser fanático de Dragon Ball Z desde años y años antes de que se conociera en Argentina. -Incluso tiene los 291 capitulos grabados en japones y las películas que nunca editaron en occidente-. El no podia creer el error cuando lo vio, y que se le pasara tantas veces. Pero bueno, uno se tara de vez en cuando, por mas bien que sepa sobre algo. Yo, por ejemplo, en el indice de ese numero (esto parece que nadie se avivó) abrevie Dragon Ball Z 2 veces como DG-Z, DG???? Que drogado que estoy, no? Son cosas que pasan, por mas bien que sepa algo, uno se tara. Y lo del sexo cambiado fue un problema gramatical, Pablo penso que "volveran buenos" no encajaba si estaban hablando de la rubia y puso "volveran buenas" sin pensar. Problemas de haber terminado la nota a las 8 am sin haber dormido todavia...

- Lz-9-02
Hola Leandro:
Te escribo nuevamente, ya con el #8 en mano, desde Chile para comentarte como es la situacion del anime por aqui. Programación: Lo que estamos viendo en este momento es: Samurai X (Ruroini Kenshin), Sailor Stars (ya terminaron, lo pasaron bastante antes que en Argentina), las Guerreras Magicas (ya terminaron), Dragon Ball (lo estan repitiendo), Dragon Ball Z (va en que se separaron para empezar a entrenar contra los androides), El Detective Conan, Ranma 1/2, La Cazafantasmas Mikami (Ghost Sweeper Mikami), Los Caballeros del Zodiaco (lo estan repitiendo otra vez), Robotch (lo estan repitiendo una vez mas), Mazinger Z (Ha vuelto!), Angel la niña de las flores (la estan repitiendo), Hugo el rey del judo, Honey Honey, Samurai Warriors, Goleadores, Sailor Moon Super S (la estan repitiendo en otro canal), Los Super Campeones J y Slayes entre los programas que me acuerdo.

Tiendas: En esto no me puedo quejar, desde la aparicion de las tiendas mangas hace 4 o 5 años, a Santiago no lo para nadie, el sector de Providencia (parecido a Recoleta o Santa Fe de Buenos Aires) esta lleno de tiendas, las cuales tienen un variado numero de revistas, videos, juguetes etc. Pero el lugar en que mas hay tiendas juntas es en el eurocentro, algo así como un centro comercial 85% dedicado al tema (este se ubica en el centro de Santiago), aparte de los lugares ya mencionados existen un sin numero de tiendas en el centro de la capital las cuales frecuentemente se ubican en galerias (centros comerciales mas chicos o mas antiguos).

Bueno, no solo hay tiendas en Santiago, en Viña del Mar en verano es el balneario de la japonización, ya que es en este periodo la ciudad se llena de ferias de libros y revistas, y es en estas donde se encuentran comics y ediciones ineditas en el buen sentido de la palabra. Tambien hay tiendas en Iquique y

Concepcion, pero en forma mas reducida. Bueno espero que hayas quedado satisfecho con esta informacion.

Si, no es ningun secreto que el mejor pais de America Latina para ser fanatico del anime en estos moemotos es Chile. Al emitirse en canales de aire, estos tienen mucho mayor poder de compra y presion para conseguir las series rapido, asi como un equipo de programadores energeticos y avocados a apoyar solo las series que tienen mas rating, osea las japonesas. En Argentina la enorme penetracion de la tv por cable ha provocado que los canales de aire se vuelquen a la produccion local de programas y le dejen las series (de cualquier tipo) a los de cable. Esto sin embargo tiene lados positivos, como los horas a las que podemos ver anime. Solo en Argentina se puede ver despues de la medianoche. Dudo mucho que los lectores de Lazer pudieran ver muchas de las series si no fuera asi (De hecho, muchas veces me pregunto directamente si los lectores de Lazer existirian si no fuera asi...). Caso puntual: casi nadie de nuestros lectores vio Campeones 2 cuando la paso Canal 13 al mediodia, pero casi todos la estan viendo ahora que tiene multiples horarios en Magic. Todo esto ha creado un fandom muy particular aqui. Como todo en este mundo, se sacrifican cosas por un lado para obtener otras por otro. Espero que algun dia ambos países cuenten con las ventajas que ahora cada uno tiene por separado.

Unas preguntas: que relacion tiene Chibi-Chibi con la princesa de los maracos lights (no me que do claró despues de hacer el final)? A y por favor puedes hacer un especial de Cabaleros del Zodiaco, Neo Genesis Evangelion y BtX para despide el chileno admirador.

Chao2
Nicolas Gagliardi
Santiago - CHILE

A nadie le parece haber quedado demasiado claro lo de Chibi-Chibi, pasa que retocarom muchos conceptos del comic de Naoko Takeuchi y no termino quedando del todo coherente la version animada. Voy a investigar bien el tema y hacer una nota junto con las largamente prometidas de los detalles del doblaje de S, Super S y Stars.

Nota de BtX hay en Lazer #3, pero ahora que la serie esta doblada, muy probablemente hagamos mas cuando la estrenen por estas tierras. (aunque mucho me temo que la vas a ver mucho antes que nosotros...)

- Lz-9-03
Hello Everybody!
Por aqul, siendo las 12 de la noche les escribo en medio de una noche de intenso frio, que puede penetrar los huesos.

Frio en Buenos Aires? Cualquiera de la zona sur del pais me parece que no va tomar muy en serio tus palabras... sabes lo que son 17 grados bajo cero? Aca es el caribe en invierno.

Acabo de ver la película de Yu Yu Hakusho que fue traducida en España. Me tute que aguantar ese acento feo... Leandro!! No sabes si algun dia piensan doblar Ovas para latinoamerica -sean o no de series-? Ya hay un buen mercado en cuanto a series, que les cuesta?

El problema es que el mercado del que hablas esta abastado por copias piratas de las ediciones españolas. Muy difícilmente un empresario quiera meterse a editar en esas condiciones. No es ningún secreto que a Editorial Ivrea le interesaria

meterse en ese campo, pero todavia no vemos una forma de combatir la piratería eficazmente.

Sin duda seria lindo disfrutar de ediciones SUBTITULADAS de anime al castellano, con cajitas lindas y etc etc... Bueno, ya que estamos: Que opinan Uds, los lectores, del tema???

A proposito estoy feliz de que la fin doblaron las películas de Sailor Moon al castellano. Por cierto, por estos dias ya se esta promocionando la película de Dragon Ball Z para cine, por que la de Sailor Moon 5 llego directamente al video?

Esas son decisiones de la gente que compra los derechos para Argentina, por alguna razon pensarom que Dragon Ball aqui es infinitamente mas popular que Sailor Moon... Seguramente por vivir mirando a España, ya se sabe que el empresario promedio argentino no se caracteriza por ser imaginativo, innovador o siquiera saber sobre su propio mercado.

Me quede pensando en tu reflexion en la entrevista a Contreras del #7 y me pregunto: Que diferencia veran aca entre el publico infantil/juvenil de Japon con el de latinoamerica? Creen que no son capaces de ver las mismas cosas?

Bueno, de hecho nadie cree nada. Los chistes picantes de Dragon Ball no son mucho mas zarpados que los de Guillermo Francela, el idolo de los niños argentinos. Osea, nuestra sociedad tiene la misma actitud que la japonesa ante dejar que los chicos vean ciertas cosas, solo que sin limitente esta acostumbrada a que sea en series actualadas y no en dibujos animados. Con el tiempo se terminaran acostumbrando a que los dibujos animados tambien sean asi.

En realidad Magic, Big Y Cabilin son canales infantiles y no hay vuelta que darle, tenemos que conformarnos. (Como tener que aguantarse Cocomial cuando estas esperando el comienzo de alguna serie. Maldita sea!) Les señalo que a mi me deberian probar ver que pasa poniendo las series sin cortes despues de la medianoche. Ni modo, habra que ver si tus pensamientos se cumplen Leandro.

Ellos se pierden el negocio gratuita e inutilmente, y algun dia lo van a lamentar. Te remito a lo que dije del empresario promedio argentino un par de parrafos arriba...

Por que no se preocuparan mas por lo que se ve y se dice en los canales de aire dentro del horario de proteccion al menor?

Epa...!!!! No podemos ponernos en esa posicion. Ahora resulta que los que exigimos libertad de expresion somos los mismos que pedimos censura? Gracias, pero, no gracias. Yo NO me adhiere a tu razonamiento. Libertad para todos, yo creo en el "puedo no estar de acuerdo con tu idea, pero daria mi vida por tu derecho a expresarla". La libertad se la apoya aceptando tambien las cosas con las que no estamos de acuerdo...

¡Ah! Donde decís que en el cap 140 de Sailor Moon cortaron un torso desnudo masculino... yo recuerdo haberlo visto sin cortes y pensar "que raro que Magic no corto esto." Aparte sacame una idea: De que sexo es Ojo de Pez???

Porque se comporta como una mujer en todas partes pero en el Trio del amazonas se autodenominan hombres.

No fuiste la unica en señalarlo. Efectivamente, no todas las veces que lo

pasaron lo cortaron. Siempre es divertido ver que lo que es aceptable un dia no lo es al otro y viceversa...

Ojo de Pez (Fish Eye en la version japonesa) es un hombre, solo que travesti. En la version japonesa tambien tiene voz de hombre, tal como la tendria un travesti. En la version doblada respetaron todo esto y habras visto que el se refiere a si mismo en masculino al igual que lo hacen el resto de Trio del Amazonas. El resto de la gente, en cambio, lo confunde con una mujer -tal como el quiere- y lo trata de "ella". Y con respecto a los cortes (ya sean locales o de Mexico) no se pongan paranoicos, de todo lo emitido al dia de hoy solo Dragon Ball los ha sufrido.

Cambiando de tema, es interesante el listado de series a estrenar para el futuro no muy lejano. Como han cambiado los tiempos, antes lograbamos con suerte ver una serie por año Bueno, me despido de ustedes deseandolos que la suerte siga acompañandolos!
Sandra Giraldi
Don Torcuato (Bs As)

- Lz-9-04
Querido Leandro:
Es la 1:30 am y acabamos de ver el 1er capítulo de Sailor Stars. Somos Constanza y Sofia, tenemos 21 y 19 años e integramos el amplio público femenino de comics y anime. Obviamente, los felicitamos por la revista, que seguimos desde el 1er número y más que nada por su forma de ser y de tratar los temas.

Respondiendo a la carta Lz-8-07, a la señorita Evangelina O Eugenia (71) ya que aparece con dos nombres, queremos decirte, que aunque no vivimos en Chile, sino en Rio Gallegos, tuvimos la fortuna de ver Angel, Centella, Saber Rider (El Jinete Sable), El Justiciero (gran valor), Ironman 28 (Ugh!), Cobra, La princesa de los 1000 años, La abeja Maya (...?) y demás que no podría enumerar en una oia carta. Alguien se acuerda de Sally, Giggly, Julia y Lalabel? O son alucinaciones nuestras?

Yo y una larga lista de gente les recuerda, son clásicos todos ellos.

Respondiendo a tu pregunta de Lazer #6, te decimos que sí, que nos gustaría una revista que además hablara sobre la relevancia. Y te pedimos que trates un par de temas que encajarían con la revista. Ya sé, ya sé, seguro que ya lo pensaste y que lo vas a tratar en los próximos números! Pero nos gustaría que hablaras sobre películas y libros de fantasía épica. Desde que tenemos uso de razón hacemos historietas que han ido madurando con nosotros, estamos llenas de proyectos que alguna vez cumpliremos, por eso nos entusiasma tanto que se haya largado un comic 100 % como Convergencia, que es el estilo que nos gusta. Pier: Te prometo que en cuanto tengamos tiempo vamos a ir a tu taller a aprender. Yo, Constanza, estudio biología y quería desmentir el mito de la seriedad y casi amargura de los científicos ya que en ciencias exactas, de la UBA, casi todos ven dibujitos animados y muchos creen en dragones, a tal punto que se organizan torneos de juegos de rol y trading cards en las bibliotecas y se proyectan películas de Star Trek en las aulas magnas.

Si, la UBA ha sido el punto de partida del fandom rolero de argentina alla a principios de los noventa, cuando los negocios de comics recién nacian.

Nos vamos despidiendo, y si llegan a publicar esta carta le mandamos saludos a Marina de San Martín de los Andes y que nos devuelva la Lazer #5 que nunca volvió. Muchas gracias por publicar esta

cuota de alegría, casi mensualmente (ajo), no nos quejamos por la discontinuidad, como un chico en la Lazer #5) y nos despedimos deseándonos mucha suerte!!! Constanza y Sofía Ehrenhaus Martínez (Bs As)

- Lz-9-05

Don Lea: Hola maestro, como anda? Espero que bien, porque yo estoy muy caliente... porque me cortaron el cable, así que chau a los 30 nuevos capítulos de Dragon Ball Z, chau Sailor Stars, chau Guerreras Mágicas, chau Campeones 2 y a la mierda con todo lo que este por venir. Bueno, ahora que ya me saque la calentura me presento: soy Pablo, tengo 15 años, soy hincha a muerte de los diablitos de Avenaleneda y fanático de todo lo que tenga que ver con la animación, comics y "la corrupción del mundo". Quería decirles lo que pienso de la revista. La revista es que está perfecta, justo justo la medida, tiene información a cagar, los dibujos y las fotos están espectaculares, tiene ese toque de humor que te hace cagar de risa y lo mas importante es que llaman a las cosas por su nombre, osea que no son falsos. Por ejemplo si tienen que decir "tal cosa es un pedazo de mierda" dicen "tal cosa es un pedazo de mierda" y se acabo carajo.

Si, pero solo en el correo. En las notas tratamos de ser lo mas neutros posibles, obviar críticas subjetivas y dejar que los lectores formen su propia opinion. De hecho es esa forma de ser lo que nos separa en ventas y categoria de cualquier otra publicacion similar de habla hispana. Si pusieramos nuestras opiniones en las notas seriamos una publicacion amateur, un fanzine, como los demas. Una de esas típicas publicaciones detestables hechas por fans nerds y elitistas a los que les gustan únicamente 2 series (y de hace mil años) pero que te ponen a tu serie preferida en la tapa para que te la compres y después te la critican adentro. Que mierda. Siempre me sorprende de cuanto torro hay dando vuelta haciendose pasar por periodista.

Ah! Me olvidaba, me alegro de todas las renovaciones que estan haciendo en la revista, mas paginas, mejor tapa y todo eso. Le dan muchas esperanzas a los lectores de que estan poniendo huevos para seguir.

Si, los mencionados en la introduccion para pagar las impresiones... ^.^

Y ahora pasemos a la seccion de "cosas boludas pero necesarias". Despues de leer el correo del #8, la verdad que me copo la Lz-8-13, pero el chabon se olvido de que pasa con Rini, así que si no se enojan yo les cuento: Rini, aburrida de tanta lucha contra el mal, se va de Japon y se viene para aca, se une al elenco de Chiquititas y despues la llaman para hacer "Verano del 2004" y al final se vuelve a Japon cagada en plata y cansada de robar tanto, se engancha con Gohan y se casorean en la Kame House, pero no viven felices ni mierda porque unos años despues los agarra el cuarteto del amenazas y los matan a golpes. Bueh, si ya no los aburrí una preguntitas: 1) Despues de la saga de Poseldin, hay algo mas de los Cabal del Zodiaco para television?

2) Como hago para que los de Telefe dejen de pasar novelas de Thalia? 3) Por último, como mierda hago para explicarles lo bueno que estan los comics y los animes a toda esa manga de huecos que dicen que esas cosas son para boludos mientras escuchan "bombachita con culito" de Volcan? Listo, antes que me empiezen a putear por las boludeces que escribo me despido pero antes les digo que si no publican la

carta les voy a seguir escribiendo las mismas boludeces hasta el final de mis dias BWhahahahahaha (si, si, la risa me la copie, que hay?) Pablo Queiruga Bernal (Bs As)

1) No. 114 capitulos para tv (todos emitidos) y 4 peliculas (todas editadas aca) son toda la animacion que existe de Caballeros del Zodic tal como dijimos en el #1. No hay nada mas despues de la saga de Poseidon (salvo en el comic, que esta la saga de Hades). 2) Agarras un bazooka o alguna arma bacteriológica y vas casa por casa exterminando a todas la viejas que las ven, de esta forma el rating caera y tendran que sacarlas del aire... 3) Hummm... no se, pedile consejo a los que amaestran animales en los circos... Tus preguntas sobre Dragon Ball GT- no publicadas- las responderemos en una nota que haremos en el proximo numero.

- Lz-9-06

Estimado Leandro: Sin duda tuviste cartas largas, pero como esta no se. Como veras soy otro fan del anime y comic de todo tipo. Mira, esta carta te va a ser algo rara, no tiene orden así que agarrate. Conoci la Lazer como toda revista, pase por el puesto de diarios y la vi. Pero no fue así como uno pasa y dice: Uhl Miral!!! No, yo la andaba buscando, o algo parecido. En esa época habia empezado a comprar una revista llamada Heroes del Futuro de editorial Press que lanzo 3 numeros y tenia el mismo formato. La cosa es que la compre como a las 6 de la mañana y como si fuera el diario me la fui leyendo hasta el trabajo. Esto si era una revista de verdad, es al día de hoy que cada numero me impresiona. Imaginate que lo primero que hago todos los dias es pasar y preguntur por esta joya. Pero basta de historias. Tienen pensado algo para su aniversario? (mas paginas, algun poster o concurso?) Si, ya se lo que me dijiste en Fantabaires'97 (si, ya se los conocimos) -"yo solo vendo informacion, no regalo ni vendo productos que de los cuales no tengo licencia. Quiero que compren Lazer porque es Lazer y no porque trae un poster de tal o cual serie." Y tenes razon y respeto tu opinion.

Si, así roban muchos... pero nosotros no, lo no necesitamos. Me alegro que te acuerdes de mi clasica frase y me alegro de haber dado un repuesta tan coherente pese a estar en una convencion.

Con respecto a Heroes del futuro (una esfimeria a poco lograda version en castellano de Heroi, una popular revista infantil brasilera sobre animacion, cine, trading cards y comics) es el caso mas palpable de que el publico no come vidrio y de que Lazer vender por ser Lazer. Mismo precio, mismo formato, mismos personajes en la tapa, mismo año de lanzamiento y hasta la misma imprenta... Nosotros fuimos un exito y ellos se fundieron.

Lo ironico es que Lazer tiene cierta inspiracion en la Heroi brasilera, aunque en cosas imperceptibles que dudo se imaginen. Como el timing de cuando hacer las notas con respecto a las cosas de la tv y otras cositas extrañas. Hummmmm... Algun dia contare sobre las influencias de Lazer...

Ahora las preguntas:

1) Algun dia tendremos un salon del manga como en España?

Espero que no! La sectorizacion le hace mal a esta industria, cuanto mas juntos nos matengamos mas fuertes seremos. Los comics son todos comics sean hechos donde sean hechos y la animacion tambien. O acaso Los Simpsons tienen menos

merito que Goleadores? Los Simpsons y miles de comics occidentales son espectaculares, no veo la razon de dividir las cosas. Debemos aprender de todos, compartir. Sino nos volveremos un aburrido ghetto.

2) Voltron pese a ser un anime distribuido por Toei animation en los creditos no aparece ningun nombre japonés. Por que? Hagan una nota sobre este clasico.

En el proximo numero habra nota de Voltron. La razon de la susencia de los creditos de los creadores japoneses radica en que la compañia americana que compro las dos series japonesas que reescibieron para armar Voltron considero que los autores japoneses no tenian porque ser nombrados... Muy parecido a lo sucedido con Robotech.

Con respecto a las parodias eroticas te confiezco que mi sueño seria que Amf Mizuno existiera para acosarla sin parar. Che, publican una nota sobre la ola de robots gigantes que acosaron nuestra niñez, como Arvegas, Voltron, El Justiciero, Superases, Mazinger Z y otro que no recuerdo como se llamaba que eran tres robots que se juntaban y despues el protagonista dentro del mismo crecia hasta alcanzar el tamaño del robot.

Apolon se llamaba... La nota esta en preparacion (lease: hace meses que digo de hacerla pero nos resulta tan complicada de hacer que siempre la pateamos para el siguiente numero) Pero tarde o temprano saldra, lo prometo!

Publican notas de Cyberformula, Goleadores, Videogirl Ai, Spiderman, Spawn, Buglegum Crisis y Shurato. Un comentario mas: dijiste que hablarías de Gundam antes de finde año (1997) estamos esperando...

Ah y postulo al No podesi a Vertice o Intertrack por no poner la muerte de los caballeros dorados en "la batalla contra Lucifer" (yo la vi entera por Mancheta).

La culpa fue de Toei America Latina, que para evitar problemas por las connotaciones religiosas de la escena la cortaron de la version doblada. Recuerdo que Atilio Millan de Ed. Vertice comento no hace mucho el tema en un foro de discusion sobre Sailor Moon en internet, aclarando que Vertice no tuvo nada que ver y que incluso cuando detectaron el problema lograron añadirle la escena a una partida de videos usando una version española.

Bueno me despido (que rompe bolas, no?) esperando que vuelvan a publicar algun comic como el Aldus y Vampiro del #1. Dejo mis datos para contactarme con fanaticos de Caballeros, Sailor Moon, Dragon ball Tsubasa, Megaman y Resident Evil de Playstation. Herman Cardozo (19) Tel (01) 277-0574 Crisatemo 6440 cp 1849 Claypole (Bs As)

Bueno y eso es todo por esta vez, disculpen el correo hecho un poco a la apurada y tal vez carente del humor habitual. Ah! Un saludo especial a Ana Belen Johnson de Mar del Plata, me emocionó tu carta y te agradezco por todo lo que decis.

Ahora si, me largo de aquí y los dejo seguir con sus vidas. Diviertanse y cambien al mundo (o las dos cosas)

C-you.

- LEANDRO OBERTO

contactos

Damián C. Hadyi
Juan Martín Vorano
Mauro Daniel Quiroga
Natalia Benitez Aguilera
María Zamorano
Melisa Julieta Campos
Leonel Biscione
Alejandro Paez
Clara Beatriz Davies
Daniela Susana González
Isabel Pereira
Fabio Bequel Montañez
Emiliano Lavado
Laura Antonella Ont
Pablo Liubich
Pablo Cuello
María Silvia Hubber
Ezequiel Lianos
Emanuel Ponticelli
Pablo Ferreira
Fernando D. Segato
María Lorenz
Mariano Flores
78.E.P.T.
Ariel Orlando Ramirez
Pablo Ariel Bernstein
Juan Manuel de Palma
Alejandro G. Guidho
Lucas D. Hertero
Federico Mariano Navarro
Ariel Horacio Gaudio
Flavia Daniela Luppi
Juan R. Ojeda
Mariano Nese
Alejandro Stoler Flores
Diego Gabriel Marelo
Damián Jorge Priu
Sabinha Soledad Zundá
Gastón "Tomas" Tessore
Claudio Guñaoz
Claudio Daniel Britz
Alfredo C. Paz y
Maximiliano Guidho
Cristian Chirino
Mariano Jose Valdecarlos

19 Disney, Sailor Moon, Mariela Chavez
18 Manga, Anime.
15 Anime, Manga, Comic Nac., Ibrepensantes
x Sailor Moon, Saiti Selya, Robotech
15 S.Moon, Ranma, Playstation, Spawn
14 Sailor Moon
19 Hakuto No Ken, Manga, Comics y F'n'r
25 Robotech, Megazone 23, Manga Anime.
13 S. Moon, YuYu Hakuyo, D.Ball, Samurai X
19 YuYu Hakuyo, Anime, postas y dibujantes
15 C. del Zodiaco, Akira, D.Ball, Grendizer
x Manga, anime, Spawn, X-Men
13 D. Ball Z, Manga.
16 Amigos/as por carta, Anime.
14 Manga y Anime.
13 S.Moon, D.Ball, comics, anime, boludeces
16 Manga, Anime, Ova's, para cartearse
17 S. Moon, X-Files y cualquier otra cosa
21 S.Moon, Heidi, Sandy, Baki, Xuxa, Panchis
17 Evangelion, D.Ball Z, M.Shitow, Sonoda
16 Manga, Anime, Spawn, Nintendo 64
x Sexo y Vampirismo, fans de Lugals.
x Manga, dibujantes y guionistas, Topo Gigo
x Fantasia, bizarro, pedacillas eroticas
18 Evangelion, Robotech, Sega Genesis
16 Anime, Manga, amigos de cualquier edad
18 Manga, Anime, Marvel, DC, D.Ball, paradas
18 Manga, S.Moon, D.Ball, comics, paradas
17 Manga, Robotech, comics en graf., joda
17 Manga, Anime, videojuegos, compilacion
24 Robotech, Star Trek
20 Vision global del mundo, S. Moon
17 C. del Zodiaco, S.Moon, Ranma, S.Trek
15 S.Moon de 14 años en adelante
Manga, Anime, Sci-Fi en general.
x Manga erótico, Juegos de rol, Tolkien
DBZ, Manga, Anime, Spawn, amigos
Sailor Moon
17 Manga, Anime, comics, sentido de la vida, etc.
15 D.Ball, S.Moon, Robotech, Spawn, Playstation
Sightark of Fighters, Robotech, Rol, S.Moon
16 Caballeros del Z., D.Ball Z, Sailor Moon

R.E. de San Martín 2901 5A (1416)C.Fed.
Lujan 284 S.A. Pádua (1718)Bs. As.
Faucho 2441 (Oeste)Desamparados, San Juan
Av. Balleche 182 B.Norte(4600) S.U.J.Uy. J.U.Juy.
Berfolé 1866 Merlo Norte(1722)Bs.As.
Condado 1790 9ªA (1416) Cap. Fed.
Garona 2049 (1832) L. de Zamora, Bs. As.
xxx
(020)853-346
(024) 235659
xxx
(020) 854345
(01) 683-7770
xxx
(01) 686-4600
xxx
Europa 2027 Localidad de Ituzaingó Bs. As.
Costa Rica 235 (7000) Tandil, Bs.As.
Av. Santa Fe 2059 6º C. Martinez Bs.As.
Lamadrid 899 (400) Salta, Salta
Av.Corrientes 1847 5ºE (1045) Cap. Fed.
Llavés 4274 Bingham (1650)S. Martín Bs.As.
Bipia 1º, Vma. 6º Casa 14 Bumanche(4403)Salta
Avear 830 C.Rivadavia (9000) Chubut
Diagonal Salta 1048, Martinez(1640)Bs.As.
Rivadavia 256 San Rafael, Mendoza (5600)
Riobamba 2789 San Luis (5700)
Av. Mitre 3047 Sarandí, Avenaleneda(1872)
Lafinur 404 Jose C. Paz
Luca Funes 1600 Reconquista-Sra.Fe(3560)
Pje.43/45 n°975 Reconquista-Sra.Fe(3560)
Tomas P. Depto 8, B.Pucará Reconquista (3560)
R. Palma 720 L. de Zamora (1828)Bs.As.
xxx
Olazabal 1675 Boulogne(1609) Bs.As.
Fray C.Rodriguez 280 Boulogne(1607)Bs.As.
San Guillermo 6674 M. Coronado(1682)Bs.As.
Angela Viores/73 Rio Grande-Idel.Fuogo(4020)
mgauldio@galicia.ibm.com.ar
Carlos Pellegrini 63 Merlo Bs.As. (1722)
Altogaire 2555 (1431) Cap. Fed.
Primera Junta 28 San Vicente (1865)Bs.As.
Otero 240 9ºpiso "C" S.S. de Jujuy (4600)
Clemencia 268 3º B.P. Matanzas (Cuba)(016)
Oliden 1678 Lanús Oeste (1824)Bs.As.
Belgrano 1735 7º C. (1093) Bs.As.
Rep. de Chile y 50 n°186 Mercedes Bs.As.
Sarmiento 60 3ºA Mendoza
Zapallo 2168 (portería) Cap.Fed.
Barrio Villa Rosal ed. 5, 1ºpdo dto. 7º
Ciudad Evita-La Matanza(1778) Bs.As.
Migueletes 1961 C.Evita-La Matanza(1778)
Juan Heller 649, Yerba Buena (14107)Bs.As.

Para figurar en esta sección, enviar una carta a la dirección de abajo conteniendo: una hoja con ÚNICAMENTE nombre, edad, interés, dirección y teléfono o E-mail. Editorial Ivrea. Av. Libertador 14.441 CP 1640, Martinez (Bs.As.) Argentina

TALLER de DIBUJO e HISTORIETA
Clases a cargo de
PIER BRITO
FELICIANO GARCIA
Tel. (01) 551 - 5036