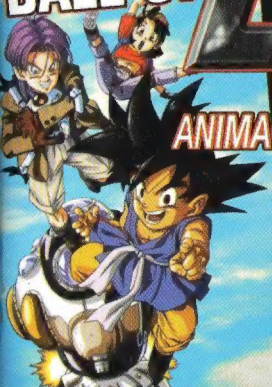


**DRAGON
BALL GT**

LA ZER

EDITORIAL
IVREA
\$3
ARGENTINA
10



ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

**CONCLUYE
LA HISTORIA
DE GOKU**

By Marlon81



**REPASAMOS LA SERIE ORIGINAL
DE TEKKAMAN BLADE Y LA NUEVA**

LA SAGA TEKNOMAN

ADEMAS, COMO SON LOS VIDEOS DE TEKKAMAN BLADE 2



El ego es en cierta forma la base sobre la que se construye nuestra sociedad. Es tanto el motor de la creación y el progreso como el veneno más destructivo.

Cuántas cosas no se hubieran logrado si no existiera gente con egos desmesurados que la llevarán a creer que pueden realizar cosas supuestamente imposibles? Cuántas cosas sólidas y poderosas se han terminado derrumbando por el desmesurado ego de alguien que creyó que podía enfrentarse a cualquier cosa?

Como en todo, el exceso es destructivo... Pero la falta también, o hasta más.

La triste experiencia de la humanidad es que el ego y el empuje de hacer cosas -y por ende el poder en sí- suele estar mayormente en manos de personas de muy dudosos ideales. Por qué? Porque ellos no debieron sacrificar nada -ni energía, ni tiempo- en pos del amor (ese sentimiento tan extraño del que todos hablan pero que muy pocos experimentan realmente). Jamás encontraron en la sonrisa de otra persona el paraíso, en un abrazo el confort sanador o en un beso la razón de vivir. (O tal vez sí encontraron todo esto, pero no fueron lo suficientemente fuertes para resistir los inevitables golpes que te dan las relaciones humanas.)

En fin, todo muy lindo y nosotros somos maravillosos entonces..... Pero si por esto nos damos el gusto de seguir regalándole el mundo a ellos todo va a seguir para la mierda. Y lo que es peor, no tendremos derecho a protestar porque la culpa será toda nuestra.

Leandro Oberto
Editor



Leandro meditando sobre cuán perfecto y maravilloso es por escribir todas las pelotudeces que escribe...

If we can cross the river so wide...

▶ indice

- 3 News
- 5 Más News
- 8 Teknoman
- 14 No Podés!
- 15 Dragon Ball GT
- 20 Película de GT
- 22 Ghost In The Shell
- 30 Lazer Mail
- 35 Area Preview

▶ staff

LAZER # 10

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A.
Av. Libertador 14.441
Martínez. (Bs As), Argentina.

Presidente y Dirección Editorial:
Leandro Oberto

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

Colaboraron en este número:
Pier Brito, Agustín Gómez Sanz
Adalís Zarate, Alejo García y Javier Saravia

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.

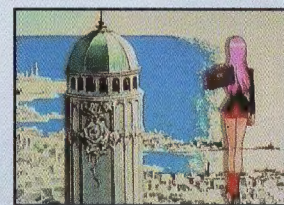
Notas (c) 1998 Editorial Ivrea S.A.

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
5 de Noviembre de 1998. Printed in Argentina.



UTENA LLEGA A LATINOAMERICA

La renombrada y exitosa serie japonesa de tv Shojō Kakumei Utena (Utena, la revolucionaria) será lanzada en América Latina antes de fin de año. Desde hace más de 4 meses un estudio mexicano está trabajando en el doblaje al castellano de los 39 capítulos que componen este anime y se encuentran ya en la etapa final. Utena se basa en un comic homónimo de Chiho Saito que publicará la editorial Shogakukan en las páginas de la revista Chao. Las claves de su fama radican en una historia muy compleja y enredada, llena de intrigas, sumada a unos dibujos que mezclan lo clásico con lo vanguardista. La serie se emitió el año pasado en Japón a través de Tv Tokyo y contó con la dirección de Kunihiko Ikuhara, el director de los caps 60 a 166 de Sailor Moon. Ikuhara encaró de forma diferente este proyecto, y a diferencia de lo hecho con Sailor Moon decidió respetar lo máximo posible al manga original y hacer una obra innovativa, aun cuando esto significara tener menor audiencia. En cada entrevista no deja ahora de mencionar lo sorprendido que está de que la serie se convirtiera en uno de los más grandes éxitos de 1997 pese a esto, y que incluso hayan estrenado recientemente una película animada para cine. La historia tiene como protagonista a Utena, una chica de secundaria que es una hábil espadachín y se batirá a duelo con diversas personas poseedoras de misteriosos "anillos de la rosa" iguales al que le fue regalado a ella cuando era una nena. La compleja trama está dividida en cuatro sagas interconectadas que van llevando a la serie hasta un punto culminante, hasta la posible "revolución". Un concepto sin duda llamativo en estas épocas donde nadie cree más en revoluciones o en poder cambiar el mundo. La versión en castellano está siendo doblada en base a la japonesa y su única contra parece ser el hecho de que han cambiado la mayoría de los nombres, llevando las cosas al extremo, ya que Utena, la protagonista, pasará a llamarse Ursula!!!



DB Z ESTA DOBLADA HASTA EL CAP 200 EN MEXICO

Televisa de México acaba de alcanzar la marca de los 200 capítulos emitidos de Dragon Ball Z, concluyendo el tercer bloque de episodios (que resultó ser de 80 y no de 60 como suele ser habitual). Una cifra notable si tenemos en cuenta que comenzaron a emitir la serie en Septiembre del año pasado. El equipo de doblaje se mantiene sin alteraciones y se ha dado a conocer que ya han comenzado a trabajar en la tanda final de episodios (201 a 291), la cual tendrá a Luis Alfonso Mendoza (actor famoso por interpretar la voz del Conde Pátula) como Gohan adolescente.



SINIESTRO: THE FLY VYNIL MODEL

Mientras algunos disfrutan armando vnyil models de atractivas y muy curvilíneas mujeres, parece que hay otros que encuentran placer en las repulsivas formas de los monstruos más abominables del cine. A ellos está dirigido el recién aparecido vnyil model de The Fly (La mosca de la película homónima). Podés tener a esta bella criatura en tu repisa para que te cuide por escasos 150 dólares...



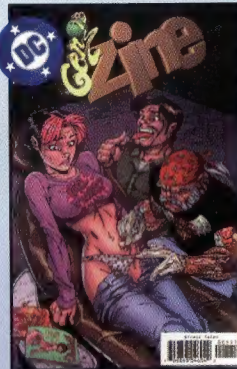
SLAYERS SERA EMITIDO POR LOCOMOTION

Finalmente los derechos para la emisión de una de las series más exitosas en Japón en estos momentos, Slayers (Justicieros en la versión latinoamericana), han ido a parar a manos del canal Locomotion pese a los deseos de Magic Kids de emitirla. Lamentablemente Locomotion es una señal que en Argentina de momento tiene una penetración bajísima y está disponible únicamente en Direct Tv y algunos sistemas de cable de ciudades pequeñas. Realmente una pena, puesto que Locomotion es una canal muy interesante abocada a la emisión prolija de animación las 24 hrs para todas las edades (hacen énfasis en esto) y ya ha emitido series de anime clásicas como Lupin III.



DC COMICS COMPRA EL ESTUDIO WILDSTORM DE IMAGE COMICS

Time-Warner, la compañía dueña de DC Comics, ha adquirido recientemente Wildstorm Productions, la empresa del mítico dibujante Jim Lee. Este sorpresivo acuerdo ha conmocionado a la industria del comic norteamericano, desestabilizando notablemente la balanza de poder entre las editoriales. Los comics de Wildstorm (Gen 13, WildCats, Battle Chasers, etc.) se publicaban a través de Image comics, pero a partir de Enero del 99 pasarán a ser parte de DC en forma de una sub-línea de la editorial al estilo de lo que son Vertigo y Helix. Además, Jim Lee como parte del acuerdo pasará a ser un dibujante exclusivo de DC y posiblemente trabajará en algún título de Batman, Superman o eventualmente junto a Grant Morrison en JLA. La compra afectará sin duda también a las licencias internacionales, aunque en el caso de Latinoamérica donde los comics de Wildstorm y DC están licenciados a una misma empresa (Vid de México) seguramente no habrá variantes.



LANZAN EN JAPON UN ANIME DE BEAST WARS TRANSFORMERS

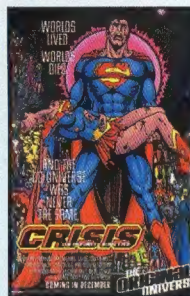


En abril pasado se estrenó en Japón Beast Wars Second, una nueva serie de tv de Transformers. A diferencia de la Beast Wars original norteamericana (que estamos viendo aquí por Magic y que se empezó a emitir en Japón doblada del inglés en 1997) esta no está animada por computadora, sino en la forma tradicional. La historia toma lugar en un planeta llamado Gaea paralelamente a la acción de lo que ocurre en la primera serie (que todavía no ha concluido) y con otro grupo de robots. Se planea realizar un total de 39 episodios de este anime, y en diciembre se lanzará una película para cine de la misma donde se encontrarán cara a cara por primera vez los protagonistas de Beast Wars 1 y Beast Wars Second.



DC SACA TOMO RECOMPILATORIO DE CRISIS ON INFINITE EARTHS

Luego de más de 13 años desde su publicación original, DC comics finalmente editará un tomo recopilatorio conteniendo todos los capítulos de la mítica miniserie Crisis On Infinite Earths. Los fans festejaban... hasta que se enteraron del precio: 99.95 dólares!!! Son 368 páginas, pero ni a ganchos justifica tal monto. Esperemos que al menos venga con un forro de regalo, así los audaces que decidan comprarlo no corran peligro de contraer alguna enfermedad venérea mientras son culeados por el vendedor de su comiquería amiga.



BRAIN POWER: LO NUEVO DEL CREADOR DE GUNDAM

Con bombos y platillos fue estrenada en Abril pasado en Japon Brain Power, una serie de Tv dirigida por Yoshiyuki Tomino, el mítico creador de Gundam. Según sus propias palabras intentará superar a Evangelion con esta serie. Para ello ha reunido a un equipo notorio de profesionales que incluyen a Mamoru Nagano (5 Star Stories) para diseño de mechas y Youko Kanno (Macross Plus, Escaflowne) para la música. Este anime se encuadra dentro de la ciencia ficción y contiene bastantes intrigas y romance. La historia nos cuenta cómo la tierra está siendo acosada por terremotos y otros desastres naturales continuamente. La clave del origen de las catástrofes podría ser una extraña estructura sumergida llamada Orphan/Novis Noa que sería de origen extraterrestre. El nombre Brain power se refiere a unos mechas orgánicos que nacen de los volcanes y que pueden ser manejados por los humanos. Existe también un manga que adapta la serie de tv, el cual se serializa en la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten y cuenta con dibujos de Yukiru Sugisaki. Desgraciadamente para los argentinos, la producción corre por cuenta de Sunrise y Bandai Visual, compañías de las cuales muy raramente nos llegan sus productos.



QUE NO SE SEPA...

Las estrellas de Hollywood no suelen prestarse para campañas publicitarias de ninguna clase, tal vez porque no sería bueno para su imagen pública o para no quedar asociados con algún producto... en Occidente, claro.

Ahora, lo que es en Japón, son capaces de hacer publicidad a un instituto de proctología. Suponemos que deben pagar auténticas fortunas para que, por ejemplo, "Sly" Stallone pose junto a un biplano para una propaganda de una marca de jamón. O para que Harrison Ford se saque una foto en un baño sauna, todo transpirado y con cara de resaca de Año Nuevo. Las imágenes que acompañan esta nota son solo algunos ejemplos; Madonna, Sean Connery, Cindy Lauper, Bruce Willis, Mariah Carey, Brad Pitt y otras figuras del mundo del deporte y del espectáculo han sido tentados por el dinero nipón a, en la mayoría de los casos, hacer el ridículo.

Ringo Starr, por ejemplo. "Ringo" en japonés significa manzana, así que el baterista de los Beatles fue contratado para promocionar un jugo de manzanas. Pero resultó que nadie en Japón sabía quién carajo era el barbudo medio desarreglado que aparecía en la primera campaña publicitaria. Hicieron entonces una segunda campaña, para la cual lo peinaron, le pusieron un traje y agregaron su nombre al pie de la foto.

Total, Japón está lejos, quién se va a enterar...



VID LANZO LOS COMICS ORIGINALES DE SAILOR MOON Y GUERRERAS MAGICAS EN CASTELLANO

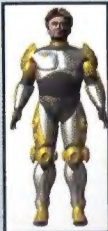
Grupo Editorial Vid, la eterna rival mexicana de Editorial Ivrea ha llegado a un acuerdo con Kodansha para editar en castellano varios de sus títulos dentro de una nueva revista llamada Mixx zine. El primer número de esta publicación ya se encuentra a la venta en México y contiene el primer episodio de Magic Knight Rayearth 1 de Clamp y un episodio de Sailor Moon de Takeuchi extraído del volumen 12 del manga, equivalente al comienzo de lo que sería Super S.

En un futuro dentro de la revista también serializarían uno de los varios mangas de Gundam. Hasta aquí todo muy lindo... Pero desgraciadamente la gente de Vid no se caracteriza por su creatividad y así como copian aciertos también copian errores. En este caso la revista está basada (léase copiada 100%) en una muy poco exitosa publicación norteamericana de igual nombre que además de hacer gala de uno de los peores diseños gráficos de la historia tiene la demente idea de publicar estos títulos blanco y negro sobre hojas azules, amarillas y rosas!!! Obviamente Vid no pudo resistirse a copiar también este detalle vomitivo. Una pena. Afortunadamente las traducciones de estos mangas corren por cuenta de Adalisa Zarate, frecuente colaboradora de Lazer. Con respecto a los nombres de los personajes vale señalar que son los originales japoneses en el caso de Rayearth y los mismos que en televisión para Sailor Moon. Mixx zine será distribuida en Argentina por quioscos y comiquerías a partir de mediados de Febrero del año próximo y tendrá un precio de tapa de \$7.50.-



EL RETORNO DE VOLTRON

El pasado 19 de Septiembre se comenzó a emitir en la TV estadounidense Voltron: The Third Dimension. Esta nueva producción, ahora realizada por norteamericanos, es una remake hecha en CGI (Computer Generated Image) de la clásica serie de los ochenta. Cabe recordar que lo que se conoció como Voltron anteriormente era en realidad una fusión norteamericana de dos series japonesas inconexas: Dairruger XV (de 1982), la menos conocida que trataba de 15 vehículos que se juntan en un robot; y Golion (de 1981), que trataba de 5 robots en forma de leones que también se unían en uno mas grande. Ambas habían sido producidas originalmente por Toei Animation. La recién estrenada serie en 3D tiene un diseño muy similar a las partes de computadora de la nueva Johnny Quest, y cuenta hasta ahora con trece capítulos emitidos solo en los USA, aunque tienen planeado la distribución mundial de 26 episodios para el segundo trimestre de 1999.



Tekkaman Blade

Pasado, presente y futuro...

Por Leandro Oberto

Todos los Sábados a la mañana y continuamente durante más de dos años se pudo ver aquí a través del canal USA Network, bajo el nombre de Teknoman, una de las series japonesas de ciencia ficción más renombradas de la década: Tekkaman Blade. Aunque la versión doblada al castellano esta hecha a partir de una "traducción-adaptada" realizada en Estados Unidos que le ha quitado una buena parte de su sabor original, Teknoman se las ha ingeniado para ganar una buena cantidad de adeptos en Argentina. Gracias principalmente a su elaborado diseño de personajes y mechas (así se le dice a los robots, naves, etc.), así como la atractiva animación y atmósfera particularmente sombría de la serie.

Pese a su popularidad hay algo que los fanáticos suelen ignorar sobre ella, y es el hecho de que se trata de una remake de una serie homónima emitida en Japón en el lejano 1975. Sí, más encuadrada en el género de los robots gigantes que en la ciencia ficción como esta, la versión inicial de la serie hacía su aparición en Julio de 1975 bajo el nombre de Space Knight Tekkaman apoyada en el éxito de clásicos como Mazinger Z y Getter Robo. La historia por consiguiente era sustancialmente diferente. Estaba ambientada en el siglo 21 y nos contaba cómo la tierra y el sistema solar eran invadidos por el imperio Waldastar. Tras ver derrotadas a sus fuerzas de defensa convencionales la tierra ponía en acción a su arma secreta: el grupo de

defensores Space Knights (Caballeros del espacio). Ellos contaban con la poderosa nave Blue Earth y su líder, Joji Minami, cuando la situación lo requería, vestía una armadura estelar especial convirtiéndose en el poderoso Space Knight Tekkaman. Sin embargo, Waldstar no era el problema más grave que enfrentaba la tierra. Pronto se descubrió que los Space Knights fueron creados con la misión de buscar un segundo planeta habitable para la humanidad, puesto que esta había agotado todos los recursos naturales de la tierra. Si los Space Knights no logran volver a su misión original pronto, todos los esfuerzos puestos en las batallas para derrotar a Waldastar habrán sido en vano, puesto que la raza humana perecerá igualmente. Por desgracia Tatsunoko, la compañía detrás de la serie, estaba haciendo varios otros dibujos animados al mismo tiempo y Tekkaman sufrió de falta de personal, lo cual terminó llevándola a tener una conclusión apresurada a la mitad de la historia, en el capítulo 26. La intención de Tatsunoko era hacer de la serie una de las más épicas de la historia y que concluyera con que hallaban un segundo planeta para vivir, pero que el protagonista descubría que su padre es el líder de los alienígenas. Space Knight Tekkaman fue traducida a diferentes idiomas y emitida en varios países occidentales, aunque -hasta donde se sabe- ninguno de Latinoamérica.



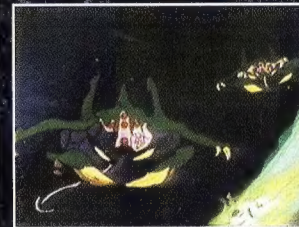
17 años después, hija de la ola de remakes que azota al mundo del entretenimiento en esta década y de la leche con la que se habían quedado los de Tatsunoko por contar la historia entera, aparece en las pantallas japonesas una nueva versión de Tekkaman, esta vez con el nombre de Tekkaman Blade. Un 18 de Febrero de 1992 una nueva generación de japoneses descubría una nueva versión del que probablemente fuera uno de los héroes de la niñez de sus padres. Esta versión, de todas formas, es sensiblemente distinta a la anterior y lo único que sobrevive es la existencia de un grupo de nombre Space Knights y el concepto del enemigo del espacio exterior. Tekkaman Blade



resulta de inmediato aclamada por la prensa especializada y logra ganarse también un lugar entre el público en general; manteniéndose en pantalla por un año entero. El 2 de Febrero de 1993 concluiría al cabo de 49 capítulos, y esta vez sí con un final trágico y devastador donde el héroe debe asesinar a su familia y termina en estado catatónico. Historia al margen, por esas épocas Saban Entertainment de USA se encontraba nadando en gita gracias al éxito de sus Power Rangers. Que no eran otra cosa que una mezcla de clásicas series Sentai (así se le llama a ese género de los Powers) japonesas, donde simplemente reemplazaron las partes donde aparecían actores orientales por imágenes nuevas filmadas en Estados Unidos con actores americanos. La lista de ridiculeces (más allá de la eliminación de todo atisbo de inteligencia que tenían las series originales) que hicieron en el proceso



podría llenar varias páginas así que la obviaremos. Limitémonos a recordar que en los primeros episodios había 5 Power Rangers, los cuales en la versión japonesa eran 4 hombres y 1 mujer, mientras que en la americana eran 3 hombres y 2 mujeres. Entonces, "magia de la tv" de por medio una de las minas (la Yellow Ranger) al transformarse en Power Ranger (o sea cuando pasaban las imágenes japonesas) misteriosamente perdía las tetas y le aparecía un bulto entre las piernas... Todos esto sirve meramente a modo ilustrativo para que se den una idea de cuanto se preocupa esta compañía de sus productos y de cuan alto estima el coeficiente intelectual de su público... Bueno, la cosa es que además de comprar y adaptar distintas series de este tipo, era obvio que tarde o temprano iban a posar sus destructivas (aunque muy redituables) manos sobre algún anime. El pobre infeliz al que mandaron a la horca fue justamente Tekkaman Blade. Un acuerdo fue cerrado con la gente de Tatsunoko Productions (la misma empresa detrás de la serie de tv original de Macross-Robotech-) y Saban se quedó con los derechos de este dibujo animado para USA y (Ay!!...) su distribución a nivel mundial. Tras renombrar a la serie como Teknoman (el nombre original era muy complejo a los ojos de esta buena gente...) y pasar por todo un proceso de reescritura remusicalización y edición Tekkaman Blade (o lo que quedaba de ella) a finales de 1995 estaba lista para aterrizar en las pantallas del resto del planeta tierra. Afortunadamente -como suele ser habitual con los dibujos japoneses adaptados por los yankees- la serie fue un contundente fracaso en Estados Unidos,



y apenas un poco exitosa en los demás países más acostumbrados al anime. Esto al menos logró que Saban no metiera más la manos en la distribución mundial de dibujos animados japoneses. Bueno, el resto es historia conocida, en 1996 tras doblarla al castellano, USA Network compró la serie para su versión latinoamericana del canal y es así como llegó a nuestras pantallas. Indiferente a todo esto, en tanto, en Japón la serie todavía era recordada y había dejado buen sabor entre los fans. Así que los productores decidieron

aprovechar ese fanatismo para crear una continuación para el mercado del video. Esta series de OVAs constó de 6 partes y salieron a la venta entre 1994 y 1995 bajo el previsible título de Tekkaman Blade II. Este año finalmente han comenzado a aparecer algunas ediciones en video occidentales de esta miniserie. Obviamente, en este caso fielmente dobladas o subtituladas. Y aunque no hay planes de una posible edición local de esta miniserie, ya se sabe que todo puede cambiar de un día para el otro en este mundo...



Imágenes de la serie de 1975



“Ey, muchachos... Vamos a la disco...”

Teknoman: Las alteraciones

Nota: a todo aquel/aquella que no quiera desilusionarse de la serie que vio en tv se le recomienda obviar la lectura de este párrafo... Las alteraciones realizadas por la gente de Saban a Tekkaman son realmente innumerables, pero la más evidente es la reducción de 49 a solo 42 capítulos. La serie quedo con 7 capítulos de menos tras su transformación en Teknoman. Ni siquiera se puede señalar que capítulos precisos quitaron puesto que lo que han hecho muchas veces es fusionar partes de 2 y 3 capítulos japoneses para armar un capítulo de los suyos. Además han llegado a reordenar los capítulos creando varias incoherencias como cuando vemos a Gunnar (Tekkaman Dagger en el original) con una cicatriz en la cara antes de que Blade se la haga... La presentación y el ending originales fueron totalmente eliminados y reemplazados por una presentación con música sintetizada que resume el argumento de la serie y un ending en el que no figura ni uno solo de los creadores originales de la serie. Sólo hay una minúscula mención a Tatsunoko en el final donde figura como dueña del producto original. Directores, animadores y guionistas son totalmente ignorados dejando los carteles de crédito a los productores de Saban y voces norteamericanas.

Esto provocó tal confusión que en USA llegó a haber artículos en diarios donde comentaban como Saban había decidido hacer una animación muy similar a la japonesa para esta serie (!!!). La espectacular música de fondo japonesa de Kaoru Wana fue totalmente sustituida por una nueva y repetitiva. Todos los nombres de los personajes fueron cambiados, innumerables conceptos de la trama también. Obviamente cualquier referencia a sexo fue eliminada. A un personaje gay de nombre Rebin se lo hizo pasar por mujer metiéndole una voz femenina y cambiándole el nombre a Maggie. Se le agregaron diálogos inexistentes por todos lados. Blade combatía en silencio en la versión original, pero en esta versión no deja de decir pelotudeces, chistes re-forros y clichés como si quisiera imitar a Spiderman mientras lucha!!! Realmente muy molesto y destructivo para la caracterización del personaje. Además, el esfuerzo por no mostrar muertes se llevó a extremos insensatos, que derivaron en escenas tan absurdas como esta: Vemos una nave de un amigo de Blade estallando mientras este lo ve en un monitor, luego se oye un comentario agregado de “logró escapar, pero está herido”; acto seguido vemos a Blade gritando “nooooo!” y llorando

desconsoladamente... Más allá de la idiotización y pérdida de dramatismo lo que todas estas alteraciones lograron fue convertir a la serie en algo bastante denso y aburrido, sólo salvable por su impacto visual producto de la animación de Tatsunoko. Sin duda es indefendible y una catástrofe esta adaptación, de comienzo a fin. El doblaje al castellano, por su parte, siguió al pie de la letra la versión norteamericana aunque aportando mejores voces, lo cual salva ligeramente el clima general.

A la serie se la pudo ver hasta hace poco en USA Network todos los Sábados a la mañana y de a dos capítulos. Un horario de mierda como señalamos repetidas veces en el pasado -y parafraseándonos a nosotros mismos- porque todo el mundo está apolijando o con resaca. Pero el esfuerzo de “madrugar” valía la pena, aunque tan sólo fuera para disfrutar de la elaborada animación de la serie. Teniendo en cuenta la reciente asociación entre Saban y Fox, es de esperar que Teknoman regrese a nuestras pantallas a través de Fox Kids en un futuro no muy lejano.

Nota: la guía de capítulos de esta versión, la que emiten aquí, ya fue publicada en Lazer #7.



De héroe trágico a Spider Man Cheap rip-off



▶ Tekkaman Blade: La (verdadera) historia

La siguiente es la trama de la versión original japonesa, la cual a grandes rasgos no difiere demasiado de la norteamericana: En el año 192 U.C. (United Century) la tierra es atacada y semi destruida por una horda de alienígenas de una raza llamada Radam. Esta raza ha lanzado el ataque desde el Orbital Ring System, un anillo espacial creado para defender la tierra que ahora ha caído en manos de los Radam. Pronto presenciamos en el anillo una batalla entre Tekkaman Blade y Tekkaman Dagger, este último tiene órdenes de asesinar al otro por traidor, ya que ha recuperado parte de la memoria y ha tomado conciencia de su naturaleza humana. Golpeado por uno de los aliens Blade se precipita a

la tierra cayendo cerca de donde Noal (Ringo) y Aki (Star) están cumpliendo una operación de reconocimiento. Ellos lo llevan a la base donde se recupera. Noal rebautiza al protagonista como D Boy (dangerous boy) por su carácter y la gente comienza a llamarlo así. Pronto descubrirán que utilizando un cristal de transformación D Boy puede recubrir su cuerpo con la armadura Tekkaman Blade, la cual es el producto de su energía vital amplificadas (por el cristal). De aquí en más comenzará la lucha por derrotar a los Radam, quienes cuentan con los Tekkamen como aliados, los cuales no son otros que diversos miembros de la familia de D boy dominados por los aliens. La trama tiene interesantes ingre-

dientes de política, corrupción y luchas entre los grupos de poder terrestres quienes tienen visiones muy distintas de como salvar al planeta. El otro eje de la historia son las relaciones trágicas que signan la vida de la mayoría de los protagonistas y la relación entre Aki y D Boy.



▶ The Orbital Ring

Equivalencia de nombres

Darkon.....	Tekkaman Omega / Kengo
Blade/Ness Carter.....	D Boy / Takaya Aiba
Ringo.....	Noal
Star.....	Aki
Jamison.....	Freeman
Saber.....	Tekkaman Evil / Shinija
Cangrejo arañas.....	Criaturas orgánicas de la raza Radam
Shara.....	Tekkaman Rapier / Miyuki
Venomoids.....	Radam
Mac.....	Honda
Tina.....	Miri
Maggie.....	Rebin



Space Knights

Créditos japoneses originales

Emitido en.....	TV Tokyo
Autor.....	Tatsunoko planing
Supervisión.....	Myori Sekijima
	Satoru Akahori
Diseño de personajes.....	TO III O (que nombre!)
Diseño de mechas.....	Yoshinori Sayama
	Rei Nakahara
Coordinador de animación.....	Tomonori Kogawa
Director de producción.....	Hideki Tonokatsu
Director general.....	Hiroshi Negishi

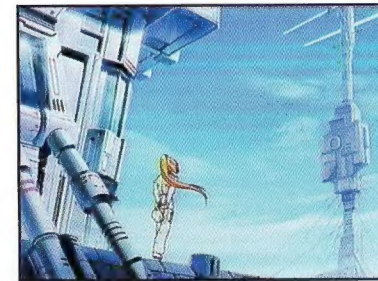


▶ Tekkaman Blade II: Los OVAs

• Serie compuesta por 6 videos de 30 mins cada uno aparecidos entre 1994 y 1995.

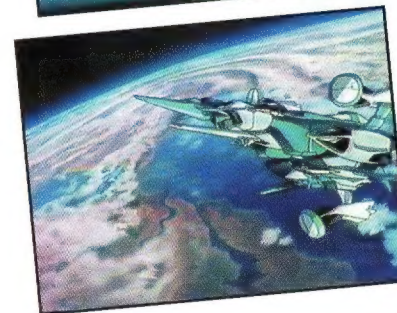
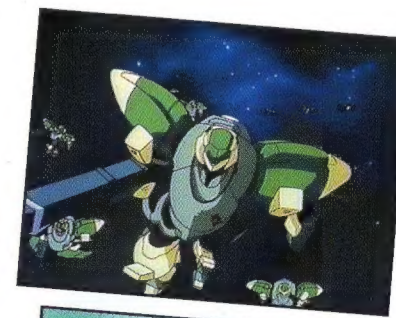
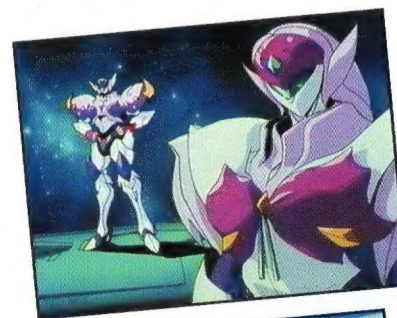
Han pasado diez años desde la épica batalla en la que D Boy derrotó a Tekkaman Omega, logrando una victoria temporal sobre los Radam. Desde ese entonces la tierra ha reorganizado su gobierno y enfrentado a esa raza alienígena dos veces más, derrotándolos en ambas ocasiones. Esto fue posible gracias a que los terrestres pudieron dominar la tecnología Tek system y crear así diversos Tekkamen. La historia comienza cuando en los perímetros

los protagonistas de la serie de Tv. Aki, por ejemplo, es ahora directora de los Tekkamen y quien seleccionó al grupo de protagonistas. Además, también combate como Scartlet Tekkaman (no debería ser tekkawoman?). D boy, en tanto, incluso vuelve a luchar como Tekkaman Blade. Noal, en cambio, desapareció hace mucho tiempo aparentemente asesinado por el gobierno. El argumento nuevamente tiene grandes ingredientes de política y rela-



del sistema solar una armada terrestre está siendo derrotada por los Radam, los cuales están utilizando un nuevo tipo de Tekkaman. La historia se centra en un grupo de chicos y chicas jóvenes (Yumi, Hayato, Goliath, Natasha, Anita y David) que han sido reclutados para ser tekka-

men. Pero también aparecen la mayoría de ciones humanas trágicas, aunque sufre de un feeling más light, de comedia adolescente producto de la edad de los protagonistas. La animación, por su parte, es notablemente mejor y más fluida. Los colores son más brillantes y claros, acompañando el tono general de la miniserie.





Staff

Guión..... Hiroyuki Kawasaki
 Director..... Hideki Tonokatsu
 Diseño de personajes..... Hirotoshi Sano
 Diseño de mechas..... Yoshinori Sayama - Rei Nakahara
 Música..... Takashi Kudo
 Animación..... Tatsunoko Productions
 Director de arte..... Yoshini Unno

Antes y después...

Tekkaman Blade



Aki (Star)



Honda (Mac) ... El gordo...



D Boy (Blade)



Noal (Ringo)

Tekkaman Blade II



R.I.P.?

Noal fue capturado por los militares hace 5 años, cuando destapó un caso de corrupción y nadie volvió a saber de él.

Dragon Ball GT

El curro se acaba...

Por Agustín Gómez Sanz

Allá por Junio de 1995 un cansado historieta de nombre Akira Toriyama decidió terminar con su serie más popular y una de las más exitosas en la historia de Japón, Dragon Ball. Tan triste acontecimiento ocurrió concretamente en el #25 del semanario Shonen Jump de ese año. Esto tomó a muchos por sorpresa, ya que acababa de comenzar lo que parecía ser una nueva saga. Varias semanas antes del periodo que algunos consideraban como "New Generation" acababa -con risas de Pikkoro y sonrisitas cursis de Vegeta- tras la muerte del villano de turno: Majin Boo. Pero otra nueva etapa había comenzado, situada diez años después, con Goku ya abuelo. Y aunque Shonen Jump (la revista de Shueisha donde se serializó la serie originalmente) anunciaba en una de sus páginas "Goku will fight forever", el final del comic ya había sido decidido. Es así como un par de números después terminó de la forma más sorpresiva. Este hecho tomó desprevenidos a todos los fanáticos y al parecer no dejó muy contenta a la gente de Toei Animation... ¿La razón del final? Toriyama-sensei comentó varias veces que la serie se había agotado y que ya no disfrutaba haciéndola como antes. Además sus personajes habían llegado a niveles de poder demasiado elevados como para sostener una lucha sin destruir al menos un par de planetas... Como consecuencia del final del comic, no mucho después la adaptación al dibujo animado de la serie -Dragon Ball Z- llegó a su

DRAGON BALL GT

inevitable conclusión en el capítulo 291. Obviamente Toei no estaba dispuesta a perder a su niño predilecto, que le había dado 9 años de éxito ininterrumpido... Que el creador se hubiera hartado no parecía razón suficiente para abandonar esa mina de oro. Es así como decidieron -previo acuerdo con Toriyama y Shueisha- continuar la serie otros 64 capítulos bajo el nombre de Dragon Ball GT. Primer problema: ¿Qué es "GT"? Si bien la Toei afirmaba que eran las siglas de "Grand Touring" o "Great Touring", parece que Toriyama habría querido que se le pusiera "Great Toriyama", aunque esta situación nunca podrá esclarecerse. Para esta nueva etapa Toriyama sólo debía hacer los diseños de personajes. Estos diseños se mostraron unos meses antes de que GT saliera al aire. Es así como se pudo ver una versión octogenaria de sus personajes tradicionales, entre los cuales se destacaba Vegeta, con un corte de pelo desastroso y unos bigotes de comisario realmente desagradables. Sin embargo Goku no aparecía, y mientras que Gohan y Gotten ya eran adultos, y Pan (hija de Gohan) ya tenía sus añitos, otro niño aparecía en esce-



na. Lo que nadie sospechó era que este niño no era otro más que nacía siendo igual a Goku (como sucedió con Gotten) sino que era el mismísimo Goku. La nueva historia emitida entre Febrero del '96 y Noviembre del '97 comenzaba con Goku regresando a su estado "Kinder", lo que producía además que perdiera el dominio de casi todo su poder. Realmente una vuelta de rosca tan original que el mismo Toriyama admitió en entrevistas que si a él se le

hubiera ocurrido habría seguido con la serie, aunque se apresuraba siempre a aclarar que no lo pensaba hacer bajo ninguna circunstancia. Sin embargo el público no respondió a este nuevo producto de la manera que se esperaba y si bien aun permanecía alta en los rankings de rating de TV, GT no llegó a ser lo que su antecesora. La serie, tras algunos capítulos de corte-humorístico, retomó el formato de luchas contra enemigos cada vez más poderosos. Eventualmente no pudo sostenerse mucho

más, y finalmente concluyó; aunque para muchos de los fanáticos demasiado tarde. En su reemplazo pusieron una nueva versión de "Dr. Slump", que como todos saben, es una serie de Toriyama de gran éxito anterior a Dragon Ball.



Arriba: Los diseños de Toriyama para DB GT



"No habría una grande de musa para los muchachos?"



Imagen final del manga



De izquierda a derecha, Trunks, Gohan y Pan



La historia

Diez años después de su desaparición, durante el torneo de las artes marciales, Goku se encuentra entrenando con Uub (Boo al revés), el niño que heredó el poder del antiguo enemigo, en el palacio de Kamisama. A todo esto llega un anciano Pilaf -que recordarán como el primer enemigo de Goku en Dragon Ball- para tratar de eliminar a su eterno rival. Al llegar al palacio se encuentra con unas esferas de dragón, pero de estrellas negras. Estas habrían sido creadas por Pikkoro Daimaou antes de dividirse en Kamisama y Pikkoro, por lo que poseían diferentes atributos. La situación deriva en que Pilaf al ver a Goku hecho un hombre grande, imposible de vencer, expresa su deseo de que este volviera a ser como



cuando se conocieron y así poder derrotarlo. Acto seguido el dragón (algo subido de peso y de color rojo) cumple este deseo trunco de Pilaf, regresando a Goku a su infancia. El problema no sería muy grave ya que Goku está más que feliz con su nuevo estado, pero por supuesto algo malo tenía que pasar: Las esferas de dragón se dispersan, no por la tierra, sino por la galaxia; y para hacerla más interesante deben ser recolectadas en el plazo de un año o la tierra se destruye. Así es como Goku, Pan, y Trunks viajarán de planeta en planeta buscando las dichas Dragon Balls. Hasta aquí la historia retoma el concepto de lo que fue en sus comienzos Dragon Ball -y hasta recuperaba gran parte del humor perdido- pero inevitablemente la gente se empezó a aburrir, Dragon Ball se



ベビー少年体

ベビー幼生体

B A B Y

había convertido hace ya mucho en una serie de peleas y no había vuelta atrás. Por esto luego de 21 capítulos la serie tiene un giro que se da con la aparición de un nuevo personaje: Baby.

Baby es un ser generado a partir de células de los Tsurufurujin, la raza que compartía inicialmente el planeta con los Saiyajins, y que estos exterminaron. Eventualmente Baby se traslada a la tierra y se apodera del cuerpo de Vegeta (que ya se afeitó y se arregló el pelo...) y toma control de casi todas las personas del planeta. Finalmente y a fuerza de tirones, Goku recupera su cola; lo que le permite transformarse en simio gigante de nuevo (ahora rubio) y de ahí pasar al estado Super Saiyajin 4.

Después de esta saga, en la que la tierra es finalmente destruida y reconstruida, aparecen dos sagas más. En la primera, otro androide 17 es construido en el infierno, el cual luego se fusiona con el que está en la tierra. Durante esta saga Goku viaja al infierno, en donde enfrenta nuevamente a Freezer y Cell. En la segunda, las esferas de dragón se dañan después de tantos deseos y se convierten cada una en un dragón maligno diferente. Esta última fue la saga final, aquí Vegeta también logra llegar al estado de Super Saiyajin 4, y además realizan una nueva fusión Goku y Vegeta (Gogita S.Saiya 4).

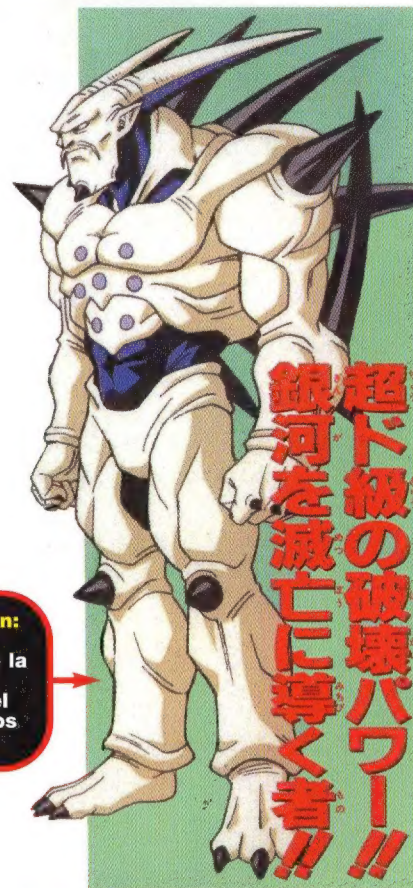


"Le pediré al dragón que me cambie de AFJP"

Galería de personajes



地球を救った
英雄:
ありがとう
孫悟空



超下級の破壊パワー!!
銀河を滅亡に導く者!!

Li Shen-Ron:
El dragón maligno de la esfera N° 1 que aúna el poder de los otros 6.



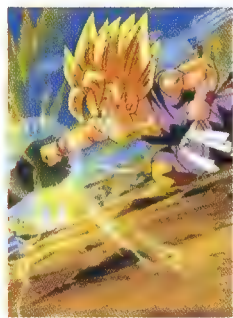
超サイヤ人4
Gogita Saiya 4:
La fusión final entre Goku Y Vegeta.



Krillin: "Ma' que sensu, recuperé mi Ki gracias al Viajra! Ahora me voy a entrenar para el Tenkaichi-Bocha-kai..."



La fusión de los dos androides Nº 17: "The beautiful people, the beautiful people... Aaaaahhhhhhh..."



La tapa del single del muy exitoso opening de DB GT

▶ Cuando se emitirá Dragon Ball GT en América Latina?

Consultados sobre el tema, los representantes de Toei para Latino América dijeron "ya queda poco Dragon Ball...", comentando que para mediados de 1999 es probable que se emitan en México los 91 capítulos que les restan para concluir Dragon Ball Z. Dragon Ball GT estaría, pues, siendo estrenado

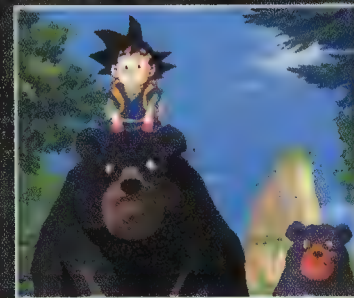
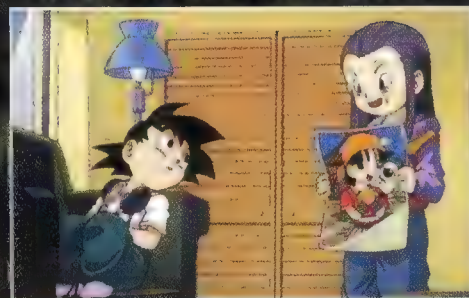
antes de finales de 1999. Con respecto a la emisión de Magic Kids nadie se anima a asegurar una fecha pero aventuran que sería en el primer semestre del 2000, ya que emiten los capítulos unos 7 meses después que Televisa de México.



El especial de TV

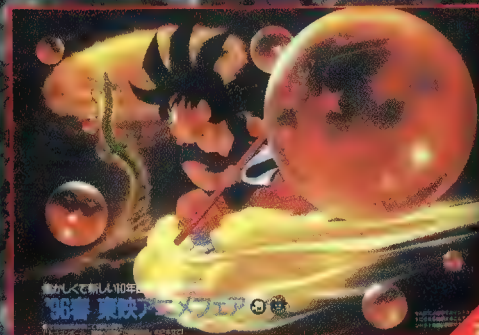
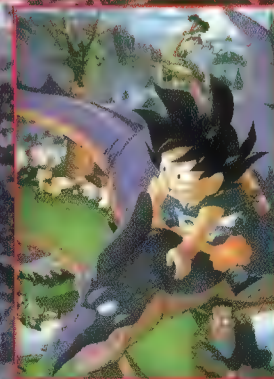
Durante el transcurso de GT se emitió entre los capítulos 41 y 42 un especial de TV bajo el nombre "Goku Gaiden! Yuuki no agashi wa sushinchu" (Un nueva historia de Goku! La cuarta esfera es un desafío de coraje) en ella vemos a Son Goku, nieto de Pan -o sea el tataranieto de Goku-. Lo mejor es que el pibe este lejos de ser hiper-poderoso como uno puede llegar a suponer, es todo lo contrario. Es un auténtico super-ragón y siempre vuelve lleno de golpes de la escuela. Hacia el principio del especial Pan muere dejando a Goku solo, éste recuerda que su

abuela una vez le comentó de la existencia de unas ciertas esferas que le concedían deseos a la gente, por lo que nuestro pequeño cobarde se arma de valor y decide ir a donde su abuela le dijo que estaban... la antigua casa de Goku en las montañas. Por supuesto que durante el viaje llegará a estar en peligro extremo lo que producirá que descubra su poder natural. Lo más interesante es que después en, el capítulo final de GT, se lo ve en el torneo de artes marciales, en donde enfrenta al tataranieto de Vegeta...



La película

Si bien no es una película de GT, mientras se emitía la serie llegó a los cines de Japón la última película de Dragon Ball: "Saikyo e no michi" (El camino del mas fuerte). La película cuenta/resume los primeros capítulos de Dragon Ball (hasta el enfrentamiento con la Patrulla Roja), pero con el diseño de personajes y tipo de animación actual. Además, hay muchos efectos por computadora muy bien logrados, algo poco habitual en el anime. Fue también la película de Dragon Ball con mayor presupuesto. Sin duda es uno de los mejores films que se han hecho de la serie (sino el mejor).



¡no podés!

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

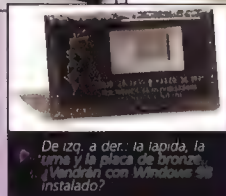
PATORUZU CUMPLE, LOLO RECTIFICA...!

Desgraciadamente, los kioscos de nuestro país están llenos de revistas de tan bajo nivel periodístico como intelectual. Esto no es ninguna novedad. Pero en el número 962 la revista FLASH-Siglo XXI (?), del 27 de octubre de 1998, encontramos algo que no tiene lugar ni siquiera en un pasquín de esta calaña. Entre titulares como "Técnicas secretas de los guerreros Kung Fu", "Yuyos contra la ansiedad" y notas que tocan temas como la visita de **Lolo Ferrari**, una "cantante" francesa que tiene 130 de busto y vino a presentarse, como no, al programa de Susana Giménez, no es extraño encontrar notas de "relleno". De hecho, casi toda la revista es un relleno. Hay una página dedicada a explicar la "Mágia y misterio de Halloween", otra a los "Grandes Inventos: así nacieron los elementos que usamos a diario" (entre otras cosas: la cámara Polaroid, el microscópio, los naipes y la dinamita) y secciones de consejos del tipo "si invita gente a cenar y la entrada es un crepe de espinaca, no les sirva de postre helado de menta". Todo esto sería incluso normal en una revista como esta. Peeeeero, en la página 13, nos topamos con... **PATORUZU'98!** Patoruzú acaba de cumplir setenta años (el 19 de octubre) y FLASH le hizo una "entrevista", en la que hacen que el personaje de Dante Quinterro responda en primera persona y diga cosas como que Isidoro ahora es un "yupi" (sic) y que Upa se internó en la clínica del "doctor Cormilló" (sic). También nos enteramos que va a "informatizar" toda la estancia y que es posible que se compre un celular. Pero los momentos más álgidos son los de propaganda política encubierta. Refiriéndose a las altas ventas alcanzadas en las décadas del '40 y '50, Patoruzú dice: "la peonada también era muy feliz por aquellos años. Les dieron estatuto y todo. Y yo nunca me opuse." ¿Como puede alguien publicar algo así? ¿Como puede alguien escribir algo así? ¿Cómo puedo yo haberlo leído? ¡Devuélvanme mi tiempo perdido!



CUANDO MUERA QUIERO QUE ME ENTIERREN EN UNA PENTIUM 500...

De todas las aplicaciones inútiles de la tecnología esta es sin duda la más siniestra. Leif Industries nos ofrece varios modelos de lápidas y placas recordatorias computarizadas, en las que se puede incluir información (fotos, biografía, apreciaciones de familiares y amigos, árbol genealógico, etc.) sobre el occiso. Algunas, como la Lápida de Granito (\$4995.00) tienen una pantalla y otras, como la Placa Recordatoria de Bronce (\$1295) tienen una salida para conectar una computadora portátil! Otras opciones incluyen la Urna (diseñada para uso interior, brrrr!) o la Lápida de Bronce (\$5595) cuyo diseño a prueba de las inclemencias del tiempo asegura años de uso sin problemas. Otras ideas interesantes que se nos ocurren podrían ser incluir juegos (Pac-Man, House of the Dead (muy apropiado), Bubble Bobble, etc.) para hacer mas amena la visita al cementerio, o talvez programar una especie de Tamagotchi con las características del ser querido que requiera ser atendido o de lo contrario se muere de vuelta (Oh paradoja!) obligando a los allegados al mismo a ir periódicamente al campo santo a cuidar de él. A mí, que me quemen y me arrojen al mar, que es más barato.



De izq. a der.: la lápida, la urna y la placa de bronce.
¡Vendrán con Windows 98 instalado!

▶ Ghost in the Shell

El nuevo orden mundial

▶ Por Pier Brito

En el mes de Julio, el canal de cable HBO Olé incluyó algo de anime en su programación, como ya lo había hecho anteriormente con "My neighbour Totoro" y "Porco Rosso", ambos largometrajes de Hayao Miyazaki. A diferencia de estas dos últimas (dirigidas preferentemente a un público infantil) "Ghost in the Shell" llamó más la atención de un público adulto no familiarizado con el anime, que descubrió en esta co-producción británico-japonesa las infinitas posibilidades creativas que ofrece el cine de animación.

Al ritmo de una música hipnótica, misteriosa, flotando en una especie de líquido amniótico, un androide de anatomía femenina es construido, "nace". Estamos viendo un sueño, el sueño de ese androide, Motoko Kusanagi, protagonista de "Ghost in the Shell". En el momento de su despertar a la vida, Motoko despierta de su sueño. Así comienza el largometraje co-producido por la compañía británica Manga Entertainment y las japonesas Kodansha y Bandai Visual. Pero el clima onírico no termina ahí para el espectador. "Ghost in the Shell" es como un sueño afiebrado, un sueño de 82 minutos dirigido por Mamoru Oshii y basado en el manga omónimo creado por Masamune Shirow. La película, estrenada en simultáneo en cines de Japón, Gran Bretaña y Estados Unidos en 1995, cargo desde un primer momento con la

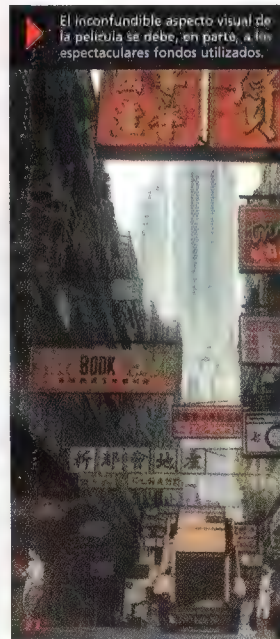


"obligación" de ser la próxima Akira. Si bien toda comparación es tonta, ya que se trata de dos películas muy distintas, los fans desde un primer momento armaron esta "rivalidad", avivando así las expectativas y convirtiendo a GitS en una de las películas de anime más esperadas del momento. Mamoru Oshii es un director de un estilo muy notable y personal. Ya en obras anteriores había mostrado algunos de los elementos que caracterizan su trabajo: el lenguaje simbólico de los sueños, la conexión de estos con la realidad, las citas bíblicas, su obsesión por las ciudades y su particular ritmo narrativo. Alguien del equipo de producción debe haber imaginado que la historia original de

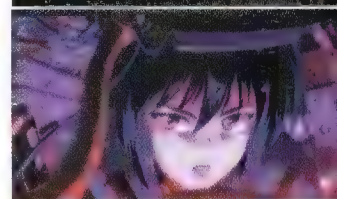
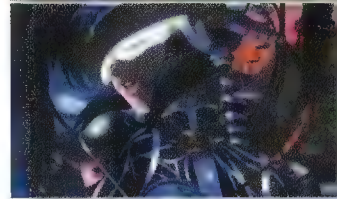


Masamune Shirow se vería beneficiada por su enfoque y fue así que, seis meses después de terminada su tarea en la magnífica "Patlabor 2" (1993), Oshii recibió un llamado invitándolo a unirse al proyecto en carácter de director. Oshii conocía el manga original y le gustaba mucho, por lo que aceptó gustoso el ofrecimiento. Comenzó entonces a gestarse una de las películas de anime más profundas, adultas (aunque no "para adultos") y ambiciosas de todos los tiempos. ¿Por qué ambiciosa?

Porque se armó uno de los mejores equipos creativos de que se pueda disponer hoy día: aparte del ya citado Oshii (quien también hizo los story boards), la adaptación del guión corrió por cuenta de Kazunori Ito (Maison Ikkoku, Patlabor The Movie 1 & 2), la dirección del equipo de animación de Toshihiko Nishikubo (Chronicle of Heavenly Sphere Shurato, Video Girl Ai), el diseño de personajes a cargo de Hiroyuki Okiura (Akira, Roujin Z, Memories), Kazuchika Kise (Patlabor, Blue Seed) como animador principal y al renombrado Shoji Kawamori como diseñador de mechas. Oshii incluso contrató a Kikuo Irimoto, quien es conocido en la industria del anime como "experto en armas" para diseñar las armas y asegurarse de que estas, aunque no existan en la realidad, "funcionen" correctamente. Y porque se utilizó un 70% de animación tradicional y un 30% de animación computada, que fundidas magistralmente establecieron un nuevo standard en la industria de la animación. Sobre la etapa de pre-producción, cuenta Oshii: "Cuando dedidí dirigir la película, fui a ver a Shirow, quien es muy cuidadoso de su anonimato (No hay fotos de "Masamune Shirow", nombre que además es un seudónimo). Le pedí que, por favor, me dejara dirigir la película a mi modo, con mis propias



▶ EL JUEGO



Escenas del Opening del juego

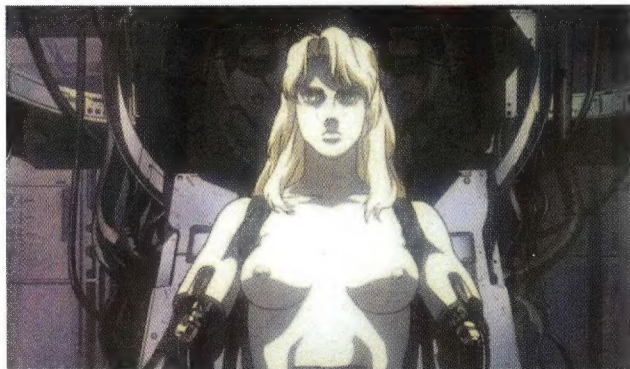
Una de las críticas más comunes a la labor de Oshii en GitS es la de no haber respetado el diseño original de los personajes de Shirow. Tal vez por esto, cuando la gente de SONY puso manos a la obra para hacer el espectacular juego de Playstation basado en GitS decidieron escuchar a Shirow. De hecho él mismo tomó cartas en el asunto dirigiendo la adaptación del diseño de personajes, creando trajes y asegurándose que todos los segmentos de animación que separan las 12 diferentes misiones que uno debe completar a bordo de su Fuchikoma sean lo más fieles posible a su visión de las cosas. El resultado es una animación que nada tiene que envidiarle a su hermana de la pantalla grande, ilustrando un juego vertiginoso y adictivo, ideal para descargar tensiones y quemar neuronas frente a la consola.

ideas. Y estuvo de acuerdo, así que comencé a trabajar. Tenía la libertad de meter el mundo de Ghost in the Shell dentro del mío, sin tener que volver a pedir su aprobación." A diferencia del manga, que esta más bien orientado hacia la acción, Mamoru Oshii decidió poner la temática existencialista de la película por encima de la acción. Esto puede, por momentos, hacer la narración algo lenta para algunos. Por ejemplo, los "Fuchikomas", esos tanques personales que aparecen en el manga que Kusanagi y su equipo (la Sección 9) usan en combate, no aparecen en la película. Oshii se concentró en los elementos psicológicos de la historia de Shirow, en las reflexiones sobre un futuro superinformatizado en el que el hombre, para vivir, debe transformarse en máquina y viceversa. Incluso cambió radicalmente el diseño de los personajes, tan característicos en el comic original, haciéndolos más realistas, más "occidentales"; "Quería personajes que parecían más humanos, a diferencia de la mayoría de los personajes de anime. Así que tal vez, como resultado, terminaron pareciendo más "occidentales". Pero no fue intencional". Otro protagonista impor-

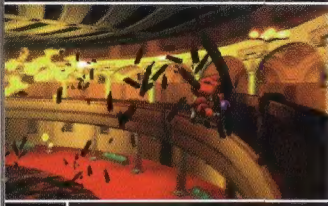


Arriba: la banda de sonido de GitS, compuesta por Kenji Kawai. Abajo: Publicidad del espectáculo juego para Playstation.

tante en GitS, aparte de Kusanagi y Puppet Master, el espía terrorista cibernético nacido en la red que quiere tener un cuerpo que habitar, es la ciudad. La visión de Oshii del futuro de Tokio esta basada en el presente de Hong Kong, una ciudad asfixiante y enorme, donde las culturas se chocan y la arquitectura del pasado se funde con el imparable avance de la tecnología. Ya en su trabajo en Patlabor 1 & 2 había utilizado el recurso de las cámaras que recorren el paisaje urbano, contando al espectador



Puppet Master es atrapado al intentar apoderarse del cuerpo de un robot. Eh, yo también quiero apoderarme de un robot así...



Los Fuchikomas, tal como aparecen en el manga original (arriba) y su versión para el juego (centro, abajo)



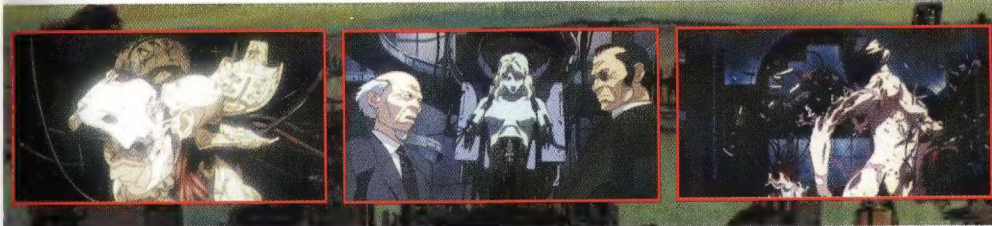
Imágenes del juego para Playstation

lenta y silenciosamente qué clase de mundo esta visitando. En Ghost in the Shell va más lejos todavía, llevando el ojo de la cámara a mostrarnos la inmóvil y silenciosa majestuosidad de la ciudad que amenaza con devorarse la vida de sus habitantes. Este acercamiento narrativo tan innovador impactó tanto al público como a la crítica, transformando a GitS en una de las películas más importantes en el año de su estreno, cosechando elogios en los medios masivos tanto orientales como occidentales y obteniendo el 1997 World Animation

Celebration Award a la mejor película hecha para cine. ¿Logró "Ghost in the Shell" el status de clásico que tiene "Akira"? A juzgar por la cantidad de merchandising y bibliografía que generó, sí. Técnicamente es una película impecable e innovadora, que sin duda marca un punto de inflexión en la forma en que se hace y se mira al cine de animación. A la hora de juzgar la adaptación de la historia original y la perspectiva elegida para contarla, las aguas están divididas. Si bien es cierto que no es

muy fiel al comic original, eso no es necesariamente malo, ya que nos permite apreciar la historia de Shirow, rica en detalles y respaldada por multiples historias secundarias, a través de la óptica de un director polémico y revolucionario dentro del mundo del anime.

Mamoru Oshii dijo que la temática central de la película es "la forma en que la humanidad cambiará al incorporar nuevas tecnologías... Pero como cambió la humanidad al incorporar una nueva forma de anime?"



La historia

Hay un refrán que dice que las buenas historias pueden ser contadas con pocas palabras. Si esta afirmación es verdadera, "Ghost in the Shell" es la excepción que confirma la regla. Este techno-thriller, por llamarlo de alguna manera es, cuando menos, difícil de digerir. Corre el año 2029 y el mundo esta limpio de fronteras gracias a una vasta red informatica. Los seres humanos han comenzado a fundirse (literalmente) con las nuevas tecnologías. El espía perfecto del futuro no es humano, no posee un cuerpo y puede recorrer libremente la autopista informática, tomando lo que quiera cuando quiera, manipulando la información y las mentes (el Ghost (en inglés: fantasma) es el "alma" de los que

han modificado su cuerpo, incluido su cerebro, que puede acceder a la red global). Este espía es el Puppet Master, creado secretamente por el Ministerio de Asuntos Externos. Todo va bien hasta que a este agente virtual llega a la conclusión que es una forma de vida independiente, "nacida en un mar de información", y pide asilo político y derecho a una existencia física. Comienza así la carrera para impedir que Puppet Master encuentre un cuerpo en el que albergarse y pueda escapar. El espía cibernético amenaza al Ministerio con revelar su creación ilegal (que es él mismo) al Departamento Interno de Investigaciones, quienes no estan seguros de creerle, pero declaran su caso como una amenaza de prioridad "A" contra la

seguridad. Una guerra discreta pero violenta se desata entonces entre las dos agencias para ver quién captura primero al escurridizo Puppet Master. Lo que el Departamento Interno desconoce es la habilidad de Puppet Master para seducir a sus agentes humano-cibernéticos, que se ven forzados a cuestionar su propia validez como seres humanos. Uno de estos agentes es el Mayor Motoko Kusanagi, que, enviada a medir la verdadera amenaza del terrorista virtual deberá decidir que hacer cuando este le propone fusionarse con ella, ofreciendole la libertad absoluta de ser uno con la ilimitada red informática a cambio de la posibilidad de que él exista afuera de la misma red.

Masamune Shirow

Nacido en 23 de noviembre de 1961 en Kobe. Actualmente vive en Hyogo. Estudió pintura al óleo en la Universidad de Artes de Osaka. Su primer trabajo fue "Black Magic" (1983), publicado en el fanzine Atlas y recopilado posteriormente en 1985 por Seishinsha. Su debut profesional fué con Appleaseed (1985) al mismo tiempo que trabajaba como maestro, lo cual hizo durante 5 años. El primer volumen de Appleaseed recibió el premio Seiun por la mejor obra de ciencia ficción en el año de su publicación. Otras obras incluyen: Dominion (1986), Ghost in the Shell (serializada en Young Magazine Pirate Edition entre 1989 y 1990), Orion (1991), Intron Depot (1992, una colección de trabajos a color) y Dominion: Conflict (1995).

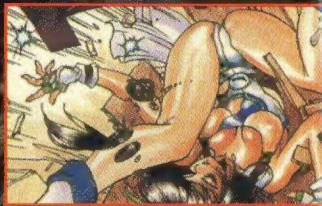
Appleaseed, Dominion, Black Magic y Ghost in the Shell han sido llevadas al anime, pero solo en el caso de Black Magic (Black Magic M-66, 1987) Shirow se involucró en el proyecto, en este caso dirigiendo y escribiendo el guión. Actualmente está trabajando en la continuación de Ghost in the Shell y en Senjutsu Choboken Pleiades (especie de "secuela" de Orion). Acaba de aparecer Intron Depot 2, segundo volumen de trabajos a color.



Autorretrato en 3-D de Masamune Shirow



GitS tiene páginas en blanco y negro...



... y páginas a color.



Orion

Mamoru Oshii

Nacido en 1951, comenzó su carrera casi de casualidad, cuando vagando por la calle, desempleado, se encontró con un aviso de "Se buscan animadores". Hizo historia dirigiendo, en 1983, el primer OAV del mundo, es decir, la primera obra de animación creada expresamente para el mercado del video hogareño. Pero fue el largometraje de 1984 Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer el que realmente le valió un nombre de paso en la industria del anime. En 1985 dirige y escribe una película que es un ejemplo del nivel de experimentación que permitía el por entonces recién nacido formato del OAV: Angel's Egg. Hacía fines de los '80, comienza su trabajo como director y artista de storyboards en la serie de seis OAV's Mobile Police Patlabor, para luego pasar a dirigir

Mobile Police Patlabor: The Movie I (1989) y II (1993), considerada esta última por público y crítica como una de las mejores películas de anime de la historia. En 1995 dirige Ghost in the Shell. Más allá del campo de la animación, Mamoru Oshii ha trabajado en la industria del video juego, ha escrito novelas y ensayos, también varios mangas, de los cuales Hellhounds: Panzer Cops, publicado en USA por Dark Horse Comics es el más conocido.



Mamoru Oshii, aparentemente haciendo una bolita de moco.



Angel's Egg



Mobile Police Patlabor 2: The movie



Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer

Galería de imágenes



Revista Young #30 del 97, donde se comenzó a publicar la continuación de Ghost in the Shell: Man Machine Interface. El arte de Shirow se hace cada día más rico en detalles al tiempo que incorpora fondos y mechas generados con gráficos 3D.



ROBOT RICHINO

Así como no todos los chicos tienen el mismo nivel de información y de maduración, los padres tampoco, y una de las más delicadas tareas de un hijo es educar a sus padres respetando su historia y su idiosincrasia (hay libros editados al respecto, medio en joda y medio en serio). Y si te parece una agachada hacerles el juego a tus padres, piensa esto: ¿Quien te banca? Aunque no pones tu edad, me da la impresión de que todavía no trabajas ni vivís sola...

Cuando empezo Caballeros del Zodíaco le prohibí verla a mi hija porque me parecía asquerosamente sadica en lo físico y lo emocional... Es obvio que tuve que revisar mi posición. Al final de las Doce Casas yo me tapaba los ojos en esas escenas y ella me avisaba cuando podía volver a mirar... Después de todo, los canales que tuve que borrar son los de documentales: las muertes y mutilaciones de inocentes animalitos vienen sin previo aviso y son de verdad. Alme siempre dice: Si hay un camarógrafo mirando por que no me intervino para salvarlo? Y tiene razón. Si el equilibrio ecológico ya se fue a la mierda por que no me intervienen y los salvarán?

Podría decirse que somos una familia rara (André e hija con treinta años de diferencia con las mismas sfigones), pero resulta ventajoso para ambas: ella me sirve de coartada y yo pongo la guita. Y te tengo que confesar que no es lo mismo ver anime sola que con su compañía. Lo que no me termino de bancar son los álbumes de figuritas... quien quiere cambiar?

Pero aunque rompimos la barrera generacional, no podemos con la barrera de genero. En el cine Español de Lomas eramos las únicas mujeres para ver Dragon Ball Z. En la comiqueria somos las únicas mujeres revolviendo. En su colegio ninguna nena sigue a Sailor Moon, y los varones, que estan todos prendidos a Dragon Ball, la ignoran o le dicen varonería! Que como pasa en el Sur? Auto-represión y discriminación sexual los 10 años?

Llamada de auxilio a los lectores mas jóvenes de Lazer: Reclamo apoyo correspondiente e intercambio de figuritas para mi hija!!!

Lic. Monica Nelida Nicastro
Alme Macarena Pestarini
Calandria 1633, Temperley
CP 1834, Buenos Aires

Los cambios llegan. Pero lo que indica la historia es que empiezan siempre por los grandes ciudades y luego se van extendiendo hacia los demas. En la zona centro de Buenos Aires ya hay una aceptación bastante grande del anime y muchas mujeres metidas (negocios como Camelot me comentan que el 50% de sus clientes son mujeres), teniendo esto en cuenta y que Lazer tiene cerca de un 40% de lectoras, creo que el cambio ya comenzo y que es solo cuestion de tiempo para que llegue a todos lados.
Gracias por la carta.

-Lz-10-6

Hola Lea, como andal? Tengo una pregunta: Vos dijiste en Lazer #4 que cuando doblaron Sailor Moon R erroneamente los de Black Moon le decian a Rini "Conejo", pero en el manga traducido por Glenat, tambien la llaman asi. Por que?
Martin Oyola
Buenos Aires (Cap Fed)

Bueno, es una historia larga, pasa que en padre me hablo que en esa nota, la cosa es asi: El nombre original de Rini en japonés es Usagi (igual que su madre), pero la llaman Chibiusa (algo así como

Usagi Jr). Usagi en japonés significa "conejo", los de Black Moon la llamaban "Rabbit", osea Conejo en inglés -y no Usagi (osea conejo en japonés) como dije-. Los traductores de Intertrack y Glenat optaron por traducir (bien al pedo) el "rabbit" a "conejo", claro que como muy pocos saben toda esta historia de que el nombre original japonés significa "conejo", nadie captó la relación en ningún momento.
Que quilombo, no?

-Lz-10-7

"Dc, Marvel Image y Dark Horse no son tan importantes como su querida Shueisha y el Shonen Jump o Bandai?"
Marco Caorlin
Cordoba (Cdba)

Definidamente no. Vamos a los frios numeros: Dc, Marvel, Image etc estan radicadas en Estados Unidos con sus mas de 300 millones de habitantes y todos los comics en ingles que exporta y aun así no tienen ningun comic que supere los 200.000 ejemplares de venta. Mientras que Shueisha, Shogakukan, Kodansha etc radicadas en Japon, con la mitad de habitantes y sin exportar nada venden VARIOS MILLONES de cada una de sus revistas de comics. Esas empresas son ademas, grandes coporacion como serian aqui el grupo Clarin, Atlantida o La Nacion. Ademas de publicar comics publican montones de revistas de otras cosas, son dueñas de canales de tv, distribuidoras, imprentas etc.

En Japon todo el mundo lee comics (sea de la clase o edad que sea), mientras que en Estados Unidos menos del 1% de la poblacion lo hace (cifra inferior a la de cuba o pais super opo a latinomerica). Y esto no puede sorprender a nadie, porque no es casualidad, cada grupo de empresas esta donde esta por su habilidad o ineptitud. Como van a lograr que la gente lea comics los norteamericanos si a líneas generales solo publican comics de superheroes o de corte underground? Por Dios, en Argentina hemos cometido esos errores...

Comparar a las empresas norteamericanas de comics con las japonesas es como comparar el almacén de la esquina con Carrefour. Pero es tambien gracias a esto que las editoriales extranjeras traducen (traducimos) mas comics yankees que japoneses, es mas facil tratar con empresas chicas que con monstruos. Ej: Yo tengo un quilombo con cd-rom para publicar Witchblade porque vino con virus, levanto el telefono y hablo con el vicepresidente de Top Cow/Image para que me solucionen el tema. En cambio, para firmar un puto contrato de publicacion de un comic japonés tenes que estar año y medio pasando a través de 5000 intermediarios a los que no les interesa demasiado vender...

-Lz-10-8

Me gusto la nota de Sailor Stars de Lazer#9 pero creo que la pifiaste con los nombre de los caps 193 y 194. Ya que el 193 se llama "La aparición de la princesa del planeta de fuego" y el 194 "La leyenda de la guerra de las sailors". Tambien con el 191 que es "La aparicion e las mariposas resplandecientes". Un beso y dejo mi dir para que me escriban a fanaticos de manga, anime, comics yankees o lo que sea
Romina Martinez
Potosi 2381 Lomas de Marillo
Moreno (Bs As) CP 1744

Efectivamente nos equivocamos. Esa pagina salio bastante mal porque la hicimos a ultimo momento (no pudimos meter el logo de Stars por ejemplo). La cosa es

que terminamos pegando una lista de capitulos que habia hecho una mexicana, y yo me habia bajado para controlar, en vez de la mia. Como en Mexico se saltearon esos capitulos, esa persona habia puesto traducciones literales de los titulos japoneses en vez de los que salieron en la version de Intertrack. I'm Sorry.

-Lz-10-9

Hello, Mr Leandro: Me llamo Goku (te gustaria). Me llamo Jorge y esta carta puede habertela hecho en compu, pero mi hermano esta usandola (esta haciendo un trabajo con un vecino) y ademas no tengo ganas de tipear nada. Bue, te cuento que desde que compre Lazer me dieron unas ganas barbaras de ir a sacrificar algun animal. Joda!!! La reví esta re-buena, notas de lujo, informacion barbara que viene re-bien (Krillin se casa?). Y un lenguaje re-pecante. Lamentablemente no tengo los #1 y #2 y no los puedo conseguir acá en Saíta. El otro día sope (puro verso) que morian todos los personajes de Dragon Ball (Induso Goku). La unica sobreviviente fue Bulma. Entonces pide un deseo: que todos vuelvan a vivir. Como los buenos murieron un millon de veces, solo los malos reviven (todos). Pero sucede que el mundo es muy pequeño para tantos malos, así que deciden formar/unirse en un solo villano llamado: Chormox. Entonces este monstruo en su fase larvaria debe violar a una mujer para alcanzar su estado super-pet-in-full-power. Cuando el depravado se disponia a cumplir su cometido (si, acertaste a la quiere mandar Bulma) aparezo YO en mi relampago volador, salto, pateo al monstruo y le doy a Bulma como para que tenga. El monstruo enfurecido (debía violar a una virgen) realiza una tecnica llamada espermu-ug-ide, la cual combate con mi kame-senen-ha. Los liquidos luchan por un rato hasta que yo gano. Entonces Bulma me dice, "que pedazo que tenes!", "Penetrate salvajemente, haceme tuyal". Y ustedes pensaban que Trunks es hijo de Vegeta...? Los gemidos de Bulma eran cada vez mas intensos hasta que ambos llegamos al orgasmo. Yo retire miembro de su joven tunel del amor y me vesti. Ya estaba dispuesto a marcharme cuando de repente aparece Uranai-Baba y me dice "Ahora dame un poquito mi" y luego me cai de la cama. Fin. Proximamente: Trunks: saiyanjín o solamente humano? Espero que con esto me haya ganado un lugar en el lazer Mail.

Si, pero te sugiero que largues las dragas y busques ayuda profesional...

Con respecto a las Lazers #1 y #2 ya la conseguí pero quisiera tener una propia porque esta es prestada. El que la conseguí lo hizo en un canje de revistas y hecha recaca, con la tapa descolorida y faltando las pags 13, 14, 19 y 20 -las paginas eroticas-, se nota que el vago que se la compro fue solo por eso. Che, cuando van a hablar de Ren and Stimpy? Estoy deacuerdo con vos con eso de los vagos que no ponen su nombre, es como si no tuvieran el valor de defender sus gustos. A mi me gusta Sailor Moon, Dragon Ball y muchas otras cosas mas y no tengo verguenza de admitirlo. En mi curso me dicen Goku (atencion, lo que van a leer puede parecerse a Lz-2-12) soy el que mas sabe sobre Dragon ball -eso creo- y ademas mi personalidad, aparicion fisica, gestos y forma de hablar concuerdan con las de Kakaroto (lo unico que me falta es el pelo). Ademas, tengo una tecnica mucho mas poderosa que la de papa peluquín (Goku), el Kame-semen-ha. Jorge Medina
Saíta (Saíta)

-Lz-10-10

Hola: OK, te escribo esta carta en la hora de fisica mientras el gordo habla de la electricidad estatica. Bueno, despues de haber leído la Lazer #8 y de haberme planteado varias dudas como por ej: que ATC paso las pelis 4 y 5 de DB. Yo si las vi, o sea no vi las que vos decís ya que vi una donde Goku llega a transformarse en Super Saiyan (esa donde se da masa con Freezer) y otra donde Goku entra en un castillo de hielo. Esas fueron las que vi pero dudo que sean los numeros de pelicula que vos decís.

Obviamente no lo son. En ATC pasaron varias mas que las que dijimos en esa nota, pasa que las 4 y 5 eran las unicas de las cuales estaba Agustín seguro de haber visto.

La pelicula de DBZ no la fui a ver ya que andaba escaso de dinero (en las vacaciones), pero un amigo mio que es un poco idiota se compro el supuesto comic oficial, si, ese que decia "¡Nedito la pelicula de Son Gokul! Todas las aventuras y la accion del film! A todo color!" Es una mierda y encima poco coherente. Para todos los pajaros de los cuales conozco valores y desconozco a miles, les informo (ojo, es informacion confiable) que Ranma 1/2 ya esta en Chile y que Leandro menciono que la presentacion el ending estan en castellano. Como se que muchos deben haber pateado porque los desnudos no aparecian, bueno, error, si aparecen y por lo que parece no tiene cortes pero si uno que otro cambio de dialogo. Otra serie que muchos deben esperar es G.S. Milkami, la cual ya esta traducida. La traduccion estuvo a cargo de Audiomaster 3000 (al igual que Ranma 1/2) y parece no tener cortes y los chistes verdes que involucran al pajero de Yokoshima (asi se escribe?)"

La cosa con Ranma 1/2 es asi: cuando la empezarón a pasar en Mexico tenia la presentacion y ending en japonés, mas adelante les reemplazaron por unas en castellano, siendo esta ultima version la unica que distribuyeron a nivel internacional. La serie tiene los dialogos algo suavizados pero les llega a los canales de tv sin cortes de imagenes. Televisa de Mexico metido y sigue metiendo bastantes tjeretazos, mientras que Chilevision no lo hace. Magic Kids ya tiene en su poder las cintas de los primeros 80 capitulos de esta serie y planea estrenarla en marzo o abril, los episodios estan tambien enteros y ellos decidiran si cortan algo como la tv mexicana o dejan la serie intacta como en la tv chilena.

Gracia a "Contactos" logre hacer contacto con fans salteos y de otros lugares. Por cierto, el otro dia (hace unos 2 meses), encontré tirado en el suelo un folletito re-pisoteado que decia: Clases de Kung-Fu infantil y tal como en Lazer #7 estaba el Goku de San Fernando, acá esta el Krilin de Saíta. Como el dice el refran "Las ideas no se mueren, se copian"

Ahora como no se me ocurre otra forma para que publiques la carta te mando una orgia animada con los personajes japoneses mas importantes. Muy bien, comienza asi: Mientras Ranma (mina) le hace un "pete" a Mr. Popo, el pajero de Yokoshima lo espía escondido, y al verle la argolla a Ranma se aleja una cuadra para tomar carrera e Incur-sarsela a Ranma, en eso se larga a llover, el extracto de esa lluvia es que era caliente y transformo a Ranma en hombre. Entonces Mr. Popo se pego un cagoso y se rajo al templo a palearse con un

porno. Al instante que Ranma se transformo en hombre Yokoshima se la encaja, en eso aparecio Seiya (de los Threeights) y decide sumarse a la fiesta. Entonces Ranma se caga de odio y lo agarra a Yokoshima y lo encaja de la cabeza en el culo de Seiya. Ranma con el dolor de culo que tenia decide desquitarse con alguna mina, en eso aparece Bulma y decide hacerlo con ella. En ese momento aparece Vegeta con las esferas del Dragon y se las encaja a Ranma en el culo y de ahí llama a Shen Long y desea que yo pare de escribir buldoceas.

Fin. Bueno, despues de todo esto felicidades por poder darnos algo para que vivir, aun recuerdo el ato pasado cuando me la prestaron y me cope. Tenelo sabido pase lo que pase, yo siempre te voy a bancar. Congratulations. Saíta (Saíta)

-Lz-10-11

Leandro: Tengo 21 años y soy uno de los que no son mayoría pero se atrevieron a escribir (Tarde pero... Bue). La tarea de esta carta encontrar una salvacion o una explicacion a lo que se, me ocurre. A esta historia no le veo principio ni fin, solo se que Rei Ayanami ha trastocado mi vida de manera colosal. Es difícil de entender mi adiccion por ella pero creo que la gran familia Lazer comprendera. Esto va mas alla de apreciar su diseño excelente y colores acertados. No puedo dejar de verla y al mismo tiempo me enoquece verla en exceso (llamense eso a mas de 5 segundos), parecido a cuando uno ve algo encandillante, una suerte de hipnotismo. No tengo las características de un fanático que solo le rinde culto con normalidad, sino mas bien de un poseído. No hablo de lo que me pasa con ella con nadie (bueno con pocos) por miedo a que ensucien su imagen y deba reaccionar de forma animal. Lo comente con una amiga y primero me dijo que estaba enamorado, luego reflexiono diciendo "estas loco". Acaso he perdido el juicio? Ya he superado algunos pasos: como el de poder colgar su poster despues de haber estado un mes oculto (mis ojos no superaban los 5 seg.) o el de dibujarla. Ahora mi estado es similar al de Darien cuando se compro todos esos espejos, con la diferencia de que no tengo nada en el ojo. Si mas que agregar, doy por finita esta carta para así poder mirar tranquilamente su rostro y perderme en contemplarla y contemplarla y contemplarla... Que pedacezo, por favor? Chau y aguante la ortografía desovediente

Javier Estrella
Gody Cruz (Mendoza)
PD1: El subtítulo es la solución!
PD2: Profundicen sobre GAINAX y gracias por la nota, la necesitaba.

Enamorarse de chicas reales es mas divertido...

-Lz-10-12

Lea: HOLA! Como estas! Esperamos que trabajando en la proxima Lazer, porque estamos esperando desde hace mucho tiempo. Somos Sabrina y Romina, las chicas mas lindas de 5to 4, y tenemos la mas grande de las preguntas existencialistas de todo el universo: "algun dia Lazer va a ser mensual?" En este momento nos encontramos en la etapa de la informatica. Mientras todos se dedican a imprimir y a esperar que el profe los llame para pedirles la carpeta, nosotros preferimos escribirte con la compu porque si tuvieras que descifrar

nuestra letra tardarias un milenio. Te cuento que Romi, tu eterna enamorada, estuvo compartido con vos. Dios! Si sabre que cosas te habra hecho en su sueño. Me va a matar cuando lea lo que puse, pero es verdad aunque lo niegue la tenes muerta por vos. Nos quisimos matar cuando nos enteramos de la fecha de Fantabaires, porque para esa epoca vamos a estar muriendonos de frio en Bariloche pero jodendo sin parar, aunque despues de que Romi calculo bien el dia en que vamos a volver, (si es que no nos quedamos con algunos chicos), vamos a darnos una vultecita de varios dias por allí. Ahora que yo tengo el poder descalificare todo comentario extraño acerca de mí (Romina). Lo unico que prometemos es que te vamos a llevar chocolates si nos contestas nuestras preguntas.

No me gusta el chocolate y vivi 4 años en Bariloche así que creo que yo no gano mucho respondiendote las preguntas...
^ ^

- 1)En Lazer van a comentar algo de La Heroica Leyenda de Arislan? Difícil
 - 2)Tenes idea de cuando van pasar Zenki y BTX en el Magic? No los saben ellos, menos nosotros...
 - 3)Sabes si ya tradujeron Shurato y Yu Yu Hakusho? No, y no hay planes de momento.
 - 4)Cuando vas a poner imagenes eroticas de los Caballeros del Zodíaco? No importa que los de Meridiana esten sobreexplotando eso porque cuando tuviste la oportunidad pusiste solo para que vean los chicos. Así que nada de hacerse al lado o juntamos una barra de chicas y te cagamos a palos.
 - 5)Usen calzoncillos boxers o slips? Si alguien tiene la culpa de que hagamos estas preguntas, ese sos vos. Clasica pregunta de programa de tv... En fin... conetestare igual: Slips, obviamente.
 - 6)Haras una nota sobre la saga de Hades, mas extensa que la que hiciste en Lazer 1? Si.
 - 7)Podemos ir a visitar la editorial en cualquier momento o es necesario llenar requisitos? Si, 90-60-900...
- Bueno, la vamos haciendo corta y te dejamos de hacer tomar cafe. Nos despedimos hasta la proxima.
Sabri Ferreira y Romi
Del Viso (Bs As)

Y así, dama y caballeros, concluímos otro repaso a las cartas mas investigadas y dementes del planeta, las cartas del Lazer Mail!
Y mientras nadie me pida una guia de capitulos de Cocomiell, yo seguire aqui firm respondiendo la columna de correo...

Bueno, les recuerdo que junto con esta Lazer salio AREA, un comic unitario de ciencia ficcion y futbol realizado acá en Argentina por nuestra editorial y les agradecería que le den una oportunidad, lo compren y nos digan que les parecio. Bueno, ya cerrando los ojos y viendo letras se despide nuestro editor favorito...

Diviertanse, disfruten de la vida y sera hasta el proximo numero donde espero hacer correo tranquilo y con tiempo por primera vez desde el numero 6...

-LEANDRO OBERTO