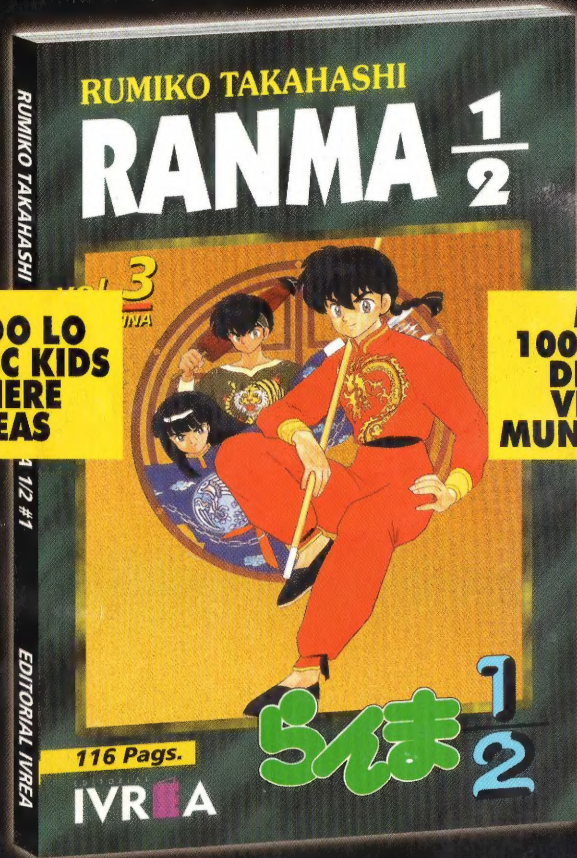


**NO DEJES QUE TE METAN EL PANDA...  
LA VERDAD ESTA ACA!**



**CON TODO LO  
QUE MAGIC KIDS  
NO QUIERE  
QUE VEAS**

**MAS DE  
100 MILLONES  
DE COPIAS  
VENDIDAS  
MUNDIALMENTE**

**EL ACLAMADO MANGA ORIGINAL  
DE RUMIKO TAKAHASHI  
SIN CENSURAS ESTUPIDAS E INJUSTIFICADAS**

**LIBROS DE 100 PAGS - FORMATO LAZER - A SOLO \$5.-**

**YA ESTA A LA VENTA EL VOL 3**  
(NUMEROS ATRASADOS DISPONIBLES EN COMIQUERIAS DE TODO EL PAIS)

UN PRODUCTO DE

EDITORIAL  
**IVREA**

RANMA 1/2 © 1993 Rumiko Takahashi/Shogakukan, Inc.  
First published by Shogakukan, Inc. in Japan

ESCAFLOWNE  
LAZER # 14  
\$ 3.- ARGENTINA  
EDITORIAL  
IVREA

**ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!**



**AHORA SIEMPRE  
68 PAGINAS!**

**DONDE EL MEDIEVO  
Y LA COMPUTACION  
SE MEZCLAN**



00014  
9 770829 502004

**MACROSS, ROBOTECH, MACROSS 2, MACROSS PLUS Y MACROSS 7**

**EL UNIVERSO MACROSS**

**INFORME DE 21 PAGS SOBRE TODAS LAS SERIES DE LA MAS  
ACLAMADA SAGA DE CIENCIA FICCION DE TODOS LOS TIEMPOS**



**Leandro Oberto**  
Editor

Estoy cansado de pelear en un mundo donde hay tanta mentira que cuando decís la verdad nadie te cree o te advierte que la gente prefiere que le mientan porque es más feliz así. Estoy aburrido de apostar a mis sueños cuando ni yo mismo los comprendo. Estoy descreído de encontrar en el capricho llamando amor el sentido de la vida. Estoy harto de no saber para qué vivo y de inventarme razones. Estoy triste de oír tantas palabras vacías invadiéndome. Estoy temeroso de seguir alcanzando metas sólo para averiguar que cada paso a la sincronía con mi alma me aleja dos de mi felicidad. Estoy desilusionado de vivir.

## Sol y Luna

Y sin embargo no tengo nada mejor que hacer. Nadie lo tiene, nadie lo tendrá. Así que seguiré hartándome de las mentiras, aburriéndome de apostar a mis sueños incomprensibles, creyendo y descreyendo del amor, inventándome razones para vivir, oyendo palabras vacías, estando triste alcanzando metas y desilusionado de la vida.

Y quién sabe...? Tal vez algún día realmente deje de desilusionarme. No puedo dejar de tener fe en eso porque en el fondo arriba de todo, más allá de empresario, periodista, amante o amigo todavía soy un escritor. La adrenalina del filo tajante de la noche con las palabras formándose ante mis ojos, y yo sumergido en el frenesí creativo es algo a lo que nunca encontré equivalente. Algo que jamás me decepcionó, algo en lo que siempre creí.

Irónicamente necesito de todo lo demás para inspirarme...

# LAZER

- 3 News
- 8 Macross
- 32 Escaflowne
- 40 No Podés!
- 44 Pokémon
- 54 No Podés de Star Wars!
- 58 Lazer Mail

# Staff

## LAZER # 14

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Humberto Primo 986 piso 11 of 66  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente, Editor Responsable  
y Diseño Gráfico  
Pablo Ruiz

Colaboradores de Investigación y redacción  
Agustín Gómez Sanz  
Pier Brito y Javier Saravia

Gracias especiales a  
María Yepes, Federico Loizzo, Victoria Mele  
KBN productions y Mecha Veritech, Inc.

ISSN 0329-7314

Registro de propiedad intelectual N° 988830.  
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) 1999 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  
24 de Julio de 1999. Printed in Argentina.

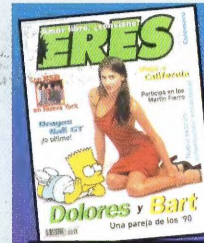


## PARA BIEN O PARA MAL EL ANIME YA ES DEFINITIVAMENTE UN PRODUCTO MASIVO EN ARGENTINA

Es eso bueno? Es malo? O simplemente, como todo, es bueno y malo a la vez? Más de un fanático de la vieja guardia se preguntará eso estos días mientras es bombardeado por publicidades televisivas, carteles y revistas que hacen alusión a las otrora desconocidas palabras "anime" y "manga". Pero cualquiera sea el caso ya no se puede volver atrás. "Anime" se ha vuelto sinónimo de dinero y todos han salido a subirse en el carro, o por lo menos les ha picado la curiosidad de por qué tanta gente se interesa en eso y cómo ha afectado a sus propios negocios. Tratar de hacer un seguimiento de todas las notas que han aparecido en diarios, revistas y tv al respecto en los último 3 meses resulta imposible. Hemos asistido tanto a los más bajos ataques de periodistas y funcionarios públicos que (con olor a interés económico) levantando la bandera de la moralidad lo quiere censurar, como a los más insólitos elogios y promociones en lugares insospechados. La polvareda recién está comenzando y se va a nublar mucho más. Del talento que tengamos los que estamos metidos en este negocio para promocionar hacia el público correcto cada producto de anime, en vez de meterlo todo en la misma bolsa, y aprender de los errores que se cometen dependerá que esta popularidad acabe en unos meses o dure para siempre.



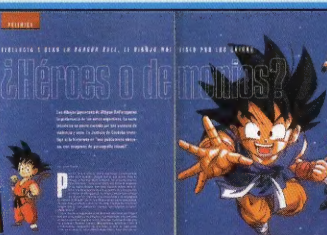
Clarín elogiando el dibujo animado de Ranma 1/2 y hasta denunciando la censura que ejerce Magic Kids sobre él.



Adiós Backstreet Boys, ahora Dragon Ball Gt está en la tapa de Eres.



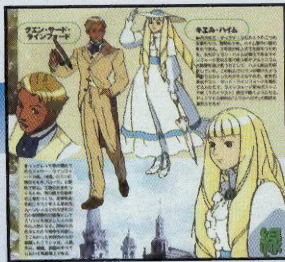
Radar, el suplemento dominical de Página 12, hablando del anime en Argentina, la censura, la revista Lazer y su historia.



Siglo 21, la revista de Lanata, comentando la censura en Córdoba a las revistas de anime, hablando sobre el fenómeno en cifras en Japón e incluyendo las opiniones de Leandro Oberto de Lazer y la gente de Magic Kids.

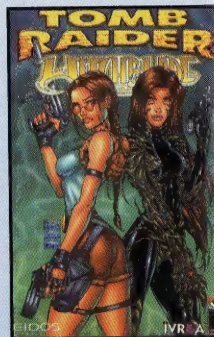
## YOSHIYUKI TOMINO REGRESA CON TURN "A" GUNDAM

Las series de Gundam desde su creación en 1979 han tenido en Japón un éxito similar al de Star Trek en Estados Unidos. Es por eso que cada vez que un nuevo anime de esta saga de robots, ciencia ficción y conflictos políticos ve la luz es prácticamente un revuelo en el país del sol naciente. Este año ese revuelo fue mayor, Yoshiyuki Tomino, el creador original de la saga, iba a estar involucrado por primera vez en 6 años en la realización de una de estas series. Tomino había dejando Gundam en manos de diferentes estudios tras relizar en 1993 Victory Gundam. Turn A Gundam, tal es el nombre de la nueva serie, lo ha traído de regreso. La historia tratará en esta ocasión del ataque a la Tierra por parte de los habitantes de la ex-colonia lunar, los cuales han desarrollado tecnologías muy superiores a las terrestres y quieren retornar a su planeta de origen.



## TOMB RAIDER TENDRA SU PROPIO COMIC MENSUAL

Lara Croft hizo su irrupción en el mundo de los cómics el año pasado en dos especiales que la reunían con Witchblade, el personaje más popular de la editorial norteamericana Top Cow. El enorme éxito cosechado en todo el mundo por estos cómics unitarios llevó a Top Cow a decidirse a conseguir la licencia para realizar una serie mensual dedicada exclusivamente a la protagonista del popular juego Tomb Raider. Esta serie, coproducida entre Eidos y Top Cow, comenzaría a publicarse en Estados Unidos a partir de Noviembre de este año. En Argentina los dos especiales mencionados fueron editados en Mayo pasado por nuestra editorial, recopilados en un único libro de 52 páginas. El éxito de ventas del mismo vuelve casi segura una edición argentina de la serie mensual al poco tiempo de que esta salga en USA.



## SIGUE EL MANGA DE EVANGELION!

Tras permanecer interrumpida un largo tiempo, la adaptación al manga de Shinseiki Evangelion, uno de los animes más exitosos y transgresores de la década, ha reemprendido recientemente su serialización en las páginas de la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten. Cuando a principios de 1998, su autor, Yoshiyuki Sadamoto, informó que abandonaba temporalmente la realización del comic, por falta de tiempo hasta concluir con otros proyectos en los que estaba trabajando, muchos apostaban que nunca volvería a tocar un lápiz para continuar la adaptación de la serie. Sin embargo Sadamoto demostró que estaban equivocados y volvió para seguir hasta el final este manga. Lo cual es particularmente interesante ya que Sadamoto no es un dibujante cualquiera sino el propio diseñador/creador de los personajes del anime. Además, en los últimos capítulos del manga antes de interrumpirse (equivalentes al episodio 8 de los 26 que componen la serie de tv) había comenzado a mostrar un montón de escenas y situaciones que jamás se vieron en el anime, haciendo del manga no una adaptación sino una reinterpretación desde otro ángulo de la historia creada por el estudio Gainax.



## BLUE SUB: WATERWORLD HECHO ANIME PERO SIN EL NARDO DE COSTNER...

Aunque el nombre original de esta producción es "Ao No Rokugo" (Azul Número 6), se ha vuelto más famosa bajo su seudónimo Blue Sub. Esta serie es una adaptación del manga de Satoru Ozawa y cuenta, gracias a Shoji Kawamori (Macross Plus, Escaflowne), con una de las mejores combinaciones de gráficos por computadora y animación tradicional hasta la fecha. Demás está decir que está acaparando la atención en Japón. En el futuro cercano, el nivel del mar se ha elevado dejando la mayor parte de la tierra bajo el agua; al mismo tiempo aparecen unas extrañas criaturas marítimas llamadas Zondyke. Hayami Tetsu es un piloto experto al que se le ha pedido que regrese a la Flota Azul, para manejar junto a la joven Kino Mayumi el Grampus (un submarino de combate) en contra de los Zondyke. La razón por la que Hayami se fue de la flota, el origen de estos extraños seres, o la misma existencia de la Flota Azul, serán las incógnitas que tratará de develar esta miniserie de 4 videos OVAs.



## SHIMMY: PORQUERIAS EN 3D

Como no podía ser de otra forma, el vicio de Dragon Ball llegó ahora a los productos comestibles, en este caso la gente de Nestlé decidió sacar para sus productos Shimmy una serie de figuritas 3D. El problema no tiene que ver con las figuritas en sí, que por suerte son imágenes de la serie a las que les dieron uno o dos planos de profundidad. La caída se la mandaron cuando hicieron los álbumes para pegarlas... Para empezar en la tapa te encontrarás con algo que en la editorial hemos bautizado como Quasi-gohan. Y cuando lo abris y te encontrarás con los cuadritos para pegar las imágenes, mejor que no se te ocurra leer los textos... La pifian con los nombres a cada rato y algunos textos no tienen nada que ver con lo que muestra la imagen: como por ejemplo una de Ten Shin Han y Yamcha que "son atacados por Cell!!"; pero ves que en realidad es un Cell Junior y que encima lo están cagando a palos... O aún mejor, probando que para muchos ser chico es sinónimo de idiota ponen "Aparece un nuevo Saiyajin! Quién será?" y entre paréntesis te aclara (Trunks).



## TIEMPO DE ANIME...?

Promocionándose con "Podrá Dragon Ball ganarle a Sailor Moon?", el programa de entretenimientos Tiempo de Siembra del 11 de Julio brindó un espacio para que cuatro adolescentes contestaran sobre el anime. Cada chico tenía una serie específica sobre la que debería responder un cierto número de preguntas; las series eran a saber: Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, y el anime japonés más famoso de todos: The Simpsons (!?!). Las preguntas no tuvieron el grado de dificultad que suele tener el programa (los televidentes recordarán el baile que le dieron al chabón que contestaba de Disney), sino que se dedicaron exclusivamente a eventos que sucedieron en la serie. O sea que para ganar, el "conocimiento profundo" que tenías que tener era, lisa y llanamente, haber visto todos los capítulos. La jurado encargada de determinar si las respuestas eran correctas, y suponemos que también de redactar las preguntas, no fue otra que Mariela del Carril, actual conductora del Club del Anime. Elección obvia ya que Prom Tv, la empresa productora de Tiempo de Siembra, es casualmente también la dueña de Magic Kids... Aunque cabe aclarar que para los Simpsons trajeron a otro chabon especial. Pancho Ibañez (que nadie pretendía que supiera nada de anime) se caracterizó por saltar, después de su clásico "reespuesta reeedonda!!", con frases como "claro los famosísimos Vegeto y Gogeta" (cuando todavía ni siquiera han aparecido aun en la TV o películas editadas en Argentina y sólo los fanáticos saben de ellos...) Ah, pero lo mejor fue el premio que se llevó el ganador (que contestó sobre Caballeros): Un viaje a Sudáfrica!!! Totalmente lógico, no?



## OUTLAW STAR: EL COBRA DE LOS NOVENTAS

Esta serie de TV de la que tanto se ha hablado en Japón últimamente, cuenta la historia futurista de Gene Starwind, un mercenario con un extraño problema: debido a que de niño fue lanzado en una cápsula de escape de una nave le tiene terror al espacio exterior. Gene, junto a su compañero Jim, aceptan un trabajo como guardaespaldas de una pirata; esta ha comprado un aparato necesario para hacer funcionar una nave espacial (la Outlaw Star). El problema es que el aparato en cuestión es una mujer androide, y tras ella hay una banda rival de piratas que quieren recuperarla. La serie se estrenó a comienzos del año pasado y en muchos aspectos recuerda a la hiperclásica Cobra, aunque con el factor humorístico más elevado. Uno de los aspectos más interesantes de la serie es que la susodicha nave espacial tiene brazos con los que sostiene armas o directamente hace lucha libre contra otras naves (más que original). Este anime se emitió en Japón pasada la medianoche y está producido por Sunrise. Se basa el comic homónimo que realizó Takehiko Itoh en la revista de comics Ultra Jump, el semanario de manga apuntado al público más adulto que tiene la editorial Shueisha.



## COWBOY BEBOP: BUEN ANIME, BUEN MARKETING...

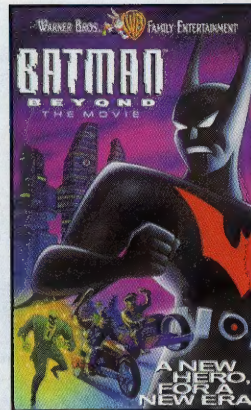
Esta serie ha causado furor en Japón desde su comienzo en Abril del año pasado. Producida por Bandai Visual y Sunrise, CowBe (en Japón todo anime que se precie tiene que tener una abreviación) presenta una calidad de animación muy superior a la media televisiva. La razón es que en realidad es una serie de OVAs, que por alguna razón del destino terminó pasándose por televisión. La historia se sitúa en el futuro, cuando la población de la tierra ha emigrado al espacio. Específicamente cuenta las aventuras de la nave espacial Bebop; en esta nave viajan Spiegel y Jet Black, mercenarios de profesión. Los episodios son autoconclusivos, y sólo 13 de los 27 que componen la serie fueron emitidos por Tv Tokyo; los restantes 14 salieron únicamente en el mercado del video. Lo más raro es que la emisión televisiva empezó desde el episodio número 2 y durando hasta el 14 dejando el primer capítulo como incógnita hasta la venta del primer video. Además se emitió al finalizar la serie un episodio extra con imágenes de los capítulos anteriores y un preview de lo que vendría. Los nueve LD's que contienen los 27 capítulos que conforman este anime ya se encuentran a la venta; y la cadena televisiva satelital WOWOW (posta se llama así) adquirió los derechos para su emisión completa, la cual terminó en abril de este año.



## BATMAN BEYOND: ANIME AMERICANO?

Esto es anime en inglés! No esa porquería de Invasión América! (esta última se promocionaba como "anime a la americana"). Sin duda cualquiera que haya visto aunque sea la presentación de esta serie estará de acuerdo en que sino fuera porque es Batman tranquilamente podría ser la serie de Ghost in the Shell... Inicialmente concebida como Batman Tomorrow, este show terminó siendo renombrado (como Batman Beyond) para su estreno tardío el 10 de Enero de este año. En esta fecha el canal WB Kids realizó un avant premiere del show emitiendo los dos primeros capítulos, ambos llamados "Rebirth". La historia se sitúa en el siglo 21, con un amargado Bruce Wayne de cincuenta y tantos, que se parece bastante al de "Dark Knight Returns" de Frank Miller. El viejo Bruce hace tiempo que renunció a su capa, ahora pasándole el título de defensor de Gotham a Terry McGinnis; pero el nuevo "look" de este pibe poco tiene que ver con el traje negro que todos conocemos. En recientes entrevistas los productores dijeron que a lo largo de la serie se encargarían de ir develando los detalles sobre lo que ocurrió con el resto de los personajes habituales del universo de Gotham. Por de pronto en la primer temporada (de 13 episodios) nos enteramos que Barbara Gordon trabaja como comisionado de policía, después de haber renunciado a ser Batgirl (por que?). Una segunda temporada de 13 episodios ya se está realizando, aunque parece que por el éxito que tuvo la primera habrían firmado para un total de 52 capítulos. Esta segunda temporada abre con el viejo Bruce en el traje clásico vs. el nuevo Batman que anda dando vueltas por la ciudad medio loquito (sueña?).

También se está realizando una película, que saldrá directamente en video a finales de este año. Poco se sabe de la historia, pero parece que entre otras cosas contaría que paso con el Joker y Tim Drake (el primer Robin, que luego se convierte en Nightwing). El primer episodio de esta serie fue emitido en Argentina por WB TV el Domingo 11 de Julio. Los dos episodios iniciales se encuentran recopilados en un video promocional, aunque por ahora sólo se consigue el original en inglés; la versión doblada aun no ha sido comercializada.



## SORCERER STABBER ORPHEN: EL GRAN EXITO DE LOS ULTIMOS TIEMPOS

Una de las series que más seguidores ha capturando en Japón últimamente es Orphen. Haciendo gala de gran originalidad se basa en un comic homónimo realizado por Akita Tadanobu y Yuya Kuzawa que se serializa en la revista Dragon de la editorial Kadokawa y del que existen también más de una decena de novelas. La trama gira en torno al género de la espada y brujería pero tratado con una onda muy noventas. Nos narra las aventuras de Orphen, un hechicero recién recibido de tal, que junto a un grupo de amigos, se da a la caza de un dragón que el protagonista cree es una persona que el conoce, sólo que hechizada. Desgraciadamente, también su maestro está a la caza de este dragón, salvo que para matarlo!



# Macross

Aclarando el quilombo

Por Leandro Oberto

A diecisiete años de su creación Macross sigue viva, vendiendo nuevo merchandising y con secuelas esporádicas realizadas todavía por parte del staff original. Cuántas series pueden decir esto? Muy pocas, o casi ninguna. Buscar las razones a esta altura, con tantos litros de tinta ya gastados en todo el mundo en comentarla, parece inútil. Lo más práctico es resumir las conjeturas a lo obvio: fue hecha con ganas, talento, ingenio y resultó toda una pionera en muchos aspectos. De sus varias partes sólo la serie de tv original de 1982 fue emitida y comercializada en Argentina, aunque bajo el nombre de Robotech y bastante alterada (escenas cortadas, músicas cambiadas y diálogos reescritos) por una compañía norteamericana llamada Harmony Gold. Aun así, y pese a la masacre, se las ingenió para dejar armado uno de los fandoms más sólidos y longevos de todos. Y es justamente ese amplio grupo de fanáticos el que reclama periódica e incansablemente saber más sobre toda esta saga. Sin embargo la información siempre parece fraccionarse en cada una de sus partes o limitarse a las novedades, dificultando su comprensión a nivel global. Intentando cambiar esto hemos desarrollado este extenso y comprensivo informe que abarca todas las animaciones existentes, algo de historia de sus autores y parte del merchandising más interesante. La semilla de esta saga cósmica nace allá por principios de la década del

## 超時空要塞 MACROSS



ochenta. Japón venía experimentando un boom de series de anime de ciencia ficción desde hace algunos años. Siendo particularmente relevantes los casos de Yamato (emitida aquí como Viaje a la Última Galaxia), Captain Harlock (Capitan Raimar en Latinoamérica) y Gundam. Entusiasmada con esto, una compañía llamada Uizu Corporation le encomienda a un grupo conocido como Studio Nue

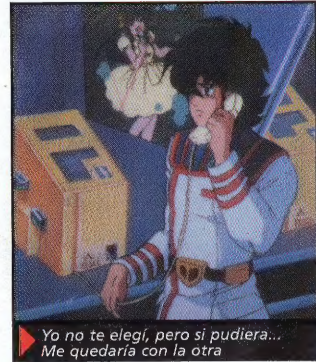
la realización de una serie llamada Battle City Megarodo donde deberían contarse las peripecias de una nave estelar habitada por miles de civiles. La gente de Nue ya había trabajado en la realización de tareas específicas (diseño de naves, escritura de algunos capítulos, diseño de personajes, etc) para las series de ciencia ficción citadas e incluso se había encargado de desarrollar en su totalidad la película



Gaaaaasoolero...

Technopolice 21 C para Toho en 1980 (vale mencionar que esta película fue editada en video en nuestro país en 1987 con el mismo nombre). Siendo a líneas generales sus miembros fanáticos del género de los robots gigantes y la ciencia ficción, este proyecto del cautivo de inmediato. Sin embargo rápidamente empezó a haber ciertas fricciones entre las dos empresas, Uizu quería que la serie fuera una especie de parodia infantil sobre el género, mientras que la gente de Studio Nue pretendía hacer una historia seria y épica. En Febrero de 1981 sucedió algo que cambiaría completamente el concepto de la serie. Shoji Kawamori, una de las cabezas de Studio Nue, fue a visitar a Haruhiko Mikimoto, un viejo amigo de la secundaria que se encontraba trabajando como animador en los Artland Studios. Mikimoto había ganado cierta fama como diseñador de chicas lindas y uno de sus prototipos de personajes, el de una joven china de cara inocente, llamó inmediatamente la atención de Kawamori. Es así como al poco tiempo Mikimoto se encontraba trabajando para Studio Nue y la chica se había convertido en uno de los personajes centrales de la serie, siendo bautizada como Lynn Minmay. También se decidió que la historia se centrara en un triángulo amoroso entre el héroe, la heroína de la serie y ella. Además Minmay sería una cantante

en la que los habitantes de la nave Megarod depositaran sus esperanzas de victoria ante unos alienígenas, que recibirían un shock cultural al escucharla. Estos conceptos alejaban más y más a la serie de la parodia que pretendía la gente de Uizu, y terminaron de hacerlo cuando esa empresa quebró unos meses más tarde dejando el proyecto en manos de Studio Nue únicamente. Para marcar esta nueva etapa la gente de Nue rebautizó al anime como Super Dimensional Fortress Macross. El desafío de encontrar nuevos socios comenzó entonces. Los contactos previos de Mikimoto con Artland llevaron a una asociación entre las dos empresas a las cuales luego se le sumo Takatoku Toys como sponsor, Tatsunoko Productions como distribuidora y Anime Friend como co-productora. De todas formas eso fue sólo el comienzo de los problemas, los 52 capítulos proyectados inicialmente debieron ser reducidos a 39 y luego a 27 a causa de problemas de producción. Las fechas de estreno debieron posponerse por la misma razón una y otra vez. Finalmente y con sólo 3 episodios listos, el 3 de Octubre de 1982 se emitían en las pantallas japonesas los dos primeros capítulos de un saque para dejar enganchados a los televidentes. Así comenzaba la épica historia de la fortaleza



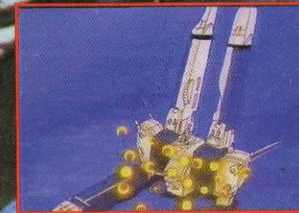
Yo no te elegí, pero si pudiera... Me quedaría con la otra

Macross y unos personajes que se convertirían prácticamente en leyendas populares. La historia narra, a líneas generales, un triángulo amoroso entre Hikaru Ichijo (Rick Hunter), un piloto de guerra, Misa Hayase (Lisa Hayes) una de las oficiales de la nave Macross y Lynn Minmay una cantante de las llamadas "idol singers", una especie de Natalia Oreiro a la japonesa. Pero la trama de la guerra no era sólo el decorado del complicado romance sino una sólida, profunda y compleja historia sobre el encuentro y confrontación bélica de la humanidad con una raza de gigantes idénticos a nosotros llamados zentradis, los cuales parecen tener un pasado en común con los humanos. Las escenas de acción y el diseño creíble de las naves terrestres y alienígenas de Macross revolucionaron el anime en esos días y lle-



Imagen de Macross: Do you remember love?, la película para cine de 1984

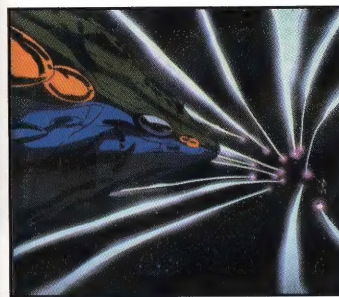
## IMAGENES DE LA SERIE



garon a influir en las películas de imagen real occidentales. El extremo cuidado y dedicación brindado por el staff de la serie a todo, hacen de este anime una joya de la televisión de todos los tiempos. Vista hoy día, algunos capítulos parecen pobremente animados, pero el diseño de personajes de Mikimoto y los mechas de Kawamori; así como la historia y dibujos, fondos en general, etc. siguen conservando toda su potencia original. Sin duda Macross fue una pionera y el público lo supo apreciar de entrada convirtiéndola en un éxito pese a algunos retrasos con las fechas de emisión de los episodios. Con el correr de los meses las compañías enganchadas en el fenómeno Macross crecieron, destacándose la tradicional Bandai que produjo la famosa línea de Valkyries (veritechs) transformables que hoy día son uno de los juguetes más buscados por los fanáticos occidentales. Con este grado de éxito Studio Nue pudo continuar la historia más allá de los 27 capítulos que finalmente habían producido, los cuales narraban hasta la aniquilación mutua de ambas razas quedando sólo algunos miles de sobrevivientes y el planeta Tierra devastado. La desolación de la post-guerra al año siguiente del holocausto, mientras los humanos y zentradis sobrevivientes trataban de reconstruir la Tierra y aprender a convivir fueron explorados en 9 capítulos adicionales al tiempo que daban un



cierre más adulto y complejo al triángulo amoroso de la serie y se presenciaba la triste decisión de evacuar la Tierra. Era así como con 36 capítulos a cuesta el 26 Junio de 1983 Macross completaba su andadura por las ondas catódicas japonesas. Su marca sigue hasta hoy, y en esa época el primer efecto que tuvo fue el de una invasión de series similares, siendo una de las más llamativas Super Dimension Century Orguss. Este anime fue puesto en el aire para reemplazar a Macross y contaba con gran parte del staff de Studio Nue que había trabajado en esa serie. Duró 35 capítulos y tuvo un considerable éxito aunque ni remotamente alcanzó las proporciones de Macross. Eso sí, el staff se pudo dar el gusto de meter unos cuantos guiños a los fans de Macross en varios episodios de Orguss. Kei, el protagonista de la serie, por ejemplo, cuando recuerda sus novias dice los nombres y aparecen las figuras de todas las chicas que trabajaban en el puente de mando de Macross. Otro guiño muy gracioso es cuando en un monitor que anda mal en una nave enemiga derepente aparece



una imagen de Misa Hayase (Lisa Hayes) totalmente en pelotas! Mientras una parte de Studio Nue se dedicaba a esta serie otra parte se encargaba de supervisar la producción de una película animada para cine sobre Macross, aunque, claro, las figuras claves como Kawamori, Mikimoto e Ishiguro debieron repartir su tiempo entre ambos proyectos. Este film generó una expectativa sin precedentes que llevó a grupos enteros de fans a dormir varias noches en la puerta

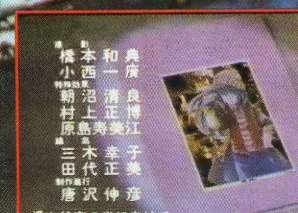


de los cines para poder ver el estreno. Macross: Ai Oboete Imasuka (Macross: Te acordas del amor?) se estrenó el 21 de Julio de 1984 en los cines japoneses convirtiéndose en un enorme éxito y una de las películas más vistas del año. La película no era una continuación de la serie de tv sino una reinterpretación de la historia, compactando los eventos o narrándolos distinto a lo largo de sus 115 minutos de soberbia animación. La dirección y storyboards en esta ocasión corrieron a cargo de Shoji Kawamori. Todos los diseños de personajes, trajes y naves fue modificados para el largometraje, volviéndose más prolijos y complejos. Los cambios más notables fueron con los zentradi, sobre todo Bretai, Exedore y Bodolza, que ya no se ven tan humanos y lucen más sanguinarios y alienígenas. A nivel narrativo se puede destacar que la película comienza con Macross ya perdida en el espacio, tratando de retornar a la Tierra y Hikaru ya convertido en piloto, aunque sin conocer a Minmay. Los zentradi, además, en esta versión se encuentran divididos entre un bando masculino y uno femenino, que se encuentran en guerra civil. El otro cambio notable es que cuando Macross llega a la tierra esta ya fue destruida. Debido a la escasez de tiempo para narrar todo en menos de dos horas la película pierde parte de la complejidad de las relaciones entre los personajes que había en la serie de tv, pero gana en la parte gráfica y en la animación que alcanzan una calidad sólo comparable a la de Akira, The End of Evangelion, los films de Miyazaki o la Disney. Afortunadamente todo el dinero puesto en la película no hizo que el staff perdiera su ironía y nomás vieron la oportunidad no se privaron de mandar un par de chistes

## PRESENTACION



## ENDING



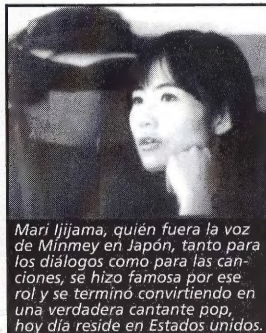
internos, como hacer aparecer a Kawamori como un fan que trata de conseguir un autógrafo de Minmay y a un Valkyrie que dispara latas de cerveza entre sus misiles. Macross: Do you Remember Love? (tal es el nombre oficial que recibe en inglés según la productora) es indudablemente una de las mejores películas de animación de todos los tiempos y merecidamente uno de los grandes clásicos. Habiendo alcanzado el pico con Macross los artistas de Studio Nue emprendieron otros proyectos, Mikimoto continuó con su fama de diseñador de Idol Singers creando a Eve para la popular serie de Ovas Megazone 23 para luego continuar como historietista, ilustrador y diseñador de personajes en una infinidad de proyectos de anime y videogames. Kawamori, en tanto, siguió como diseñador de mechas en proyectos como Dangaioh, Crusher Joe y Gundam 0083. Sin embargo en 1987 el grupo le dio su último adiós a esta etapa de Macross con la realización de un video musical llamado Macross: Flashback 2012. Este video duraba menos de 30 minutos y tenía muy poca animación nueva, era básicamente un concierto de Minmay donde cantaba las canciones más famosas de la serie y entre medio se veían imágenes del anime original y un par que habían quedado afuera de la película así como algunas ilustraciones para art-

books. El concierto se supone que es la despedida de la nave Megarodo 01 (un homenaje al nombre original de Macross) que parte hacia el espacio en busca de otros planetas para habitar como parte del plan de evacuación de la Tierra. Esa fue la última producción Macross en aparecer en la clásica década de los ochenta. Ajeno a todo esto la serie de tv de Macross había logrado meterse en las televisiones de otros países con cierto éxito, pero sobre todo en el Aste Asiático. Aunque algunos países distantes como Brasil, nuestro socio del Mercosur, también llegaron a tener en sus pantallas a esta épica serie fielmente doblada del japonés. Y es vital aclarar lo de fielmente, porque la versión NO fielmente doblada, o sea Robotech, prácticamente se emitió en todo el planeta tierra, aunque eso es otra larga -y triste...- historia (ver pag 13). La película de Macross, en tanto, no llegó nunca a los cines del mundo pero fue editada en video en prácticamente todos lados gracias a que la corporación japonesa Shogakukan la dobló al inglés (en Japón!) para fines educativos y luego aprovechó eso para vender los derechos a nivel mundial. Una versión con doblaje en Español a base de esa versión en inglés fue editada en Argentina en 1987 como Macross: La Ciudad Robot. Vale aclarar que la película todavía se encuentra en algunos videoclubs, mantiene

todos los nombre originales japoneses y no presenta ningún tipo de censura o alteración, aunque al calidad de los actores de doblaje es de terror.



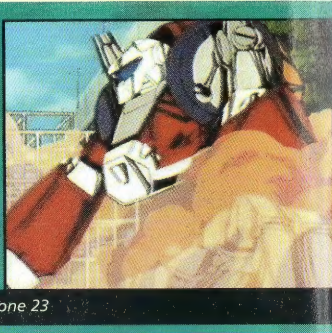
▷ Dedicado a todos los pioneros...



Mari Iijima, quién fuera la voz de Minmay en Japón, tanto para los diálogos como para las canciones, se hizo famosa por ese rol y se terminó convirtiendo en una verdadera cantante pop, hoy día reside en Estados Unidos.



Megazone 23



## ▶ Robotech

Hasta hace no muchos años si alguien era fanático del anime en occidente había casi un 80% de posibilidades de que lo fuera porque se había enganchado con Robotech. La cantidad de países donde fue emitida esta serie sólo ha podido ser igualada recientemente por Dragon Ball y Sailor Moon. La serie era un shock a los sentidos y no se parecía a ninguna otra cosa, era toda una pionera en su género, y es al día de hoy que permanece en las memorias como una de las más queridas; pero también una de las más polémicas y odiadas. No es para menos, de cuantas alteraciones sufrieron a lo largo de los años las series de anime para poder llegar a las pantallas de occidente, Macross sin duda fue una de las que pagó uno de los precios más altos. Los fans que hoy día se quejan de escenas de desnudos cortadas o algún nombre cambiado probablemente se infartarían si a series como Ranma 1/2 o Dragon Ball le pasara lo que le pasó a Macross...

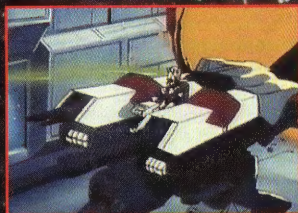
La historia de como Macross se transformó en Robotech es casi una leyenda a esta altura y cuenta lo siguiente: había una vez un tal Ahmed Agrama quien tras trabajar varios años con sus viejos en una compañía de doblaje y distribución de películas en Roma (dedicada mayormente a películas americanas) decidió irse a vivir Estados Unidos, donde tras unos años fundó su propia empresa de doblaje y distribución de films extranjeros. Así comenzó a trabajar en doblar y vender desde Estados Unidos films de diversa procedencia a mercados tan variados como Europa, Medio oriente, África y hasta Latinoamérica. Varios de esos films eran de anime y varios de ellos incluso lle-



garon a nuestros videoclubs y canales de tv (ej Windaria). Se debe aclarar, eso sí, que muchos eran traducciones poco fieles y con escenas cortadas. En 1982 la compañía bautizó a su brazo dedicado al anime como Harmony Gold USA y comenzó a penetrar también en el mercado norteamericano, incluso con cosas de Toei Animation. En este tiempo Ahmed tomó contacto con Carl Macek el dueño de una galería de arte que vendía entre otras cosas transparencias originales de anime de la Tatsunoko Productions. Macek gracias a los fanáticos que compraban allí había terminado enterándose bastante de lo que era el anime, su variedad y la falta de explotación en el mercado americano. Entusiasmado

con este conocimiento, muy superior a la vaga idea que ellos tenían, Ahmed contrató a Macek y lo incorporó a Harmony Gold como productor ejecutivo. Macek quería lanzar en USA algún anime que apuntara a adolescentes y jóvenes adultos, que era el grupo demográfico que más concurría los cines y alquilaba videos en esos momentos. Es así como revisando entre las opciones de compra que tenía Harmony Gold encontró la famosa Super Dimensional Fortress Macross. Macek dobló al inglés los tres primeros episodios y los lanzaron en video con bastante éxito. Pero la intención era poder llegar a meterlo en televisión algún día; esa opción se volvió más tangible cuando firmaron un acuerdo con la compañía Revell

## IMAGENES DE S. CROSS



que estaba desde hace un tiempo vendiendo en Estados Unidos model kits de Macross y otras series japonesas bajo el nombre genérico de "Robotech". Rebautizada Macross por ende como Robotech para poder vender los model kits de Revell, la gente de Harmony Gold salió a intentar vender la serie a los canales de tv. Pero no hubo demasiada suerte, todos les pedían un mínimo de 65 episodios para poder transmitir la serie de lunes a viernes durante 13 semanas como estaban acostumbrados (ya se sabe lo rígidos que son en Estados Unidos con este tipo de huevadas). Macross tenía sólo 36, los de Harmony Gold al poco tiempo se habían podrido de probar y habían decidido editarla en video y listo. Pero los de Revell no querían y empezaron a buscar alguna solución, Macek entonces sugirió fusionar Macross con algunas otras series de la misma productora japonesa para poder alcanzar los famosos 65 episodios. Tras bastante tiempo de estudio y análisis Macek decidió adquirir dos series más: Southern Cross (de 23 capítulos) y Mospeda (de 25). Cuenta la leyenda que feliz de la vida se sentó a ver ambas series en japonés (obviamente no tenía ni idea del idioma) y luego también Macross. Al poco tiempo (quién sabe cuantos porritos de por medio...) se le habían ocurrido una serie de ideas para rescribir las tres historias de modo que pareciese que se continuaban entre sí. Así surgió el concepto unificador de la protocultura (palabra que originalmente no tenía nada que ver con lo que inventó Macek: se refería en Macross, la versión japonesa, a una época anterior a algún hecho no especificado, usando la palabra los zentradi en sus fechas ej: año 22.000 del calendario protocultura). La cosa es que así fue que

comenzó el trabajo de hilar las tres series, alterando y simplificando (alias estupidizado) diálogos en la traducción, cambiando totalmente la música de fondo (que en el caso de Macross era excelente) y creando una única presentación para las tres series, todo esto con el fin de darles un aspecto unificado. Es así como por ejemplo Jeanne Francaix, la protagonista de Southern Cross, pasaría a ser referida como Dana Sterling, para hacerla pasar por hija de dos protagonistas de Macross. La lista de alteraciones similares es casi infinita y en algunos momentos resulta contradictorio con las imágenes (típico caso el supuesto Sdf-2 del último capítulo de la primer generación que aunque decían que estaba "ahí" no aparecía por ningún lado). Los cambios continuaron con el renombramiento de todos los personajes de las tres series para que tengan exclusivamente nombres norteamericanos (originalmente los personajes eran tanto japoneses como norteamericanos, franceses, rusos, sudamericanos etc).

Un detalle molesto sin duda fue que se le agregara una voz en off para que relatara y explicara lo que pasaba en cada capítulo y, como iba a ser emitida en horario diurno, se le cortaron las escenas de sangre y los diversos desnudos. Pese a toda esta masacre, Macek seguía con su idea de apuntar a adolescentes y trató de no "estupidizar" más allá de lo necesario para que se la aprobaran los gerentes de programación de los canales de tv. Los criterios arbitrarios usados al respecto más allá del de fusionar las series, sin embargo, fueron y seguirán siendo motivo de debate en el fandom del anime. Más teniendo en cuenta que los autores japoneses de Macross comentan que nunca quisieron ver cómo había



Orguss

quedado en su versión "Robotech". Calidad al margen, la cuestión es que luego solucionar el problema final de que la totalidad de capítulos no era múltiplo de 5 (por los días de la semana...) inventando un capítulo extra (Dana's story) a base de reutilización de partes de Macross a modo de "recuerdo", en 1985 Robotech estaba lista para llegar a las ondas de todo el mundo (Harmony Gold se había asegurado de obtener los derechos de distribución mundial). La empresa norteamericana había logrado crear una épica saga generacional de 85 capítulos llamada Robotech que si bien era inferior a las versiones originales de las series, no dejaba de ser impactante y adulta para aquel que no hubiera visto el material japonés fielmente traducido. En fin... la cosa es que aun con toda esta alteración la serie tuvo éxito en todo el mundo e impulsados por la empresa Matchbox, que había comenzado a vender una línea de juguetes de Robotech, los de Harmony Gold salieron a producir



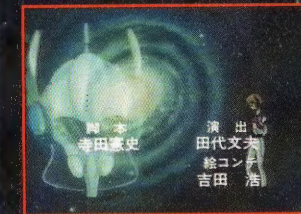
El casamiento de Rick y Lisa en Robotech II: The Sentinels

una continuación a la exitosa serie. Pero por supuesto ahora nada sería tan fácil, no alcanzaba con agarrar otras tres series y rescribirlas, iban a tener que empezar de cero y crear una continuación íntegramente ellos. Así nació el famoso proyecto Robotech II: The Sentinels. La intención ahora era crear 65 capítulos que se situaran entre la primer y la segunda generación, narrando las aventuras de Rick Hunter y Lisa Hayes en su viaje a Tírol, el planeta de los Amos de la Robotecnica a fin de tratar de impedir la guerra con ellos. La serie contaría con sonido stereo, guión a cargo de la gente de Harmony Gold y animación a cargo de Tatsunoko productions, quienes reutilizarían muchos de los mechas y diseño de trajes que habían creado para Southern Cross. La idea evidentemente era hacer una gran producción con los mejores elementos de ciencia ficción adulta, incluso estaban tan entusiasmados que ya había planeado una tercer parte tentativamente titulada Robotech III: The odyssey. Pese a todo el entusiasmo que reinaba en Harmony Gold en ese momento el proyecto nunca llegó a materializarse debido a circunstancias externas. La primera de ellas fue la triste decisión de la Harmony Gold de asociarse con Canon y sacar en los cines norteamericanos una película de Robotech. Dicha película era una mezcla salvaje de la primer parte de un OVA japonés de ciencia ficción llamado Megazone 23 con capítulos de Southern Cross. Sólo los diez minutos finales eran animación creada expresamente para ese propósito. Esta vez el milagro de la reescritura no funcionó y el resultado fue horrible. Nada parecía tener sentido y el cambio brusco que había en diseño y definición entre ambas producciones

## PRESENTACION



## ENDING



## IMAGENES DE MOSPEADA



fusionadas daba a "Robotech: The Movie" un aspecto de Frankenstein con antifaz de ladrón. Esto sumado a la pésima promoción y críticas causó que la película fuera un gran fracaso, a tal punto que en Estados Unidos ni se gastaron en editarla en video jamás. Para seguir empeorando las cosas el Yen se revaluó bastante frente al Dólar, causando que el costo de animar la serie en la moneda norteamericana se disparara. Y para terminar de matar el proyecto los juguetes de Matchbox no tuvieron las ventas esperadas y la compañía decidió retirar su apoyo económico a la serie. Harmony Gold sola ante la tormenta canceló la serie de inmediato. Varios minutos de los primeros 4 capítulos de Robotech II: The Sentinels habían llegado a ser animados y en busca de salvar algo de lo invertido, Carl Macek se llevó esas partes a USA con la intención de sacarlas en video. Cosa que hizo en 1986, tras reescribir su propio guión, reordenar las partes y agregarle escenas de las ya existentes en la serie original. El video tuvo un moderado éxito, pero era una pieza de coleccionista interesante. Se podía ver la salida del SDF-2, el casamiento de Rick y Lisa, la destrucción del planeta de los Amos de la Robotecnia al ser descubierto por los Invids y la decisión de la regis Invid de buscar por todo el universo la nave donde estaba la Flor de la Vida Invid. La animación de este video es muy parecida a la de Southern Cross sólo que bastante peor coloreada, la música es la misma con algunos pocos temas nuevos. Como única anécdota interesante sobre el fenecido proyecto está que fijándose en los créditos vemos como autor de los Storyboards a Kevin Altieri, la misma persona que luego pasaría a la

fama como director de la nueva serie animada de Batman. Parece que no en vano se ha señalado al dibujo animado de Batman de tener una onda muy anime... La cuestión es que gracias a circunstancias externas que nada tenían que ver con el rating, Robotech ponía de esta triste forma punto final a su existencia en las pantallas de tv. Los guiones de Robotech II luego fueron sacados como novelas a través de la editora Dell Rey y adaptados a comics blanco y negro por Eternity y Academy comics. Algo después en USA salió una novela final que englobaba todas las tramas a modo de odisea llamada Robotech: The End of the Circle, evidentemente a base de las ideas para Robotech 3. La presencia de Robotech en nuestro país tuvo su pico en 1986 cuando alcanzó altos ratings al ser emitido diariamente por Canal 9 de Buenos Aires y varios canales regionales. La película se llegó a estrenar en nuestros cines pero no tuvo aquí tampoco demasiado éxito. Para terminar de cagar a un film que ya era una caída, el doblaje fue hecho por Video Record de Argentina y no por la empresa mexicana que había doblado la serie de tv. Como era de preveer el doblaje resultó de una calidad catastrófica y hasta la traducción estaba llena de incoherencias. Sin embargo aquí sí editaron el largometraje en video y tuvo algo de éxito en ese circuito. Robotech II, por su parte, nunca llegó a la Argentina ni en video aunque sí fue hasta emitido en tv doblado al castellano en otros países de latinoamérica como Chile. La última repetición de la serie fue en 1993 en el canal Big channel, antes de que este fuera comprado por la gente de Magic Kids.

## • De qué se trataban en verdad?

### Super Dimensional Cavarly Southern Cross

- 23 capítulos
- Emitida originalmente en Japón entre el 15-4-84 y el 30-9-84

En un futuro lejano la humanidad destruyó a la Tierra en una guerra nuclear y los sobrevivientes debieron escapar a otros planetas. Uno de ellos es Glory, en la constelación de la Cruz del Sur, lugar donde se desarrolla la serie. Allí la sociedad humana adquirió un sistema casi militar lindando con el fascismo. La historia comienza con la llegada de una raza llamada Zords a reclamar Glory, ya que ese fue su planeta de origen. La historia se centra en Jeanne Francaix, una joven mujer que esta al mando de un escuadrón que tendrá un rol decisivo en la guerra contra los Zors. Especialmente porque su novio, Sigfried Weisse (irónicamente renombrado Zor en Robotech) fue capturado en una base espacial y enviado a Glory como espía por los Zors tras sufrir un lavaje de cerebro.

### Genesis Climber Mospeada

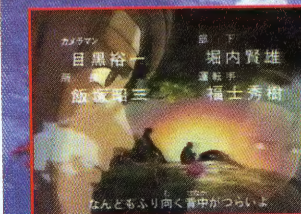
- 25 capítulos
- Emitida originalmente en Japón entre el 2-10-83 y el 25-3-84

En el año AD 2050 el sistema solar es atacado por una raza alienígena de aspecto insectoide llamada Invid. En escasos días logran derrotar a las fuerzas de defensa de la Tierra y adueñarse del planeta. Las colonias de Jupiter y Marte, que no habían sido tomadas, contratacan pero son derrotados. 33 años después la base de Marte lanza un nuevo ataque en busca de reconquistar la Tierra, logrando que algunos de los soldados traspasen la barrera de defensa Invid y se infiltren en la tierra, uno de ellos es Stick Bernard (Scott Bernard en Robotech). Obsesinado en destruir a los Invids tras ver morir a su novia en la batalla para infiltrarse en la Tierra hará lo que sea por llegar a la base alienígena y destruirla. Los Invids están en la Tierra en busca de estudiar a sus seres vivos para hacer experimentos y analizar cual sería la mejor forma a la que evolucionar como especie. Sólo atacan a aquellos que los atacan (o tienen baterías de HDT como las que se usan de combustible para vehículos de guerra) ya que se encuentran allí sólo para hacer experimentos. Esta serie tuvo una continuación en video en Septiembre de 1985 llamada Mospeada: Love live alive, la cual era mayormente un concierto del personaje más popular en Japón de la serie, Yellow Belmont (Lancer).

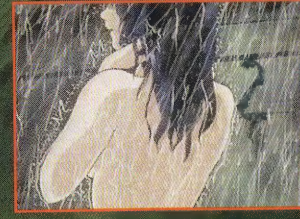
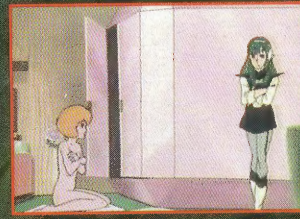
## PRESENTACION



## ENDING



**IMAGENES CORTADAS**



**Megazone 23  
Parte 1**

- OVA de 80 mins
- Lanzada en video en Japón en 1985

Shogo Yahagi, un simple adolescente que trabaja en un fast food descubre sin querer una enorme conspiración por parte de los militares. Lo que creen que es la ciudad de Tokyo de la tierra no lo es! El y todos los humanos que quedan han estado viviendo en una nave espacial gigante desde hace casi 500 años, engañados y manipulados por los militares que son los únicos que saben la verdad. En las partes 2 y 3 de esta serie de OVAs se cuenta la destrucción de esta nave (llamada Megazone) y el retorno a la tierra. La tercer parte (que tiene dos segmentos) fue editada en video en varios países como Megazone 23, sin aclarar que era la tercera parte de la saga.

**Voces mexicanas**

Rick Hunter.....	Jesús Barrero
Lisa Hayes.....	Patricia Acevedo
Lynn Minmay.....	Sylvia Garcel
Breetai.....	Eduardo Borja
Capitán Global.....	Alvaro Tarcio
Max Sterling.....	René García
Dana Sterling.....	Mónica Manjarrez
Nova Satori.....	Patricia Acevedo
Musica.....	Patricia Acevedo
Sean Phillips.....	Jesús Barrero
Lancer.....	Martin Soto
Exedore.....	Jorge Roig

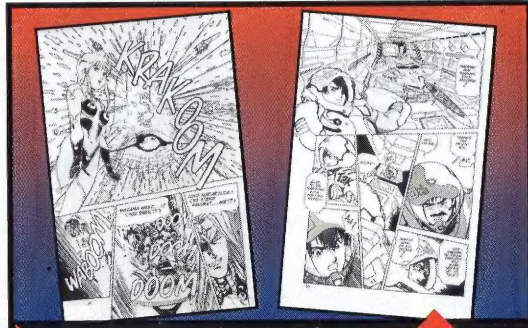
**Equivalencias de nombres**

VERSION ROBOTECH	ORIGINAL JAPONES
Rick Hunter.....	Hikaru Ichijo
Lynn Minmei.....	Lynn Minmay
Lisa Hayes.....	Misa Hayase
Roy Fokker.....	Roy Fokker
Claudia Grant.....	Claudia Lasalle
Max Sterling.....	Max Genius
Miriya.....	Miria Farina
Henry Gloval.....	Bruno Grolbal
Ben Dixon.....	Hayao Kakizaki
Khyron.....	Kamjin Krashvera
Breetai.....	Britai Kridanik
Dolza.....	Bodolza
Exedore.....	Exedore
Dana Sterling.....	Jeanne Francaix
Nova Satori.....	Lana Isavia
Amos Robotecnia.....	The Zor
Zor Prime.....	Seifrietti Weisse
Scott Bernard.....	Stick Bernard
Lancer.....	Yellow Belmont
Rand.....	Rei
Rook Bartley.....	Fuke Eroze
Annie.....	Mint Rubble
Sera.....	Sorji
Veritech.....	Valkyrie
SDF-1.....	SDF-Macross
Cidon.....	Mospeada

**La resurrección de Macross:  
Macross II: Lovers again**

En 1992 tras una larga ausencia Macross volvía a las pantallas en forma de una serie de 6 videos llamada Macross II: Lovers Again. Supuestamente se situaba en la continuidad de la película para cine de Macross y sucedía 8 años despues de los eventos allí narrados. Sin embargo lo poco conforme que quedó todo el mundo con esta miniserie hizo que los productores luego la anularan de la continuidad y se refirieran a ella como una historia que sucede en un "mundo paralelo". En Macross 2 del equipo original sólo estaba presente el diseñador de personajes, Haruhiko Mikimoto, y la gente de la música. La ausencia de Kawamori y los demás se hizo notar. La historia era una especie de remake de la serie original con el típico triángulo amoroso. El protagonista en este caso es Hibiki Kanzaki, un joven periodista que esta cubriendo la guerra contra los Marduk, una raza alienígena que controla a a los zentradis por medio de unas chicas que cantan llamadas emulators.

La relación de Hibiki con una de estas chicas emuladoras llamada Ishtar, tras capturarla inintencionalmente, es el eje de la historia. Aunque al igual que en la original el protagonista no se queda con la cantante sino con la militar de turno, en este caso la piloto es Silvie Gena. La miniserie no aporta nada nuevo al universo Macross más allá de una animación muy dinámica (aunque la calidad del dibujo cae muuuuuuucho en algunos capítulos) y resulta infantil en muchos aspectos. Macross II fue un producto correcto y bien hecho pero no digno de llevar el nombre Macross que tanta potencia y admiración evoca. Las venta de las ediciones en video en Europa y Estados Unidos, sin embargo, fueron muy altas y sirvió para poner los cimientos del mercado de anime en video en occidente.

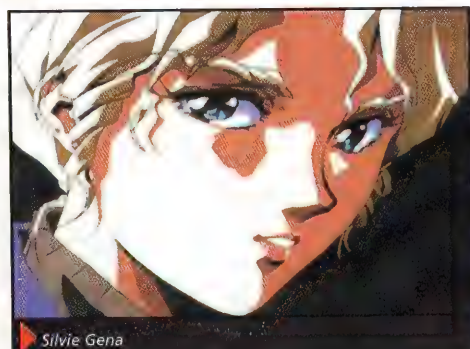


Adaptación al comic de la miniserie de OVAs Macross II.





Ishtar



Silvie Gena



Hibiki Kanzaki



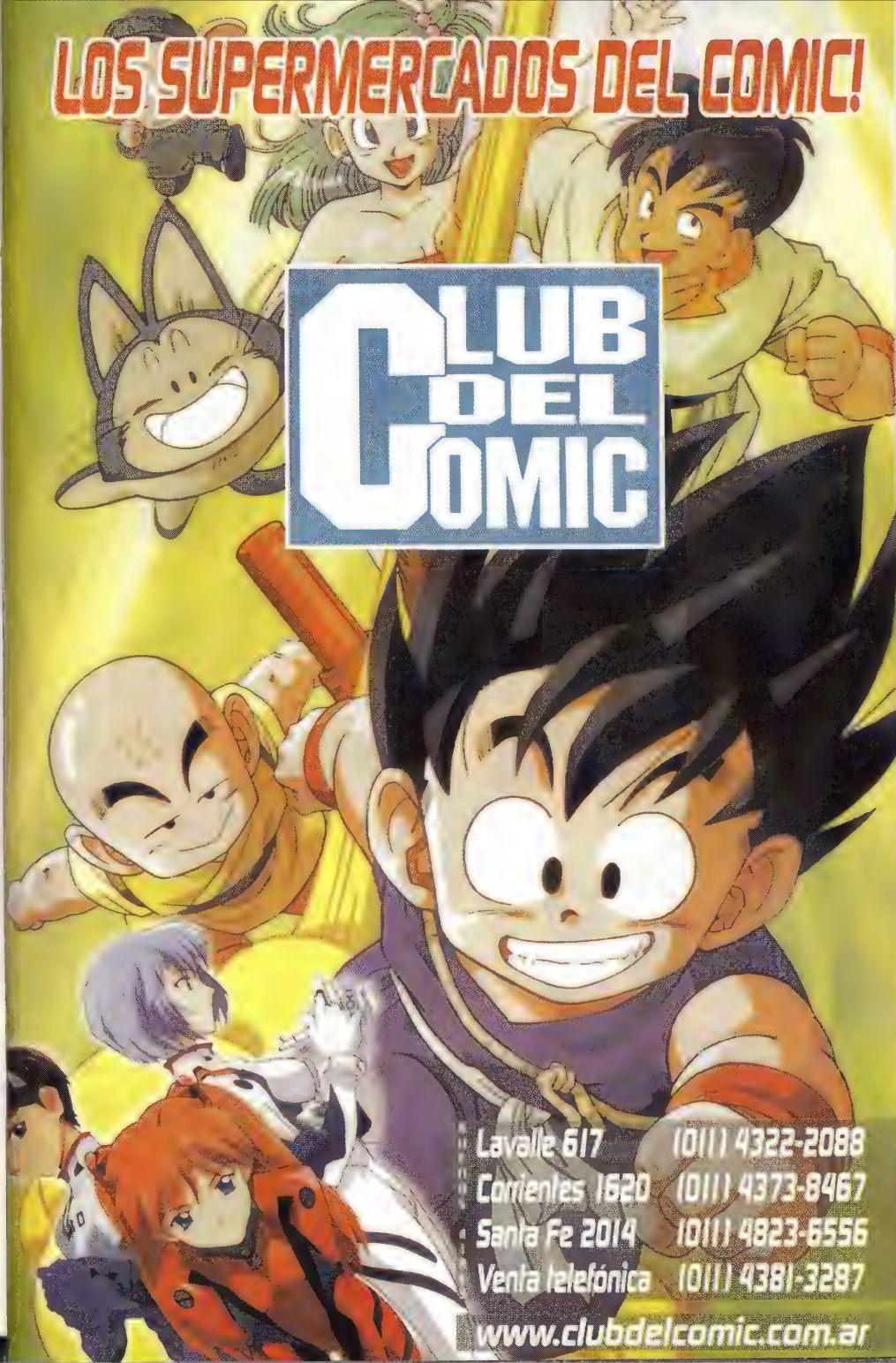
Haruhiko Mikimoto dibujando



Las herramientas de trabajo de Haruhiko

# LOS SUPERMERCADOS DEL COMIC!

## CLUB DEL COMIC



- Lavalle 617 (011) 4322-2088
- Corrientes 1620 (011) 4373-8467
- Santa Fe 2014 (011) 4823-6556
- Venta telefónica (011) 4381-3287

[www.clubdelcomic.com.ar](http://www.clubdelcomic.com.ar)

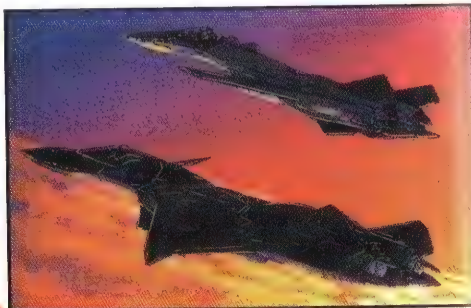
## La resurrección como debió ser: Macross Plus

En 1994 uno de los hombres claves de Macross, Shoji Kawamori, retorno a su primer amor con dos proyectos simultáneos: Macross Plus y Macross 7. El primero en aparecer fue Macross Plus, una miniserie de 4 videos (de unos 40 mins cada uno) con tal calidad de detalle y perfección en todo sentido que sigue siendo alabada al día de hoy. Esta serie de OVAs apuntaba a los fans originales de Macross que buscaban una secuela adulta, con verdadero sentimiento detrás. Macross Plus fue uno de los primeros productos en el mundo en mezclar animación tradicional y de computadora de forma impecable. Un detalle llamativo de esta producción es que es la única secuela de Macross en la cual no estuvo involucrado el diseñador de personajes Haruhiko Mikimoto. La creación del aspecto de los protagonistas corrió en esta ocasión a cargo de Yuki Masa, quien les dio un aire más realista y agresivo a los personajes. Eso sí, vale señalar que no aparece ninguno de los protagonistas originales ni se hace demasiada referencia al universo de Macross en sí, más allá de la pelea final en la nave Macross. Más suena a que Kawamori quería contar una historia



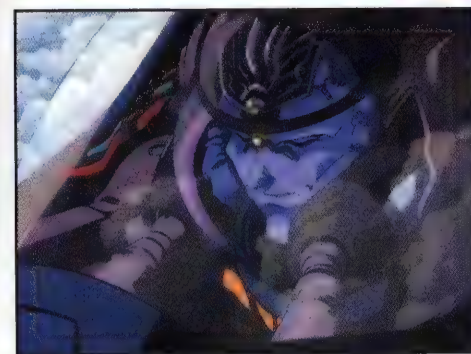
determinada y para tener el mayor presupuesto y llegada posible la situó en el universo Macross. Esto no debe entenderse como algo negativo, ya que Macross Plus resultó un producto excelente de esos hechos con ganas y pasión que rara vez se ven, y sirvió para reencender la pasión Macross en todo el mundo tras la disconformidad general con Macross II. La historia de esta miniserie de videos se sitúa casi treinta años después del final de la serie de tv original y nos narra cómo el piloto de guerra Isamu Dyson es enviado al planeta Eden, el primero en ser colonizado por la raza humana, para

que trabaje como piloto de prueba. Allí están testando dos modelos de Valkyries para ver cuál construir: uno de control estándar, que él piloteará y uno operado por control mental. El piloto del otro Valkyrie resultara ser Guld Bowmann, un viejo amigo



de infancia, con quien Isamu parece haberse peleado muy seriamente en la adolescencia por una mujer. Esa mujer es Myung Fan Long y entrará en contacto nuevamente en sus vidas en ese momento al llegar a Eden como la productora de Sharon Apple, la cantante virtual más famosa de la galaxia. Una anécdota interesante respecto a la producción es que Kawamori y el staff viajaron a Estados Unidos a estudiar bases militares y tomar contacto con pilotos de prueba a fin de darle a

esta producción el mayor realismo y fidelidad posible. La cuatro partes de Macross Plus fueron compiladas luego a modo de película junto con algunas escenas nuevas. Esta versión "película" de Macross Plus se estrenó en cines japoneses el 7 de Octubre de 1995.



## ► El regreso a la TV: Macross 7

El retorno a la tv de Macross se dio el 16 de Octubre de 1994 con una nueva serie para televisión llamada Macross 7. Esta se extendería por un total de 49 episodios hasta concluir el 24 de Septiembre de 1995. La primer anécdota interesante con respecto a la televisión es que la emitieron en el mismo horario que en 1982, 12 años antes, pasaran la serie original. Este anime significó el retorno de Macross a las masas; no sólo los nostálgicos y fans veteranos la siguieron sino que también toda una nueva generación de chicos y adolescentes que debido a su edad jamás habían oído hablar de este clásico antes. Kawamori y la gente de Studio Nue se encargaron del planeamiento general de la serie, y los diseños de personajes corrieron a cargo del clásico Haruhiko Mikimoto, con algunos retoques para animación por Ichiro. Al igual que en las demás series Macross, esta tuvo un fuerte énfasis en la música, en esta ocasión a través de los protagonistas del anime, un grupo de rock llamado Fire Bomber. Su música se volvió tan popular que no sólo llegó a los top ten japoneses sino que la banda que hacía la música salió a tocar en vivo por todo Japón consiguiendo gran éxito. También esta

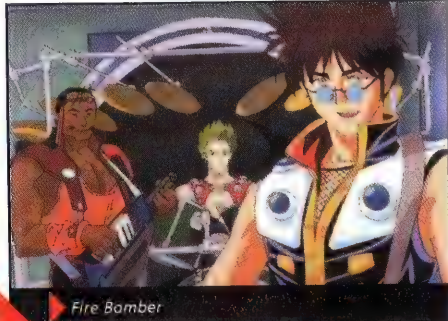


es una de las series que más compacta tiene. Pero lo que más atrajo y gustó a los fans originales es que en esta continuación sí aparecieron algunos personajes de la serie de 1982, aunque obviamente aquí bastante vejetados y en roles secundarios, pero de presencia constante en la historia. Estos personajes fueron Max Genius (Max Sterling), su esposa la zentradi Myria Farina y Exedor. Para que se le caigan las lágrimas a los fans más veteranos incluso hay un capítulo donde Myria agarra un Valkyrie de los viejos y sale a combatir con él hasta usando el traje de piloto de la serie original. La Historia de Macross 7 cuenta la

vida de los habitantes de City 7, una enorme ciudad espacial, comandada por Max Genius dirigida al centro de la galaxia. Bueno, de hecho es todo una flota de naves de la cual City 7 es la más importante. En el camino son atacados por unos seres llamados Varuta que intentan robar la Spiritia



La ciudad espacial City Seven



Fire Bomber

de los humanos: una extraña energía que abunda en la gente creativa. Pese a las constantes luchas el protagonismo de la serie no se centra en los pilotos sino que recae en el mencionado grupo de rock Fire Bomber, que está compuesto por Vifidas (una Zentradi que nunca habla) Milenne (la séptima hija de Max y Miriya, que se fugó de la casa), Ray Lovelock (un ex-piloto con un pasado misterioso) y Basara (un loco compositor que sale a cantar al espacio con un Valkyrie, intentando emular sin resultado el efecto pacificador de las canciones de Minmay). Los sentimientos, triángulos amorosos y las relaciones humanas en general son como en toda Macross uno de los ejes de la historia. Aquí inmediatamente se notan algunos detalles interesantes como que Max y Miriya están repeleados y casi no se hablan; encima el romance entre Milenne de 13 años con Basara de 21! A la serie le siguió una película llamada The galaxy is Calling me y una miniserie de dos OVAs llamada Encore, aunque se rumorea que ambos proyectos no fueron más que una forma de comercializar algunos capítulos de la serie que no se habían emitido. La que sí tuvo bastante repercusión fue la reciente miniserie



de Ovas Dynamite 7. Esta miniserie acaba de finalizar en Japón con su cuarto volumen hace sólo algunos meses y se destacó por incorporar nuevos personajes, sacar del freezer a más de los personajes originales y tocar algunos temas transgresores que no pudieron abarcar en la serie de tv. Recientemente el autor Mizuho Takayama realizó

un manga basado en esta miniserie, lo publicó la editorial Kadokawa Shoten y fue recopilado en un volumen bajo el nombre Macross Dynamite 7: Mylenne Beat. También existen varias novelas de Macross 7.

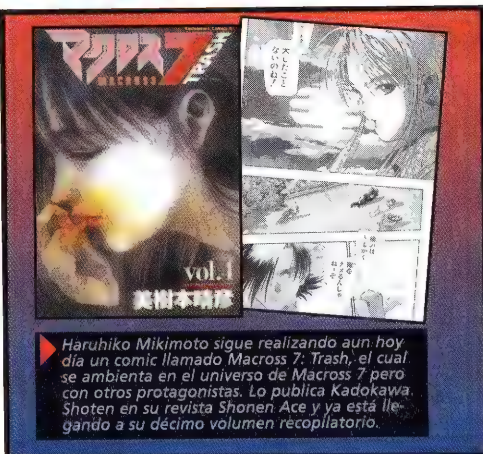


Basara



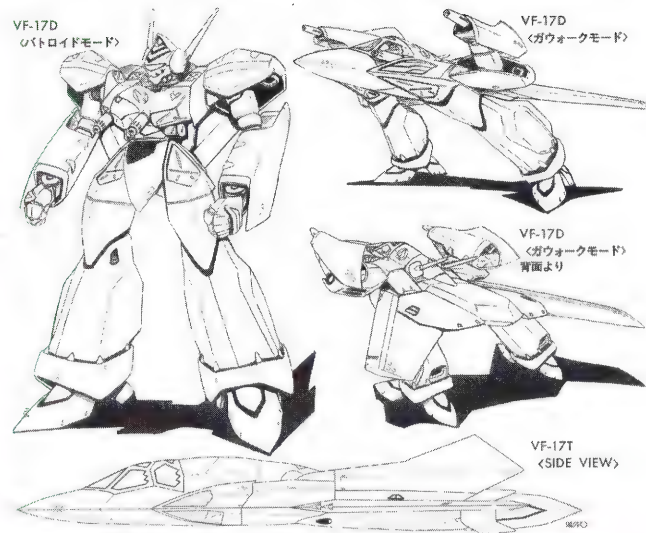
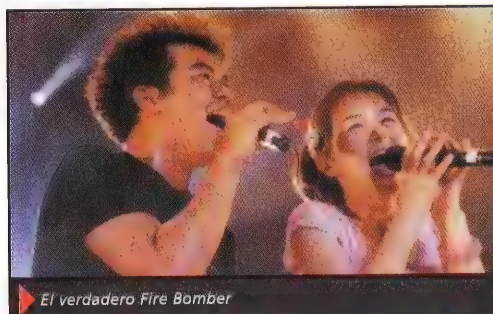
25

Milenne

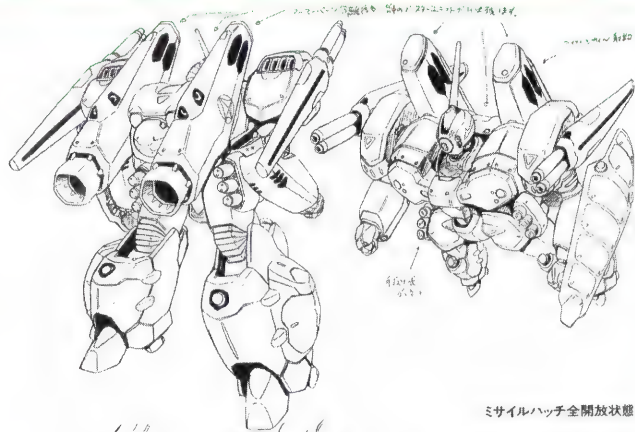
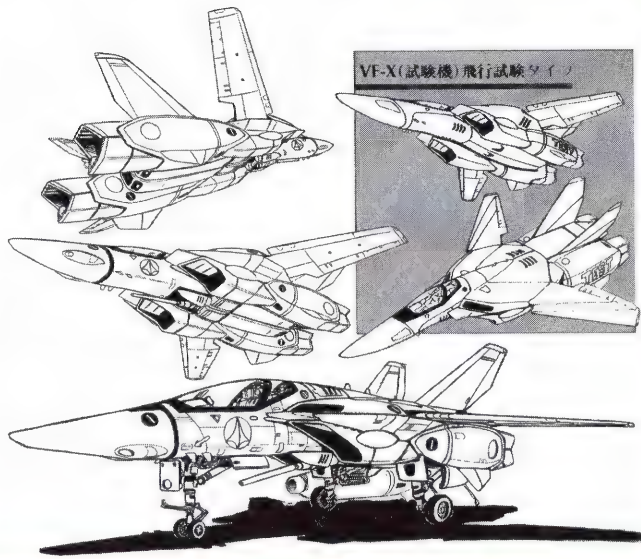


Macross 7 Trash  
vol. 1  
美樹本晴彦

▶ Haruhiko Mikimoto sigue realizando aun hoy día un comic llamado Macross 7: Trash, el cual se ambienta en el universo de Macross 7 pero con otros protagonistas. Lo publica Kadokawa Shoten en su revista Shonen Ace y ya está llegando a su décimo volumen recopilatorio.



VF-X(試験機)飛行試験サイン

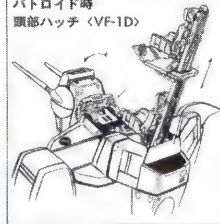


ミサイルハッチ全開放状態

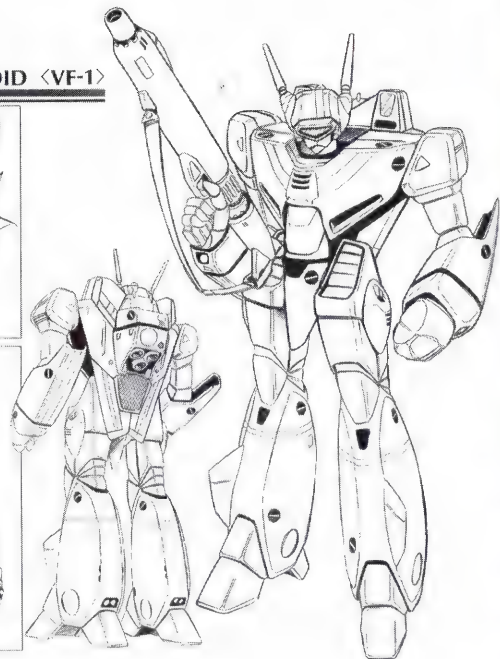
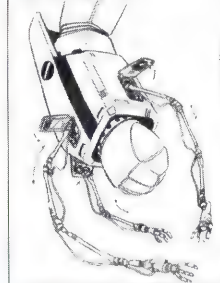


BATROID <VF-1>

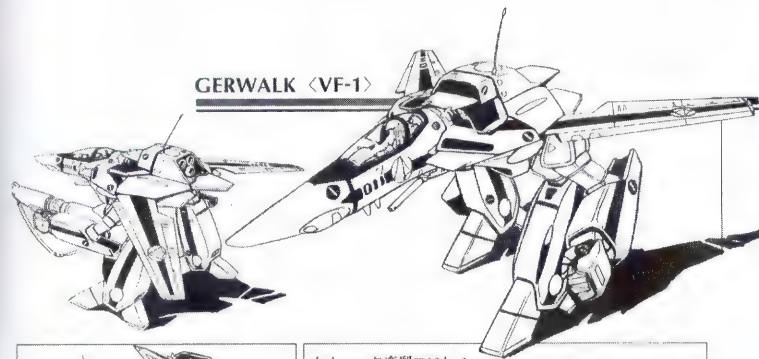
バトロイド時  
頭部ハッチ <VF-1D>



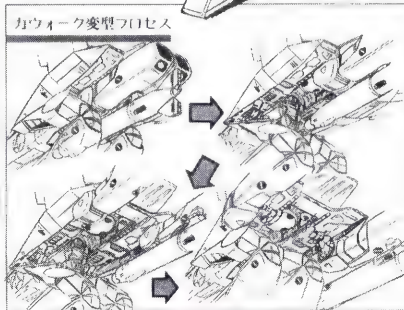
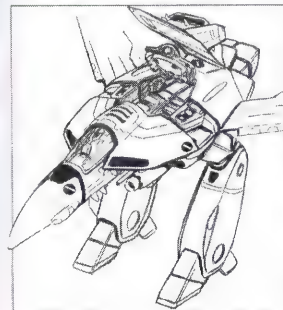
腕部マニピュレーター



GERWALK <VF-1>



カウイク変型プロセス



# Escaflowne

## Medioevo Hi-Tech

Por Agustín Gomez Sanz

Escaflowne si bien jamás fue emitida o comercializada de forma legal en video es inegablemente una de las series más populares en estos momentos en Argentina. Cualquiera dueño de una comiquería en nuestro país ante la pregunta de cuales son los animés más buscados, cita invariablemente, además de los que se emiten en tv, a Evangelion y Escaflowne. La enorme proliferación de copias piratas de la edición española en video que circulan por este canal de comercialización le ha permitido a la serie alcanzar cierta masividad en estas latitudes sin jamás haber tocado un canal de tv o un japonés haber firmado un contrato autorizando su edición. Ilegalidad al margen, este hecho no deja de hablar bien de este anime. Además, si hoy nos pusieramos a hacer una lista de las series de anime más exitosas de los últimos tiempos tanto en Japón como en el exterior en alguno de los casilleros entraría sin duda Tenkuu no Escaflowne, tal vez cerca de Evangelion y Macross Plus. Lo extraño de todo esto es que justamente a diferencia de las dos series anteriormente mencionadas, Escaflowne no aporta nada nuevo al género de la animación. La razón por la que esta serie de unos míseros 26 capítulos se convirtió en uno de los mayores sucesos de la TV japonesa es nada más ni nada menos que por los detalles. Mientras, por ejemplo, Evangelion rompía con los estándares de narrativa y

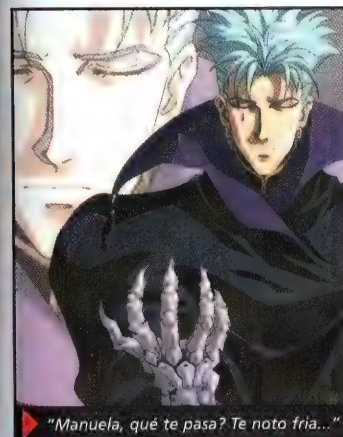


Macross Plus marcaba un precedente en animación computada, Escaflowne se destacaba por la buena mezcla de narrativa tradicional, animación y efectos de computadora sumados a un excelente diseño de personajes y mechas, más una banda de sonido excepcional. Todos y cada uno de los aspectos de la serie están cuidados hasta el más mínimo detalle como si se tratara de una película de alto presupuesto, el resultado sorprende inmediatamente. El hecho de haber nombrado a Evangelion y Macross Plus como punto de comparación no es porque sí, el autor de Escaflowne no es otro que Shoji Kawamori. Quién es este? Este señor además de haber creado varios diseños para la serie Gundam 0083, es conocido en Japón como el papá

del Valkyrie (el avión transformable de Macross, conocido en estas tierras como el Veritech de Robotech). En el caso de su relación con Evangelion, se trata de una especie de rivalidad



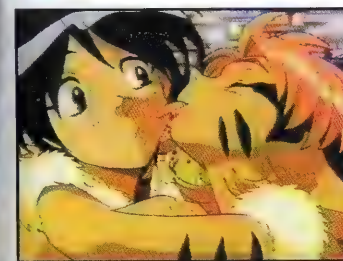
Van Fanel



"Manuela, qué te pasa? Te noto fria..."



"¿Dónde está el protector de lengua?"



que existe en su tierra natal entre los fanáticos de una y otra, ya que los seguidores de Eva acusan a Escaflowne de ser una especie de "imitación" que Bandai y Sunrise hicieron para hacerle la contra a Gainax. La historia de su creación es en realidad muy diferente. El proyecto original de Escaflowne venía formándose en la mente y las mesas de dibujo de Kawamori y su equipo desde hace muchos años, específicamente desde 1991. La tardanza en llegar a la pantalla chica trajo varias confusiones, como por ejemplo que el lanzamiento de una de las versiones manga BASADA en la historia de la animación saliera a la venta un año y medio ANTES que la propia serie. En fin... la cosa es que después de haber terminado con los proyectos de Macross Plus y Macross 7, Bandai, que muy contenta estaba con este buen hombre por haber hecho de ambas producciones un éxito, decidió darle el presupuesto para poder llevar a cabo sus ideas, y es así como Escaflowne llegó a la TV el 2 de Abril de 1996. Como se dijo antes consta de 26 capítulos (una temporada) que se transmitieron semanalmente por Tv Tokyo hasta concluir el 24 de Septiembre del mismo año. El nombre completo original de la serie es "Tenkuu no Escaflowne", algo así como "Escaflowne de los cielos", aunque se volvió más conocida gracias a la pobre traducción al inglés que hizo la propia productora: "The Vision of Escaflowne" y las posteriores traducciones que se hicieron a partir de este título. Un dato interesante es que la serie fue originalmente concebida para 39 episodios (tres kuuru - tres cuartos de año), aunque finalmente fue reducida. Para poder compactar la

historia que habían inventado en menos capítulos se optó por aumentar el ritmo de narrativa por lo que la serie tiene esa curiosa característica de "mucho historia por episodio". Un detalle llamativo es que los primeros episodios fueron animados pensando en que iba a ser de 39 capítulos, pero cuando se decidió bajarla a 26 antes de comenzar a televisarlos, debieron cortar escenas que hacían referencia a subtramas que ahora no podrían desarrollarse, así como reescribir un poco. Estas escenas cortadas fueron recuperadas luego en ediciones en laserdisc y video en Japón y algunas de las versiones en video extranjeras. Otra característica distintiva de esta serie es el uso de diferentes cartas del tarot para darle el clima a cada episodio. Esto se realiza utilizando una carta, que representa el elemento más característico del capítulo, como caratula de cada episodio, así por ejemplo el segundo capítulo en el que la protagonista es envuelta en un rayo de luz, se utiliza la carta de "LA LUCE" (La luz). Por esta razón muchos supusieron que había cartas inventadas, ya que hay varias que no corresponden con los juegos de tarot más conocidos (siendo Rider-Waite el más popular). La razón de estas diferencias fue expli-

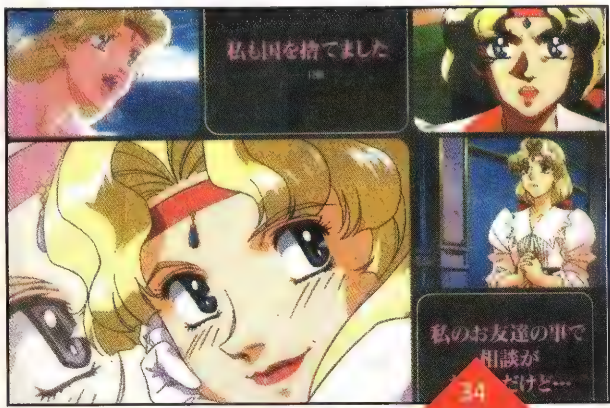


Hitomi Kanzaki (a la izquierda)

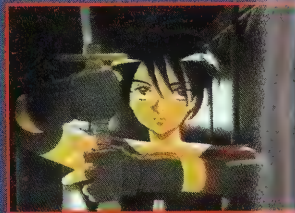


cada por la productora, que indicó que utilizaron un juego de cartas basado en el Tarot de Merlín. El diseño de los mechas es excelente y trae muchos recuerdos de los Valkyrias de Macross Plus, pero con la característica de estar pensados de una forma no tecnológica (estilo también conocido como retro-tech), es decir como gigantes armaduras con extensiones para el cuerpo, con espadas, capas y todos los chiches. Por supuesto era infaltable la transformación. En este caso el Escaflowne (el nombre del mecha / robot principal) se convierte en un dragón que se maneja con un par de cuerdas sentado el lomo, original sin duda. Como ya se mencionó, Escaflowne tiene partes de animación computada; para fundir los efectos de

computadora con la animación común se utilizó un programa especial llamado RETAS que las mezcla de forma que no se noten esas texturas demasiado "realistas" para la animación. Esto evita que dentro de una animación coloreada con oleos en colores casi planos aparezca un objeto clásico de computadora con brillos perfectos y esas cosas. Escaflowne en estos momentos se está editando en video en casi todo el mundo y fue emitida en algunos países de Europa y el Este Asiático. De momento no hay planes de una edición o transmisión local, aunque las copias piratas de la edición española, como dijimos, prácticamente inundan las comiquerías (lamentablemente las voces son de terror...).



IMAGENES DE LA SERIE



La historia

El personaje principal es Hitomi Kanzaki, una chica de secundaria más normal que cualquiera, salvo por el hecho que tiene pequeñas visiones del futuro, y lee con bastante precisión las cartas del tarot. El otro hobby de Hitomi son las carreras de 100 metros llanos, y es allí donde conoce su enamorado: el capitán del equipo colegial. Eventualmente cuando parece que Hitomi se lo va a poder apretar al capitán, aparece de la nada, a través de un portal dimensional (de esos que siempre andan dando vueltas por ahí) un feroz dragón, tirando fuego por la boca y todo. Afortunadamente también lo sigue Van, un joven guerrero, que luego de matar al dragón le extrae el diamante colorado que lleva por corazón. Acto seguido, el joven Van retorna a su dimensión gracias a un misterioso pendiente que usa Hitomi, y de paso se la lleva a ella también. De ahí en más la historia se desarrolla en Gaea, un mundo "cercano" a la tierra, tan cercano que se considera a la tierra como una "luna fantasma", pero que por supuesto no puede verse desde nuestro planeta. Allí descubrimos que Van es príncipe de un reino llamado Fanelia, en donde se encuentra la armadura humanoide (en la serie se refieren a estas armaduras como Guymeles) de ocho metros de alto llamada Escaflowne. Justo cuando Van usa el corazón del dragón para activar al robot otros Guymeles del imperio Zaibach, equipados con capas de invisibilidad, invaden su reino. De ahí en más la historia se desarrolla a partir del triángulo amoroso entre Van, Hitomi, y Allen, otro príncipe que se les alía en la lucha, y que, oh casualidad, tiene el mismo rostro que Susumu Amano, el capitán del equipo de carreras del cual está enamorada Hitomi. En este nuevo mundo los incipientes poderes de Hitomi comienzan a desarrollarse, y es así como toma un rol importantísimo en la historia, ya que, por ejemplo es la única que puede ver a los Guymeles del enemigo.



Del lado de los malos tenemos a un personaje más que extraño y a la vez casi clásico, el chabón/mina/andrógino/Michael Jackson, que en este caso se llama Dilandau Albatou, y durante la historia veremos como fue que le insertaron el pene y la volvieron chaboncito, aunque se olvidaron de cambiarle la voz. Al jefe de los malos, Dornkirk, rara vez aparecerá en persona, ya que casi siempre aparece como una imagen de televisión, pero como si la estuvieras mirando con la cara pegada en la pantalla; el efecto queda diez puntos.



## Los mangas

Escaflowne es una de las pocas series que ha inspirado dos adaptaciones en papel. La explicación más lógica, más allá de la obvia doble ganancia, es que el guión es perfectamente adaptable a los llamados Shonen manga y Shojo manga (comics para varones y para chicas respectivamente). De esto se entiende que la adaptación publicada en revistas de comics orientadas a chicos se enfoque más en la acción y la publicada en revistas orientadas a chicas en el romance. El detalle de que la edición Shonen haya salido un año antes que la serie confundió a la gente que lógicamente pensó que la animación era una adaptación de este cómic. Hay varias diferencias entre ambas adaptaciones y entre estas y el anime, como por ejemplo el apellido de Hitomi (Kanzaki en el anime y Hoshino en ambos manga). Además en vez de correr, en la versión Shonen actúa, y en el Shojo no hace nada en especial.

Los datos de cada serie son:

**Tenkuu no Escaflowne: (shonen)** se comenzó a serializar en el magazine mensual Shonen Ace perteneciente a la editorial Kadokawa Shoten (revista donde se serializan Bt'X, Evangelion, Macross 7 etc). Su publicación se dio desde Octubre del '94 hasta Noviembre del '97, y como el común de las publicaciones fue luego recopilada, dando un total de 8 tomos. Su autor Katsu Aki, se basó en los conceptos ideados por Kawamori, para crear esta (a falta de una palabra mejor) asquerosa adaptación. El diseño de personajes es bastante pobre, y compararlo con los de Kawamori, sería como comparar "Transformers: Beast Wars" con un Tamagotchi. Incluso la historia fue simplificada bastante, lo que deja a entender que fue pensada para un público mucho, pero mucho más infantil que para el que fue ideada la serie de tv. Además difiere del original en cuanto a la personalidad de Van, y una extraña cualidad del amuleto de Hitomi, que aumenta los poderes de Escaflowne, por no decir que ella se transforma en rubia y está conectada a Escaflowne.



**Messiah Knight, Tenkū no Escaflowne,** también conocida como Hitomi, **Tenkū no Escaflowne: (shojo)** También se basó en el concepto de Kawamori, en este caso adaptado por Yashiro Yuzuru, enfocándose muchísimo en los personajes (que son menos que en la serie) por sobre los mechas. Aunque con un diseño bastante diferente al original, este producto tiene mejor calidad gráfica que la versión masculina, y muchas veces recuerda a la gente de Clamp (Guerreras Mágicas). Entre las diferencias con la serie vale mencionar que Van viajará a propósito a la tierra en búsqueda de la llave para liberar al Escaflowne, búsqueda en la que compete con Allen. Fue serializado en el Asuka Fantasy DX, otra publicación mensual de Kadokawa Shoten, entre Abril del '96 y Enero del '97; y posteriormente recopilado en 3 tomos, aunque bajo el nombre de "Hitomi, Tenkū no Escaflowne".



## Merchandising

El soundtrack de los 26 capítulos fue recopilado en la módica suma de tres compactos, dando cuenta de la importancia que tiene la banda musical en la serie; aunque también salieron por su parte los singles de las canciones del opening (Yakusoku wa Iranai) y el más que marchoso ending (Mystic Eyes). También se realizó un Original Drama Album, esto es una especie de historia

creada a partir de diálogos que pueden ser nuevos o parte de los mejores diálogos de la serie, editados de nuevo con las voces originales e invitados famosos. Este tipo de álbumes son muy comunes y la mayoría de las series los poseen. Escaflowne también tiene en su haber varios Artbooks y otras adaptaciones en novelas, además de una infinidad de model kits de los diferentes Guymelef.

## La película

El mes pasado la productora Sunrise finalmente anunció de forma oficial la realización de una película para cine de Escaflowne. El film tendrá una duración de 90 minutos y será un remake, una reinterpretación, de la serie de tv. Si bien Kawamori en diversas entrevistas desde

1996 (año que concluyó la serie de tv) afirmó estar trabajando en el largometraje, nunca se había confirmado en forma oficial su realización hasta ahora. La fecha del estreno no fue definida pero aseguraron que sería para la próxima primavera de Japón, o sea mediados del año próximo.



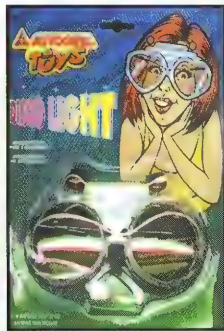
# ¡NO PODES!

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



## DISCO LIGHT: SANGRE EN LA PISTA

Seguir al pie de la letra las instrucciones o sugerencias de las cosas que uno compra puede ser ciertamente peligroso para tanto la reputación personal como hasta... la salud. Tal es el caso de los anteojos con limpiaparabrisas Disco Light que fabrica Autogrill. Estos rezan en el packaging "Divertimento in discoteca", o sea "para divertirse en el boliche". La siguiente es una recreación de una historia de la vida real, publicada con el objeto de advertir sobre los peligros que puede causar el uso de estos anteojos en la vía pública.

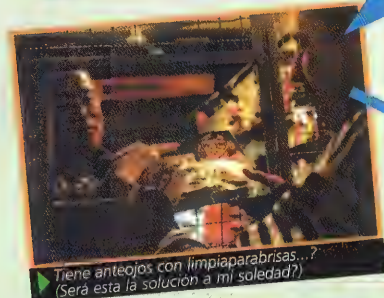


AHH... DE QUIEN SERA ESA MANO?

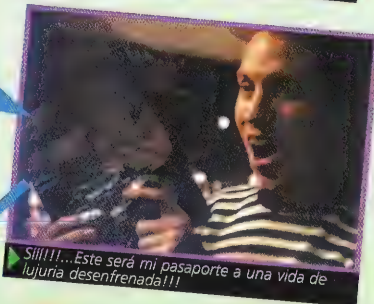
Condenados a otra noche con Manuela?



En cambio yo, no paro de darle a la matraca...



Tiene anteojos con limpiaparabrisas...? (Será esta la solución a mi soledad?)



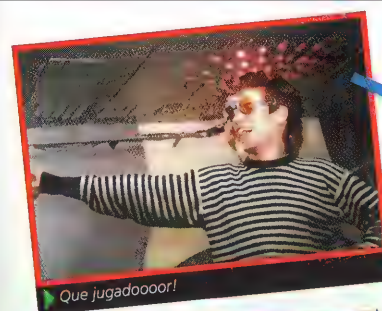
Si!!!...Este será mi pasaporte a una vida de lujuria desentrenada!!!



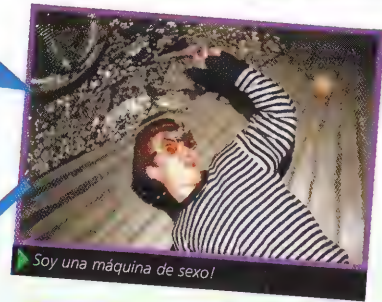
Al fin puedo entrar al VIP! Y me codeo con el Jet Set...



Uaaaaai emmsieiiii...



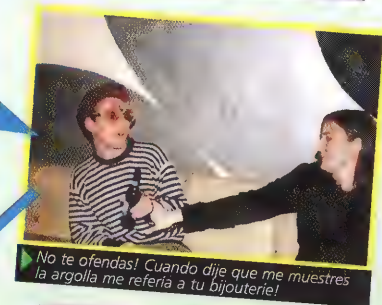
Que jugadooor!



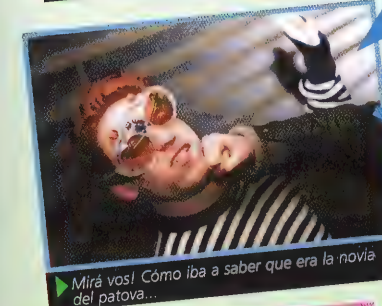
Soy una máquina de sexo!



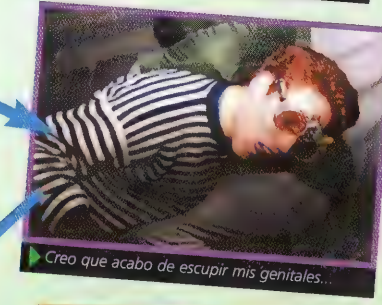
Deci la verdad, te gusto...



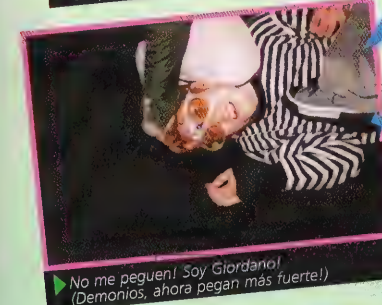
No te ofendas! Cuando dije que me muestres la argolla me refería a tu bijouterie!



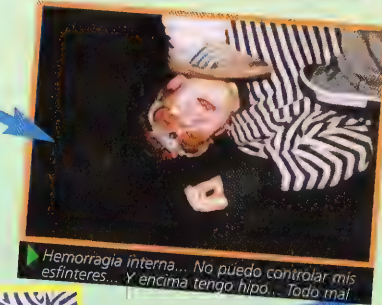
Mirá vos! Cómo iba a saber que era la novia del patova...



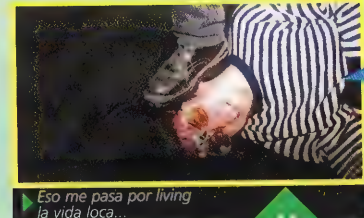
Creo que acabo de escupir mis ginitales...



No me peguen! Soy Giordano! (Demonios, ahora pegan más fuerte!)



Hemorragia interna... No puedo controlar mis esfínteres... Y encima tengo hipo... Todo mal



Eso me pasa por living la vida loca...

**Moraleja: Winners don't use anteojos con limpiaparabrisas.**

# Pokémon

## Me Pika-Pika, el bicho

Por Agustín Gomez Sanz  
y Leandro Oberto

**P**okémon es, las cifras lo comprueban, uno de los fenómenos de ventas multimediático más grandes de la década; incluso aunque recién esté en su etapa de expansión a nivel mundial. Tras arrasarse en Japón y después en el más que hermético Estados Unidos, ahora el turno le ha llegado a Sudamérica. Pero parece que acá no le va ser una tarea tan fácil... Es indudable que en Latinoamérica, al menos de momento, Pokémon no es sinónimo de grandes ventas o éxito seguro; sino simplemente un dibujo animado más para chicos y un video juego moderadamente exitoso.

En el caso específico de Argentina, más allá de la serie de TV (que emiten tanto Azul Tv como Magic Kids), sólo ha logrado poblar las jugueterías con sus trescientos diferentes tamaños de muñequitos de Pikachu. Lo mejor es que ni siquiera esto es consecuencia de su éxito, ya que se sabe que Hasbro, la importadora de los juguetes, fue la responsable de la llegada del anime a nuestras pantallas con la obvia intención de ayudar a las ventas de sus muñecos. Pese a todo, y si logra superar la fijación que tienen los chicos y los comerciantes con Dragon Ball, es probable que Pokémon sea una bomba de tiempo y que cuando despierte se convierta en un fenómeno de ventas como ya lo es en Japón y USA.

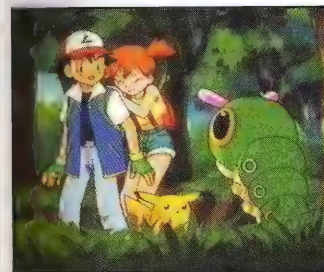
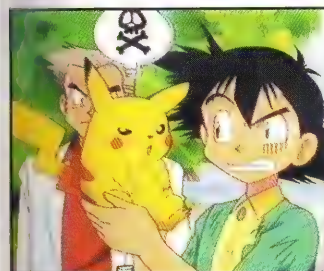
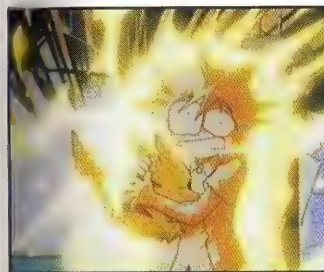
De momento ni los fanáticos del anime le prestaron demasiada atención, principalmente desalentados por el hecho de que hayan pasando los episodios de la

# POKÉMON



serie en desorden... Pero antes de seguir haciendo conjeturas repasemos un poco los orígenes de esto. El fenómeno Pokémon (palabra que es una contracción de "Pocket Monsters") se generó en Febrero de 1996, fecha en la que Nintendo lanzaría en Japón dos juegos para Game Boy: Pokémon Blue y Pokémon Red. La historia en los dos juegos es la misma, la diferencia está marcada por los pokémon disponibles.

Pero, qué es un Pokémon? A grandes rasgos un Pocket Monster es un animal con cierto poder relacionado con un elemento, agua, tierra, electricidad, fuego, etc. Estos monstruos se encuentran en estado salvaje hasta que alguien los captura; luego de esto el dueño se dedica a entrenarlo, haciéndolo luchar contra otro pokémon, para así lograr que sus poderes aumenten. En ambos juegos hay 139 monstruos disponibles (128 en común y 11 exclusivos de cada ver-



sión) sumando entre ambos los famosos "son solo 150", 151 en realidad si contamos a Mew, un pokémon extra que salió en una versión limitada del juego en Japón. Linkeando tu Game Boy al de un amigo que tenga la otra versión y ganándole en las peleas es la única forma de atrapar los pokémons que te faltan para llegar a los 150. Dado que el resto de las adaptaciones, ya sea en manga o en anime, se basan en este juego, repasemos de qué se trata. El personaje principal empieza transitando un valle, y justo antes de entrar en éste, el Doctor Ookidei (llamado Oak en el anime) le advierte que el campo está lleno de pokémon salvajes y que debe aunque sea tener uno entrenado para pelear contra éstos. Aquí se le da al jugador la opción de elegir entre tres monstruos, que representan tres opciones de dificultad. Lo más curioso es que el pokémon Pikachu, el verdadero personaje principal del anime, no es más que uno de los tantos monstruos, salvo que se convirtió en el preferido por los jugadores de entre los 151 y así logro convertirse en el protagonista de la serie de tv. El juego es bastante simple: adquirir experiencia, saber qué bichos pelean mejor contra cuales, hacer que estos suban de nivel, y por supuesto "atraparlos a todos". Obviamente Nintendo no se quedó ahí, después de que el juego resultó ser un auténtico mega éxito, con más de 1 millón y medio de unidades vendidas solamente en Japón, vinieron las secuelas. El siguiente nivel llegó para la N64, el juego llamado "Pokémon Stadium", que es llanamente un juego de lucha en 3D. El gran atractivo de esta continuación es un aparatito llamado Game Boy 64, que hace que puedas utilizar a los pokémon que hayas entrenado

en el juego de Game Boy, pero ahora todos renderizados; y además permite jugar el juego original en color. Para continuar la saga salió el Pokémon Yellow, que ahora sí sigue la historia de la serie de TV con Pikachu de compañero. También salieron en Japón el Pokémon 2 (otra vez en dos versiones: Silver y Gold); el Pokémon Snap (basado en sacar fotos del propio videojuego -!?!); y el Pokémon Pinball, que es... bueno un pinball. Poco a poco todos estos juegos serán lanzados en el resto del mundo. Luego de los videogames el segundo punto fuerte de Pokémon fue su adaptación al anime, la cual a los pocos meses de estrenarse en Japón se había convertido en uno de los programas más vistos de ese país. Pero no fue su éxito lo que la hizo conocida a nivel mundial, el evento que hizo "famosa" a la versión anime del juego se remonta al 16 de Diciembre de 1997. En esta fecha se transmitió el capítulo número 38: "Dennou Senshi Porigon" (Guerrero Computarizado Polygon). En este episodio se emitieron 105 imágenes rojas y blancas en cinco segundos... consecuencia: el ataque masivo más grande de la historia, nada más ni nada menos que 685 personas predispuestas a la epilepsia experimentaron náuseas, problemas de respiración, convulsiones, y pérdida de conciencia. Síntomas similares a algo conocido como epilepsia inducida visualmente (esto es verdadera televisión interactiva!!!). Un dato



muy divertido es que esa cifra no se alcanzó únicamente con la emisión del capítulo (que había dejado hospitalizados a unos 300 y pico) sino que lo hizo con una repetición de las imágenes en un noticiero de la noche cuando informaban de lo ocurrido. O sea los que zafaron de ver el anime después cagaron por ver las noticias... Este suceso dio la vuelta al mundo, y gracias al periodismo mal informado que empezó a hacer notas de oído, generó la sarta de mentiras y boludeces más famosa acerca de un anime...

Lo cierto es que ni el canal Tv Tokyo ni la productoras

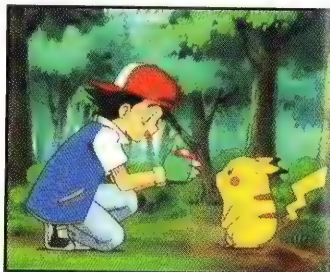
Nintendo y Shogakukan permitieron que esto frenara el increíble éxito que estaba teniendo este programa. Por su parte Nintendo anunció que no demoraría sus planes para lanzar los juegos de Game Boy (en los que se basa el anime) en Estados Unidos para el '98. En el caso de la TV japonesa, TV Tokyo informó que la serie regresaría (después una pausa de cuatro meses para analizar riegos de los efectos especiales), debido a los miles de pedidos de los PADRES para que volviera a las pantallas. Ni bien regresó al aire, con ciertas escenas retocadas, se posicionó en el número tres del



"Traemelo al Mickey ese que le rompo el culo..."

ranking nacional de programas más vistos, después de dos gigantes como Sazae San (serie que se transmite desde hace varias décadas) y Doraemon (que ya pasó los 760 capítulos). Pikachu lives!

anden por ahí entrenando monstruos lanza fuego, y que en un estado evolucionado podrían incluso comerse a su casa.



sueño de Satoshi de convertirse en el mejor Maestro Pokémon, para lo que deberá combatir contra otros entrenadores. Y una línea secundaria sobre los continuos combates contra el equipo Rocket Gundan (no Gundam), que maneja el típico jefe que nunca se ve. Musashi y Kojiro (y un gato que se supone es otro pokémon: Nyaasu) son los integrantes de este grupo, y su meta es simple: robar todos los pokémon del mundo. El relato no varía de esta premisa, aunque parece que al público infantil al que está dirigida mucho no le importa, ya que sin duda el atractivo más fuerte de la serie es ver a los diferentes bichitos y su posterior evolución. Sin duda es este factor el que permitió que Pokémon se convirtiera en un éxito de Merchandising. La verdad es que no hay mucho más que decir sobre el concepto, salvo que resulta un poco extraño que la gente tome como algo normal que sus hijos pequeños (Ash y cia. no pasan de los 10 años)

## El anime

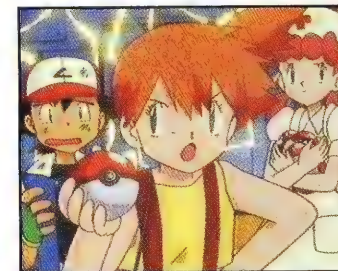
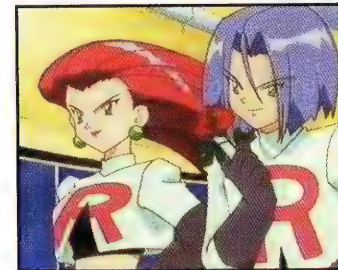
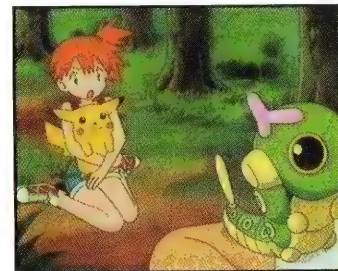
La versión animada varía la historia original del juego y nos ubica con el joven Satoshi (Ash en la versión local), quien recibe de manos del Profesor Oak a Pikachu, una especie de roedor amarillento (En Japón los anti-fans lo bautizaron como "rata amarilla") cuya capacidad es generar descargas eléctricas. Acompañando a Satoshi están Kasumi y Takeshi (Misty y Brock), que ya poseen sus propios pokémon. Satoshi se encariña tanto con su mascota Pikachu que decide mantenerlo fuera de las bolas de contención. Estas esferas son del tamaño de una bolita (canica) pero al activarse crecen hasta parecerse a una pelota de tenis; en ellas se encuentran confinados los pokémon. Para poder atrapar un monstruo (que debe ser salvaje) primero deberá combatir con uno entrenado hasta dejarlo muy cansado, y sólo luego el entrenador podrá capturarlo lanzándole la bola. La historia tiene dos líneas argumentales básicas, la principal que trata del

## La versión doblada

Lo que se está viendo en nuestras pantallas no es una traducción directa de la versión japonesa de Pokémon, sino un doblaje de la adaptación realizada en Estados Unidos. Esto hace que haya sufrido cambios y censuras tan imbéciles que hacen parecer irrelevantes las tetas que corta religiosamente Magic de Ranma 1/2. Como fase uno, todos los nombres japoneses fueron modificados por otros más americanos, así es como Satoshi paso a ser Ash, y sus compañeros Kasumi y Takeshi, Misty y Brock. El Equipo Rocket ahora está "formado" por Jessie, James (Jessie James... se mataron los creativos, que suerte que no quedaron como Billy y Kid...) y el gato Meowth (la opción mas lógica ya que el sonido gatuno para los japoneses es justamente Nyaasu). La mayoría de las razas de pokémon también tienen nombres distintos, en este caso siguiendo los que les había puesto Nintendo cuando lanzó el juego en USA. La presentación no es la original japonesa sino una realizada en Estados Unidos mezclando partes del opening original japonés con imágenes de distintos episodios de la serie y (esto es lo único rescatable) algunas escenas nuevas animadas expresamente para ser la presentación de la versión americana. Sin embargo se nota que lo que hicieron es tratar de

armar una presentación que no tuviera ningún movimiento rápido o destello de luz que pudiera asustar a padres Norteamericanos, todavía paranoicos por la famosa noticia de lo sucedido en Japón. El ending fue eliminado y reemplazado por una repetición de la presentación con títulos agregados. En lo que respecta a la serie, algunas escenas fueron cambiadas de lugar y los diálogos fueron simplificados y privados de cualquier chiste mínimamente sexual, aun cuando la serie era originalmente en Japón para chicos chicos y era ultra inocua. Parece que es difícil que los norteamericanos se hagan a la idea de que "chico" no es sinónimo de "idiota"... Pero más allá de estos cambios, el anime en sí no es muy distinto de su versión original japonesa, incluso conservó las voces originales de los pokémon, en la que se destaca Ootani Ikuo como Pikachu. La razón es muy simple, como lo único que pueden decir es su nombre (ego al tope...), esto no presentó traba alguna en su reproducción y permitió conservar algún aspecto del original y ganarse así el apoyo de los fanáticos del anime. Lo que tiró a la mierda todo esto fue que con su acostumbra política paranoica ultra exagerada los americanos cagaron todas y cada una de las escenas en las que

apareciera algún elemento luminoso. Aún incluso después que Nintendo y Shogakukan arreglaran bien estas fallas para poder retransmitir la serie en Japón, la gente de USA bajó el brillo y el contraste



de estas escenas, cosa que salta más que a la vista. No contentos con esto no tuvieron mejor idea que ralentar los planos, pero el audio seguía a la misma velocidad... así que terminaron cortando cuadros!! El efecto final termina siendo similar al de una transmisión de video por Internet con un módem muy choto, realmente lastimoso y absolutamente al pedo ya que cualquier dibujo producido en Estados Unidos tiene efectos de color y velocidad mil veces más rápidos. Actuando como los típicos censores hicieron la de combatir hormigas con bombas nucleares... Y la cosa no se quedó ahí: También se comieron varios capítulos, por considerarlos no apropiados para el público infantil americano, pero esto merece una explicación mucho más detallada, porque es increíblemente pelotudo:

**CAPITULOS SALTEADOS:**

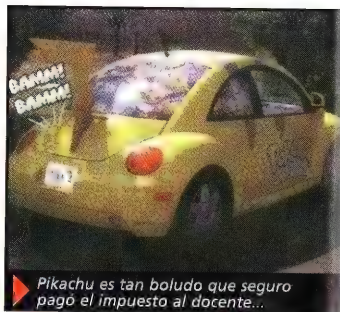
**Cap.18:** Se realiza un concurso de trajes de baño, y James se pone un traje de mujer con tetas falsas, un terrible ejemplo para los chicos.

**Cap.35:** Acá un guía de un Safari le dispara con un arma al grupo de Ash, demasiada violencia para la TV americana.

**Cap.38:** Este es el capítulo que causó los famosos ataques de epilepsia, que aunque fue rehecho para poder ser retransmitido en Japón y exportado a otros países, los americanos prefirieron ir a lo seguro y tirarlo entero a la basura.

**Cap.52 y 53:** Como estos capítulos tenían muchas cosas escritas y símbolos japoneses por todos lados, los traductores se dieron cuenta que iban a tardar mucho en traducirlos, así que mejor los saltaron enteritos.

Para poner la cereza en el postre el equipo de "creativos" americanos saltó con el POKERAP!! (Sólo tienes que atraparlos ya... hay que atrapar los pokemoooooon...). Tanto les joderá dejar una serie como la reciben? Con respecto al doblaje al castellano sólo se puede agregar que sigue al pie de la letra la versión norteamericana, contando con el actor Gabriel Ramos como Ash. Lo único curioso es que pese a que el doblaje fue realizado en México, este fue uno de los últimos países en estrenar la serie; ya que Chile, Argentina y Venezuela (en ese orden) la tuvieron varios meses antes. Lo que se dobló fue el bloque de 52 capítulos que se lanzaron en Estados Unidos a finales de 1998. Un segundo bloque compuesto por otros 52 episodios está previsto para el mes de Noviembre en USA, el cual será doblado inmediatamente al castellano. En Japón en tanto esta por concluir la serie, aunque se rumorea que simplemente tomaría un descanso para volver con un nombre onda Pokémon 2.



Pikachu es tan boludo que seguro pagó el impuesto al docente...

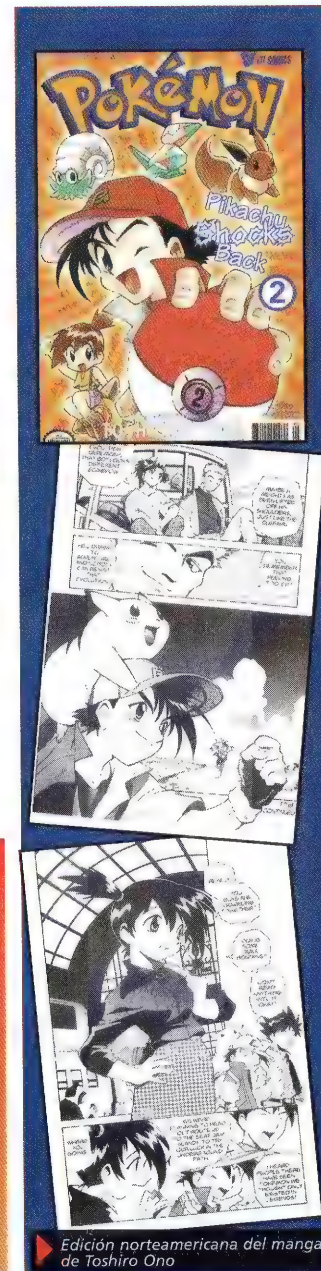


**El comic más vendido de USA: El manga de Pokémon**

(El primer cómic extranjero que supera en ventas a X-Men y Spawn en su propio mercado)

El título de este segmento resume de forma concisa el que probablemente sea el mayor logro de Pokémon de cuantos campos en los que ha luchado. Un comic japonés por primera vez es el más vendido de USA, un país caracterizado por su hermetismo casi infranqueable a la cultura extranjera. No existe un único manga de Pokémon, pero el primero en ser editado en USA, el que logro el milagro, fue el que realizó Toshiro Ono, y editó originalmente la editorial Shogakukan. Editado en Norteamérica por Viz Comics y pese a su elevado precio (3.25 dólares por 40 págs blanco y negro en formato comic-book y con papel muy muy finito) logró posicionarse bien en los charts de ventas. El #1 ya va por su octava reimpresión sumando un total de 200.000 ejemplares vendidos. Este cómic está basado en la historia planteada por el anime, pero con algunos cambios. De entrada Ash encuentra a Pikachuu masticando los cables de electricidad de su casa; lo quiere matar pero luego decide ponerle correa y quedárselo, cosa que

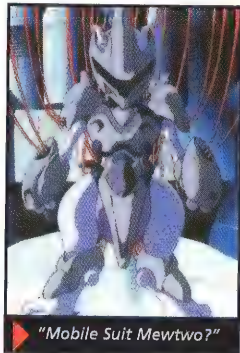
no tiene muy feliz a la rata. Incluso el personaje de Ash no tiene el sueño nato de convertirse en entrenador ni nada de eso, sino que lo hace para impresionar a la hermana de un amigo (todo por una mina...). Misty por su parte es mucho más profesional y comúnmente se dispara con monólogos teóricos acerca de las habilidades de los pokémon. El estilo de dibujo es más detallado en los personajes humanos que lo que son los dibujos del anime. Ono les da un look más adulto, aunque mantiene perfectamente la característica de "ternura" de los bichitos. Una edición argentina de este comic podria no estar muy lejos ya que la gente de Ediciones de Mente comentó que estaban próximos a cerrar un acuerdo para publicarlo en nuestro país. Esta empresa es hoy día conocida en nuestro mercado por ser los distribuidores del juego de cartas coleccionable Magic: The Gathering y por editar diversas revistas de crucigramas y similares. Esta sería la primera incursión que harían en el mercado de los comics.



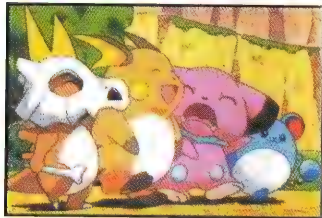
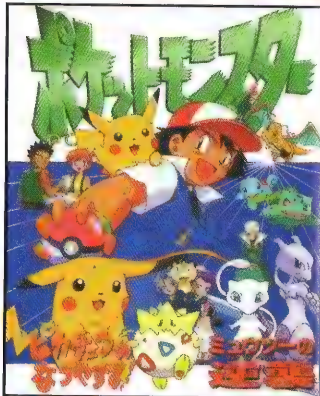
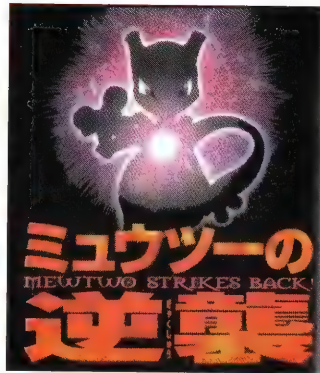
## ▶ Pokémon camino a los cines de todo el planeta

El fenómeno Pokémon ya cuenta con dos películas generadas para la pantalla grande de Japón. La más larga es "Meotwo no Gyakushu" (El Contraataque de Mewtwo). Este personaje es aparentemente el pokémon más poderoso del planeta, ya que fue generado artificialmente en la Isla Mew. Nuestros héroes son invitados a esta isla a conocer al más grande Maestro Pokémon, pero al llegar encuentran a Mewtwo, que al parecer ha hecho tratos con el Equipo Rocket. El otro film es un corto de treinta minutos llamado "Pikachuu no Natsuyatsumi" (Las Vacaciones de Verano de Pikachuu). Cuenta que Pikachuu, junto al resto de los pokémon de Ash, Misty y Brock, se van a Pokémon Land, una especie de Club Med exclusivo para pokémon (malditos racistas). Ambas películas contienen una animación mucho mejor producida que la serie y en el caso específico de "Mewtwo no Gyakushu", un carácter un poco más "dark" que la hace más atractiva para el público pre-adolescente. Warner Bros. informó que ha adquirido los derechos para "El contrataque de Mewtwo", y que tiene intenciones de lanzarla en cines de todo el mundo (excepto en Asia donde ya lo hicieron compañías japonesas o locales). Debido a la corta duración

de este film, lo que han decidido es pasarla junto con el corto de "Pikachuu no Natsuyatsumi" para hacer que el tiempo que dure la función de "Pokémon: La Película" sea razonable (o sea, no 50 mins como los films de Dragon Ball Z que pasaron en cines aca...). La fecha de estreno en Estados Unidos es el 12 de Noviembre y a partir de ahí irá llegando al resto del mundo. También para finales de este año está programada en Japón: "Maboroshi no Pokémon X Bakutan!" (El explosivo nacimiento del Pokémon X!), aunque muy poco se sabe de la historia. Se descarta que también llegara a los cines de occidente si a la Warner le va bien con la primer película, lo cual no sería una gran sorpresa ya que "Pokémon: El Contraataque de Mewtwo" fue el cuarto film más visto del año en Japón en 1998.



▶ "Mobile Suit Mewtwo?"



## Soundtrack

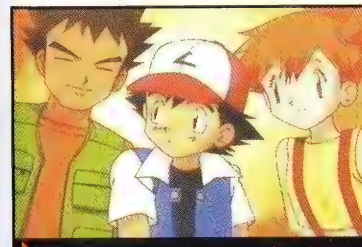
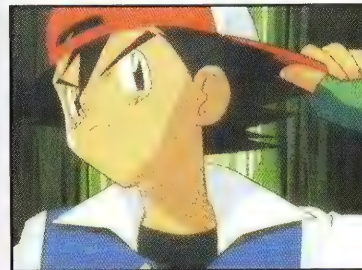
Increible, Pokémon Records (si, tiene un sello propio), tiene la módica suma de 7 CD's editados, más los clásicos Singles de rigor. Pero el mejor de todos los CD's es "Pocket Monsters Sound Anime Collection: Mei Bamen Shuu". Este disco doble contiene nada más ni nada menos que 42 tracks, acotados entre el opening original: "Pokémon! Get da ze!" (Pokémon! Atrápalos!) y el ending:

"Pocket ni Fantasy" (Fantasia en el Bolsillo). El resto de los 40 tracks son acústicos que se pasaron en dieciséis capítulos diferentes de la serie, además viene con un librito con las letras (del op. y el end.) e imagenes de los mencionados capítulos; varios stickers, y otras cosas como un catálogo completo del merchandising.

## ▶ Guía de capítulos

- La guía de capítulos de la versión doblada al castellano que se emite en tv aquí según los nombres en inglés que aparecen en pantalla.
- Entre paréntesis se indica a qué episodio japonés corresponde cada capítulo de esta versión.

- |  |   |
|--|---|
| 1 (1) - Pokemon I Choose you               | 31 (32) - The Ninja Poke-Showdown           |
| 2 (2) - Pokemon Emergency                  | 32 (33) - The Flame Pokemon-athon           |
| 3 (3) - Ash Catches a Pokemon              | 33 (34) - The Kangaskhan Kid                |
| 4 (4) - Challenge of the Samurai           | — (35) - La Leyenda de Dratini              |
| 5 (5) - Showdown in Pewter City            | NUNCA DOBLADO                               |
| 6 (6) - Clefairy and the Moon Stone        | 34 (36) - The Bridge Bike Gang              |
| 7 (7) - Water Flowers of Cerulean City     | 35 (37) - Ditto's Mysterious Mansion        |
| 8 (8) - The Path to the Pokemon League     | — (38) - Guerrero computarizado Polygon     |
| 9 (9) - The School of Hard Knocks          | NUNCA DOBLADO                               |
| 10 (10) - Bulbasaur and the Hidden Village | — ESP1 - Especial 1: Jynx y la Navidad      |
| 11 (11) - Charmander the Stray Pokemon     | NUNCA DOBLADO                               |
| 12 (12) - Here Comes the Squirtel Squad    | 36 (39) - Pikachu's Good-Bye                |
| 13 (13) - Mystery at the Lighthouse        | 37 (40) - The Battling Eevee Brothers       |
| 14 (14) - Electric Shock Showdown          | 38 (41) - Wake up Snorlax                   |
| 15 (15) - Battle Aboard the St. Anne       | 39 (42) - Showdown at Dark City             |
| 16 (16) - Pokemon Shipreck                 | 40 (43) - March of the Exeggutor Squad      |
| 17 (17) - The Island of Giant Pokemon      | 41 (44) - The Problem with Paras            |
| — (18) - Vacaciones en Acapulco            | 42 (45) - The Song of Jigglypuff            |
| NUNCA DOBLADO                              | 43 (46) - Attack of the Prehistoric Pokemon |
| 18 (19) - Tentacool and Tentacruel         | 44 (47) - A Chansey Operation               |
| 19 (20) - The Ghost at Maiden's peak       | 45 (48) - Holy Matrimony!                   |
| 20 (21) - Bye-Bye Butterfree               | 46 (49) - So Near, Yet So Farfetch'D        |
| 21 (22) - Abra and the Psychic Showdown    | 47 (50) - Who Gets to Keep Togepi?          |
| 22 (23) - The Tower of Terror              | 48 (51) - Bulbasaur's Mysterious Garden     |
| 23 (24) - Haunter Versus Kadabra           | — (52) - Combate en el Festival             |
| 24 (25) - Primeape Goes Bananas            | NUNCA DOBLADO                               |
| 25 (26) - Pokemon Scent-sation!            | — (53) - El día de los Chicos               |
| 26 (27) - Hypno's Naptime                  | NUNCA DOBLADO                               |
| 27 (28) - Pokemon Fashion Flash            | 49 (54) - Case of the K-9 Capers            |
| 28 (29) - The PUNCHY Pokemon               | 50 (55) - Pokemon Paparazzi                 |
| 29 (30) - Sparks Fly for Magnemite         | 51 (56) - The Ultimate Test                 |
| 30 (31) - Dig Those Diglett                | 52 (57) - The Breeding Center Secret        |



▶ Loco que miran? Estoy meando...



▶ Misty después de ver el capítulo 38



**MUÑECOS QUE HABLAN? PARA QUE, SI TENES LOS STARS WAR: UZAY SAVASCILARI...**

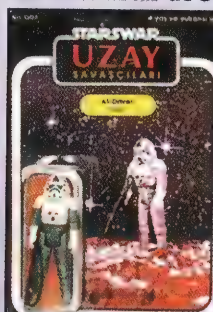
Los piratas y ladrones existen desde siempre y en todo el mundo. Cada vez que algo tiene éxito ahí están ellos dispuestos a trucharlo cagándose en toda esa cosa, a su entender superficial, llamada propiedad intelectual...

Lo gracioso es que estos productos piratas en algunos casos han llegado a ser cosas tan extremadamente ridículas que consiguen arrancar carcajadas a los propios fanáticos de la serie y terminan convirtiéndose en piezas de colección. Tal es el caso de la línea de muñecos StarsWar (movemo' una "s" y yasssta, es todo legal..) que se comercializaron en Turquía. Los desconocidos creadores de las fotos de fondo en el packaging de los muñecos pueden irse tranquilos a la tumba sabiendo que son y serán hasta el fin de los tiempos reconocidos como los más truchos de la historia. Lo que hicieron realmente es insuperable:

**Lo más triste: estos muñecos llegan a cotizar hasta 2.000 dólares entre los coleccionistas de Star Wars!!!**



"Guau! Que erecta psicodélico! Espirales mata mosquitos de fondo!"



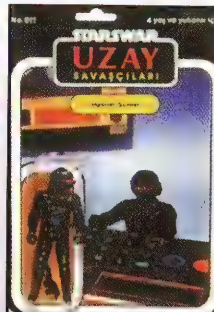
"Oh Dios, mi!! Gelatinas movedizas!!"



"Sáquenme de este pan rallado que no quiero ser milanesa! (por cierto, yo de dónde chota salí? No me vi en ninguna película...)"



"El universo ha sido destruido, me siento solo muy solo."

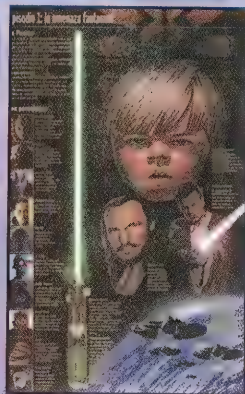


"Maldita sea! Es muy jodido manejar la estrella de la muerte con esta calculadora de mano!!"

**SE BUSCA DIBUJANTE, VIVO O MUERTO.**

Esta imagen apareció en el suplemento de espectáculos del diario La Nación del 2 de Julio en un artículo que cubría, además del entonces próximo estreno de la película, la convención de Star Wars que se realizó en el paseo La Plaza.

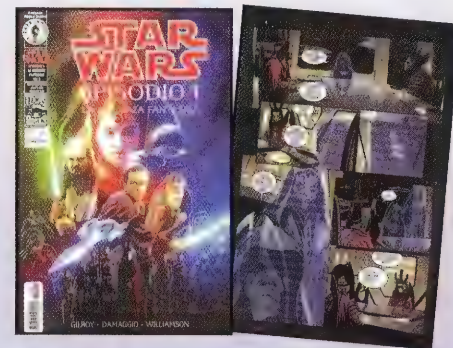
Lo que no se puede entender es cómo esto pasó todos los controles de calidad de un diario tan importante sin que nadie dijera "che, me parece que en el dibujo este que vamos a poner el pibe parece Chucky con síndrome de Down...". Aparte de este llamativo retrato, también tenemos un homenaje a Martín Karadagian, que apareció dibujado en el papel de Qui-Gon Jinn, aunque con cierta apariencia de Klingon... Ah, y por favor fíjense los intrincados mecanismos que forman el sable laser, con razón sólo un Jedi puede llegar a construirlo. Se rumorea que la cabeza de este dibujante ya cotiza entre los fanáticos más radicales de la saga de Star Wars...



**"ENCEGUECEME, ESTAMOS HECHOS PARA ESTO!" (textual) (YO COMPUTADORA TRADUCIR STAR WARS EDICION NACIONAL...)**

La razón por la que la edición nacional de Editorial Vértice de la adaptación al comic de Episodio I haya merecido un lugar privilegiado en esta sección no tiene nada que ver con su pobre calidad gráfica. Tampoco con su letreado por computadora en minúscula de imprenta casi ilegible. No, todo eso es secundario ante su absolutamente incoherente traducción... El texto no deja de dispararse con frases que son traducciones palabra por palabra del inglés y que no tienen sentido en nuestro idioma como la del título de este recuadro. O incluso se refiere a "el Jedi" como si fuera una entidad en sí misma, por ejemplo nombrando a los dos héroes como "caballeros del Jedi" y cosas por el estilo. Desgraciadamente no pudimos encontrar el nombre del traductor, que si bien probó que sus conocimientos sobre el inglés eran correctos, desgraciadamente no lo fueron los de la lengua castellana. A partir de esto pensamos que probablemente hayan utilizado un programa traductor, ya que cuando estos no pueden entender la estructura de una oración sólo traducen las palabras y listo. El caso más claro es el de la frase de Qui-Gon Jinn "What is to become of Jar Jar Binks here?" (que le va a pasar a Jar Jar Binks aquí?) que quedó traducida como "¿Qué se está por convertir en Jar Jar Binks aquí?". Fuentes confiables informaron que Vértice planea traducir también la trilogía original, así que pregunten en los kioscos por: "Estrella Guerras", "El Imperio Patea Atrás" y "La Devolución de El Jedi". También dentro de la colección Film Comics podrán encontrar a: "Quién Enmarcó a Rogelio Conejo?" y "Pulpa Ficción".

Gente de Vértice, un consejo de corazón: si usan un programa para traducir en vez de un ser humano, antes de publicarlo por lo menos léanlo a ver si se entiende que los lectores merecen un mínimo de respeto...



**TV Y NOVELAS SALE PARAAA VOOOOOS**

¿Qué carajo tiene que ver TV y Novelas con Star Wars!?!?!?!?

La publicación es bastante buena.... por que no es de ellos, es de una revista Mexicana llamada Somos. Lo que de nuevo llama la atención es que si tienen tantas buenas imágenes como las que ponen adentro de la revista, por qué carajo tenían que elegir una que no fuera original para la tapa. Encima qué imagen... un diseño hecho en 3D de un X-Wing que parece basado en la nueva colección de Lego, pero muchísimo peor. Dentro de la revista también se encuentran más de estas imágenes computarizadas, generadas por un tal A. Brito (primo lejano de Pier?). La calidad no supera al peor de los juegos que haya salido para computadora y encima las repiten!!!

La mayor parte de esta revista trata sobre la trilogía original, dejando un cuarto del espacio para Episodio 1. La información es correcta y hasta incluso interesante, muy loable para la gente de México. Ahora lo que seguro pusieron los argentinos fueron esos comentarios tipo "Una joven muy reina" al referirse a Natalie Portman, o destacar la frase "Siempre quise ser la princesa Leia" en la entrevista con Ewan McGregor; pero la mejor es en la ficha Qui-Gon Jinn, ponen "Frase Favorita: Que la fuerza esté contigo" (En serio? Y encima es su frase favorita? Debe haberlo dicho en una entrevista especial que tuvieron con el personaje...). También saltaron con los otros héroes de las galaxias, entre los que destacamos a Capitán América y The Phantom; lástima que se olvidaron del Zorro y el Capitán Piluso.





**Cartas a: Editorial Ivrea. Alsina 98, Casilla de correo N° 42 (1642) San Isidro, Bs As**  
**E-mail: ivrea@impsat1.com.ar**

Bueno, aquí estamos de vuelta, mas tarde que nunca pero con otro número doble de 68 páginas al mismo escaso precio de cuando la revista sólo tenía 32 págs: tres pesos.

Y hablando de retrasos, he llegado a la conclusión de que es inútil prometer fechas y regularidad y bla bla bla. Lazer es un producto artesanal hecho por pocas personas y que ha funcionado por ser así y pretendo que siga así. Tres meses entre numero como paso entre el #13 y este me parece un exceso y seguramente no volveré a pasar tanto tiempo entre ediciones nunca mas, pero no me voy a poner a prometer eso. Lo que si le puedo prometer es que cada numero de Lazer los sorprenderá, que en cada numero seguiremos tratando de superar al anterior, que siempre tendrán una revista de puta madre hecha a pulmón y corazón y no un producto con los dólares como único objetivo. Si el precio de sacar una revista cada X cantidad de tiempo fijo es tener que sacrificar el seguimiento personal que le hago a Lazer y que pierda esa pasión que tiene detrás, mi respuesta es: Gracias pero no gracias. Lazer hoy día tienen muchos seguidores, una cantidad que preocupa a muchos, y eso no es por ser otra revista mensual mas hecha en una línea de montaje en la que cada persona cobra por nota y salir a tiempo y cobrar la publicidad son las prioridades. Lazer funciona mas como, sin creernos tanto un álbum de un grupo de música o algo así. Cuando se siente que hay algo para decir, cuando se siente que esto dicho de la forma que se quería, recién ahí sale. Cual es la otra opción? Armar la línea de montaje?

Cual es el beneficio? Dinero? Viví tanto épocas de abundancia como de escasez y pronto bastante claro que el dinero ni remotamente te hace feliz. Lo cual no quiere decir que no me interese, sino que simplemente me siento mejor ganándolo de una forma de la cual me sienta plenamente conforme. Además, cual sería mi aporte al mundo si como un reloj? Es lo que haría y hace todo el mundo, y es aseguro que nadie se va a acordar de ellos de acá a unos años. No busco que me recuerde, pero realmente no me lo perdonaría si teniendo la oportunidad de hacer las cosas como yo quiero me termino convirtiéndolo en uno mas del montón. No me interesa competir con ellos. Para que quiero ser uno mas de los cientos de miles que solo se preocupan en hacer dinero? No me voy a olvidar de hacerlo porque se necesita para vivir y para seguir lo que uno quiere, para hacerse otro, pero francamente creo que tengo mejores cosas que dejarle al mundo que unos cuantos billetes y una empresa mas el día que me muera. Además, llegamos a adonde llegamos haciendo exactamente lo contrario a lo que la mayoría de la gente (que parece vivir en un piloto automático sin cuestionarse nada) nos sugiera... lo cual hace mas difícil dudar de que este no sea el camino correcto.

Bueno, y hablando de eso, en este numero me di unos cuantos gustos y creo que quedo algo bastante raro. Tenemos una nota de Macross de mas de 20 páginas, un viejo anhelo mio ya que esta fue siempre una de mis series favoritas. Y también tenemos cosas raras como todo

un montaje fotográfico para el "No podes!", el No Podes especial de Star Wars y, esto que ven a continuación, el correo mas largo de la historia!!!

Antes de pasar a las cartas les quiero comentar que probablemente publiquemos pronto otro manga, pero no uno basado en una serie de tv sino uno bastante raro y under japonés. Agustín se hizo amigo del autor hace un tiempo y queremos ser la primera editorial occidental en publicarlo.

Por último, debo aclarar que el texto de la editorial de la pagina 2 lo escribí en un momento, como se nota, de extrema desilusión y depresión, el cual no tiene mucho que ver con como me siento al momento de salir esta revista a la calle y menos con la foto que lo acompaña, la cual es bastante posterior a cuando escribí eso y paradójicamente es un recuerdo de uno de los mejores dias de mi vida.

#### -LZ-14-01

Que tall Tengo mi pagina web donde hago una crítica de las revistas relacionadas al manga y anime en Argentina así que acá te envío la crítica correspondiente a la revista Lazer numero 13:

**Revista Lazer num.13 Edit. Ivrea. LO MEJOR:** A este número de Lazer le cabe un solo adjetivo: Imperdible. Leandro Oberto contrataa con sus mejores armas el lanzamiento de la revista Otaku sorprendiendo con un ejemplar doble, produciendo así el mejor número de Lazer hasta la actualidad y demostrando que conoce a su público mejor que nadie. Calidad de impresión y de hojas/tapa pocas veces vista en revistas argentinas, gran manejo de la información, humor y excelente precio (\$3) nos indican que Lazer se planta de cara a la competencia y le hace frente. Completísima nota de Ranma 1/2 con todo lo que un seguidor de la serie quiere saber: como sigue la historia, los ovas, las películas, el manga, guía de capítulos, muchas imágenes (inclusive algunas de las que Magic cortó), todo sobre la versión doblada (la que vemos en TV) y su autora Rumiko Takahashi. Excelente mini-biografía de Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, y buenas notas de Zenki, South Park y Futurama. Aunque el broche de oro llega de la mano del ex Marvel Comics Pler Brito con "Seis en Punto", una verdadera joyita. LO PEOR:

Lamentablemente la relación Magic-Oberto parece pasar por su peor momento y eso se refleja en muy duro al canal infantil acentuando mas su agresividad llegando por momentos prácticamente al insulto. Sabemos que la agresión y la falta de respeto nunca llevan a nada por eso es que lo que podría haber sido un número brillante de Lazer termina siendo opacado por las agresiones constantes de su editor hacia Magic Kids y a su gerente de programación Jorge Contreras. La sección LazerMail dejó de ser un correo de lectores para parecerse mas a un boletín del club anti-Magic donde se reúnen todos los correligionarios alrededor de su líder (Oberto) sin posibilidad de pensar distinto cuando esta claro que sin

Magic (con o sin cortes, con o sin repeticiones) no hubiésemos visto las series que vimos, así que no esperamos a que dejen de pasar anime para darnos cuenta de lo importante que es esto. O acaso podríamos pagar los 161 capítulos en video de Ranma 1/2 sin censuras, en japonés y con subtítulos? Para ver el original junto a las otras críticas visita mi pagina: <http://animeargentina.cb.net> Muchas gracias y suerte! Mochos Rocha Buenos Aires (Cap Fed)

Bueno, a líneas generales concuerdo con tus apreciaciones de aciertos y fallas del numero 13 de Lazer. Sin embargo hay un par de cosas que me gustaría objetar. La primera es lo que decís del correo, me parece extremadamente exagerado decir que quedo reducido a un club anti-magic donde no hay posibilidad de pensar distinto. Recibo unas 800 cartas por edición, y de las últimas NI UNA dejaba de tirarle algún palo a Magic por la censura que ejerce sobre las series de anime que emite. Eso es totalmente lógico ya que a nadie nos gusta que decidan por nosotros que podemos y que no podemos ver. También es lógico que esa abrumadora cantidad se vea reflejada en el correo a la hora de seleccionar las cartas. Sin embargo, Lazer es una revista que se ha caracterizado por criticar pero también por publicar y contestar o aceptar las críticas que nos hacen a nosotros. En el correo del #13 utilice varias columnas en responder a gente que venia criticas para hacerlos y no deje de publicar aquellas que nos señalaban errores de números pasados. Hay una tendencia a la crítica ácida a Magic, pero de ahí a ser el tema excluyente del correo creo que estamos ser así muy lejos. Si algún día llega a ser así dudo mucho que alguien siga leyendo el Lazer Mail...

Mi segunda objeción es con esa errónea y casi generalizada creencia de que sin Magic Kids estas series no hubieran llegado a Argentina. Eso es una mentira absoluta. La llegada de las series de anime esta dictada por las compañías japonesas y todo el conglomerado de gente que vende el merchandising de ellas. Estas compañías hacen estrategias de lanzamientos precisas para todo el mundo y dicen cosas como "entre 1996 y el 2001 comercializaremos Dragon Ball en Latinoamérica". Ahí mandan a doblar la serie y luego salen a venderse las canales de tv de todos los países de la región. Si en Argentina por diferentes condiciones no existiera Magic estate seguro que hubieran encontrado otro canal a quien venderle todas estas series para luego vender el merchandising. O acaso te pensas que es casualidad que, por ejemplo, Dragon Ball justo se este pasando en toda Latinoamérica al mismo tiempo? Decir que las series de anime llegan por obra y gracia de Magic es tan inocente como creer que Star Wars llevo a Argentina por que la compro el cine de tv barrio... Lo que si le podemos agradecer a Magic en todo caso es el hecho de los múltiples horarios para verlas, pero creo que ahí quedaria la cosa.

Por lo demás el canal le esta haciendo un profundo mal al anime y a todos los que estamos en esto, porque si no se pasaran en un canal infantil y mascaradas a tijeretazos la gente no podría, por ejemplo,

aprovecharse de nosotros para hacer una nota fácil y llamarme hijo de puta como en el programa que comentan en la siguiente carta...

#### LZ-14-02

Querido Leandro: Te escribo este Mail -y espero que lo leas y tomes medidas- porque estoy muy, muy caliente con la estúpida gente que no entiende nada de lo que nos gusta y critica gratuitamente, y no solo eso, sino que quieren armar quilombos para que nos saquen una de las pocas cosas que nos hacen la existencia un poco más llevadera en este mundo corrupto: nuestro querido animé. A lo que me refiero (aunque quizá a estas alturas ya estás enterado, sorry pero no pude hacerme un tiempo antes para emallarte) es a las tardecas que estuvierom diciendo ayer a la mañana en radio 10 (am 710) acerca de la Lazer, del animé y más específicamente de Dragon Ball. Te cuento: ayer me levanté tempranito, porque tenía que ir al dentista (para ir a laburar me levanté a las 8:00, pero ayer estaba arriba ya a las 6:00) y como quedé en el mismo edificio donde trabaja mi jefe, me fui con él. Mi papá (Aquiles, se llama) escucha todas las manías "El primero de la mañana", ciclo que conduce Daniel Hadad (que tiene un par de ideas bien puestas pero que de manganime evidentemente no sabe tres carajos) mientras maneja de mi casa (Palomar) hasta Retiro. Medio entredormida en el asiento del copiloto, yo escuchaba y comentaba con él las noticias (eran las 7:00, y estaban leyendo el resumen) y en eso escuché:

"CHICOS EN PELIGRO: REVISTA INFANTIL INFUNDE PORNOGRAFIA Y CORRUPCIÓN" y continuación el comentario "la revista Dragon Ball y Lazer -te juro que no dijeron así, leyendo el título de la nota del costo como si fuera de la rev- y bla bla". Yo me quedé dura, y después empecé a despotricar contra la radio. Pero me callé, y escuché lo que comentaron ellos (después y durante todo el viaje el tema que recurrente, es decir, fue toda 1 hora de radio hablando de lo mismo) dijeron, que como podía ser que permitieran que los "nenes" lean esto, comentaban lo que hay en la rev (tenían el último número) serando totalmente de contexto lo que yo les dije en la sección "NO PODES" (lo de Daniel Agostini), después le empezaron a dar a Dragon Ball, y ahí empezaron los llamados de "padres indignados" y un atorante del Diario Crónica que dijo haber hecho una "investigación" porque le preocupaba lo que compraban sus hijos, y dijo cualquier clase de pelotudeces, y aquí vino mi punto de ebullición: la emprendieron, primero contra Sailor Moon (la pobre e inocente, y encima en el día de cumpleaños de Usagi) y sus escenas de "lesbianismo", y después una que llamó (y acá yo exploté, y sino que te cuento...) y hablo...

DE VOSSII!, dijo El Señor Leandro Oberto que conducía un programa los sábados a la mañana en el Magic (SIC) y no se que pelotudez, porque yo empecé a gritarle a la radio (idiota de mí, como si me pudieran escuchar). Te juro que en ese momento hubiese dado mi vida por un teléfono, y iba a llamar y dejar mensajes, no con puteadas ni nada, sino con todo el respeto pero refutando todas y cada una de las idioteces que estaban diciendo. Por suerte llamó un chico, Pablo creo que se llamaba, de 25 años, y dijo un par de verdades que me hubiera gustado decir a mí. Claro, así es fácil, teniendo solamente una punta del ovidio inclinarse si no sabes una mierda de lo que es en realidad el animé. A mí en lo particular, DB no me gusta, y no me afectaría si lo sacan, pero atento señores, sólo por las razones valedoras (el argumento no existe) y no por maravillosos hipócratas de padres que se asustan por lo que ven o leen sus hijos; si para que no les hinchen las pelotas les dejan hacer lo que quieren, les dan plata a preguntar para que -y convengamos que por la misma plata por la que com-

pran algunas revistas de animé se podrían llegar a comprar droga o cualquier cosa, salvo que como eso no lo ven, no arman escándalo -. Pero no nos jodan a nosotros, los GRANDICITOS, que tenemos edad para leer lo que se nos canta, ver lo que se nos canta y eso no va a afectar nuestras jóvenes mentes. Si los chicos de 8 a 12 años se ven afectados por esto (cosa que veo difícil, porque en su pequeño razonamiento se dan perfecta cuenta de que es un "dibujito" o sea, fantasía, y no los confunde tanto como el hecho de ver en horario diurno y en imagen real, viejos que se trincan a la novia del hijo a la que le llevan 80 años -"Verano...". chicas llorando porque hideron el amor con su hermano "Muñeca..."; (los noticieros), que fuente educativa el sensacionalismo morboso, señores...) es por culpa de los padres. De que moral me hablan??? Preferio mil veces a Bulma mostrando los calzones que ver el programa de Lia Salgado que cuenta horrores a diario y al alcance de todos los chicos, que escuchar todos los días la nueva afanada que se mandó algún político... Está bien. Puede que algunas cosas sean un poco (o quizá mucho, porque no) fuertes para los chicos chiquitos, pero eso es simplemente porque NO SON PARA CHICOS CHIQUITOS. Aceptemos que es un gran maltrato de betismo en cuanto a categorización de animé - ¡hola! señores de los canales de cable, "de dibujos" no es sinónimo de "infantil", pero aceptemos también que hay muchas otras cosas que no son para chicos en este mundo, y que sin embargo están al alcance de ellos todos los días. No por eso arman tanto alboroto, ¿o sí? Y también hay muchas cosas que sí están destinadas a los chicos pero que nos gustan también a los grandotes "boludos".

Pokemon, por poner un ejemplo, es una serie perfecta para los chiquitos pero, como a los idiotas les parece que al único animé que existe y existió es DB, meten todo en la bolsa de "La pornografía y violencia japonesa" y explican con frases como que "Japón es tan violento porque quedó afectado después de perder en la segunda guerra mundial" (esa fue una de las idioteces que dijo el de crónica).

La realidad es que Japón es uno de los países con menor índice de violencia del mundo y donde caminar por las calles es mas seguro...

¿Me quieren decir que un país de tradiciones milenarias, con una herencia de razas de guerreros que se llegaban a suicidar por honor, está afectado aún hoy por una guerra que perdió hace 3 generaciones ante un país que no tenía ni 200 años? No me parece. Lo siento, pero mis 10 años de artes marciales me hacen tener "cierto" carlito y respeto por un país que se sobrepuso a catástrofes increíblemente peores y que hoy puede estar en la cima de la tecnología, y encima enseñar disciplinas al resto del mundo que nos hacen mejores personas. Creo firmemente que un este "señor país" ni por asomo es de "enfermitos" o algo así. Ni como tampoco lo somos los otakus, que en la jerga -al menos para occidente- significa fanático del manganime. Es eso y punto. Por último me dolió mucho que atacaran a Lazer sin conocimiento de causa, y que vos no estuvieras ahí para defenderte siquiera, vos que la única culpa que tenés es hacer lo que se te da en el mundo -si es así, yo quiero ser culpable yo también-. Por eso te pido que contestes, aunque sea desde la rev, a esta carta de tarados. Porque de cierta forma vos nos representás, y atacar a Lazer es atacarnos. Te digo, me quede muy caliente todo el día, porque, yo no soy hipócrita como ellos y se que algunas cosas raras hay en el animé (al menos, raras para la concepción occidental del mundo) pero ayer hablaron TODAS MENTIRAS, calumniaron, literalmente. Y eso no me cabía, sabés. Admito que cuando me

callento me pongo un poquito "ciega" (se me sube la catalanada, que querés) pero mi viejo me abrió los ojos y me dijo algo que me dejó un poco más tranquila. Mi viejo, que tiene 62 años y que es militar (o sea, no tiene la mente muy abierta que digamos), se cayó de risa de las boludeces que decían. él, por ósmosis, ve algo de lo que le gusta a "su nena" y se dio cuenta enseguida de que estaban verseando "cualquiera que ve Sailor Moon más de una vez sabe que están mintiendo" me dijo, ¿pornográfico porque la muestran desnuda cuando se transforman?, y respecto de Lazer "es obvio que esa revista no es para nenes, pero tampoco es tan terrible, che" (todavía se acordaba lo que le contó del tarrento en la luna de uno de los NO PODES) "es argentina, van a tener puteadas" decía cuando criticaban el lazermail (yo no podía creer que estaba opinando en contra de su adorada radio y a favor de las "tardecas" que lo obligo a grabarme). Y después dijo algo muy sabio, algo que yo, con mi calentura, no pude ver: "es autobombo" dijo, lo que significa en su lenguaje que estaban haciendo eso para desprestigiar a Lazer como parte de una maniobra publicitaria "seguro que hay otra revista que la que quiere huir de la categoría de revista de verdad (una revista con canal de cable ¿no?). Bueno. Largo acá. Un poco más aliviada de el enojo, y esperando que me contestes si tenés tiempo, sobre si te enteraste antes de esto y que pensás. Un besote.

Y no te olvides, somos muchos los que leemos Lazer y queremos ¡LAZER SEVERIII! Saludos  
 Vanesa Vilas Buenos Aires (Cap Fed)

Mira, Vanesa, si hay algo que aprendí es que es una pérdida de tiempo seguir a contestar cada ataque que te hagan en algun lado. Normalmente uno sale a decir un montón de cosas con garra y corazón pensando en que se va a encontrar con alguien que tiene ideas diferentes a uno por falta de información y con todo lo que se encuentra es con algún periodista que no tenía otra cosa con la que llenar el programa (hacia una vez fuera de cámara hasta te puede admitir que tenes razón o que le gusta lo que haces) y con un grupo de decreberrados oyentes dispuestos a indignarse por cualquier cosa y, obviamente, olvidarse de las pocas horas de que era de lo que se habian indignado... Mi actitud es siempre la misma: que se maten. Quieren criticarnos? Critiquennos, yo no tengo ningún problema. Porque es muy fácil decir un montón de barbaridades fuera de contexto, mandar al aire a cuatro gatos locos que se esconden bajo un anónimo "fulanito de tal barrio", los cuales si les pedis que den la cara o el numero de documento jamas se atreverian a decirte algo (eso si es que existen, por que hay programas en que los "oyentes" son a quienes se les da producción...). También es fácil decir que van a ir a la justicia y bla bla bla, pero anda a ver que juez con un ejemplar de Lazer en la mano que en la tapa dice cosas como "la corrupción del mundo", "mostroamos lo que Magic censuro" (con dos desnudos en la tapa) y "Rumiko Takahashi conquista el cono sur" le hace caso a una persona supuestamente indignada por que (esto es lo único que pueden argumentar) no esta claro que la revista no es para chicos...

El truco de agarrar una publicación para adultos que a alguien no le gusta y tratar de hacerle creer a la gente que en verdad la están comprando chicos con el objeto de prohibirte es mas viejo que el mundo, por suerte ya no cae tanta gente en él. Hablar de mas es el deporte nacional y mundial porque es muy fácil. Yo no estoy interesado en darle rating a los programas que se ponen a atacarte saliendo a contestarles, que en general es lo único que quieren, así que siempre opto por el silencio. Si creo que Editorial Vértice o Magic

estuvieron detrás de este ataque en particular? No lo sé, quiero creer que no quiero creer que Hadad y compañía realmente creían de corazón en lo que decían (aun después de haber hojeado y leído en profundidad un número ya que, como señalan, llegaron a leer hasta la letra chiquita del Lazermail...) porque si resulta que no es así creo que esto está demasiado enpuetecido como para que valga la pena seguir acá...

#### - LZ-14-03

Hola Leandro J, mi nombre es Emiliano tengo 21 años y soy de Isidro Casanova, provincia de Bs As., te quería decir que me gusta mucho la revista y la considero la mejor en su género, gracias a ella pude descubrir muchas series que no conocía. El motivo de este mail es preguntarte por qué es que en la Lazer sólo aparecen comentados los animés que pasan en Magic, porque por sí no lo sabías existen también otros canales como Cablin, que ahora mismo está pasando algunos animés como Rescued Kids, Grand Prix y muchos otros más que no conozco y me gustaría que sean comentados. Aparte del Cablin, también está el LocoMotion, que es un canal que vos ya nombraste un par de veces, aunque erróneamente dijiste que es exclusivo de DirecTV, bueno, esto no es cierto ya que yo tengo Telecentro y vivo a unos pocos minutos de Capital, en este canal pasan el clásico Lupin y otro llamado El Barón Rojo, que está espectacular. Me extraña que no se hable de este animé, porque me parece excelente y muy divertido. Además de estos dos LocoMotion suele pasar películas y muy pronto empezará a emitir Slayers. Como podrás ver la oferta de animé en la Argentina no solo se reduce a lo que pueda pasar en Magic, así que me gustaría que la Lazer no enfoque todo su interés sólo en este canal. Bueno eso fue todo y te quería decir que realmente comparto la mayoría de las cosas que escribís. PD.: para cuando LAZER TV7. Emiliano Esteban Durán Isidro Casanova (Bs As)

Jamas dije que Locomotion era exclusivo de DirecTV, lo que dije es que está disponible en muy pocos sistemas de cable, lo cual es cierto. No está ni en Multicanal ni en Cablevision que son de muy muy lejos los dos mas grandes. Y de los sistemas de cable independientes de otras ciudades esta en muy pocos. En Lazer, a diferencia de otras publicaciones, siempre tratamos de hablar mayormente de cosas/series a las que tengan acceso la mayoría de los lectores y es por eso que no somos muy amigos de hacer notas sobre animés que se emiten en canales que no tiene casi nadie o tienen muy bajo rating. De todas formas creo que hoy día la gente esta un tanto harta de que un solo canal monopolice tanto la atención del anime en Argentina y cartas como la tuya poco a poco empiezan a ser mas frecuentes, así que comenzaremos a abarcar en los próximos números a series como El Barón Rojo y demás. Por otro lado no sería mala idea bombardear a Cablevision y Multicanal con pedidos de que incorporen a Locomotion...

#### - LZ-14-04

Hola Leandro! Me llamo Federico y te escribo desde Mendoza y soy fanático de Ranma 1/2, Evangelion y South Park. Leo tu revista desde el numero 6 y estoy terminando de completar mi colección solo me faltan el 1 y el 3. Tengo una teoría, te la escribo rápido porque me parece que me están vigilando, como ya dijiste en el número 13, DBZ es lo que mantiene vivo al Magic, también tendrías que tener en cuenta que en realidad lo que mantiene vivo a el son en realidad lo que pagan los canales de cable, el merchandising (o como mierda se escriba) y la publicidad y pensando un poco más en este último, y a

la vez con lo 2, no se si me siguen, descubrímos a Editorial Vértice, la cual publica/aba todas las revistas relacionadas a las series del Magic (léase Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco) y ahora Ranma 1/2, Zenki y OH SORPRESA "Otaaku" una especie de Lazer solo que con un formato diferente, de aparición mensual, uno que otro defecto de diseño y un gran olor a mierda de la misma clase que emanan todas las grandes empresas que tratan de aplastar a las más pequeñas. Da que pensar, pero el resto es lo que se deja a ustedes y do abierta la posibilidad de un fan fict irótico de Ed. Vértice tratando de cogerse a l vrea.

Lo que esta haciendo Vértice es una maníobra perfectamente lógica y predecible que encaja dentro de las decisiones que se toman en cualquier empresa. No le veo nada de malo. Eso sí, obvio que les debemos molestar y seguramente te gustaría que no existieran. No le veo nada de malo mucha gracia gastarse toneladas de pesos en publicidades en Magic para después ver que terminan vendiendo menos de la mitad que nosotros que no gastamos jamas un mango y vivimos de las recomendaciones boca a boca. Y esto tampoco le debe hacer ninguna gracia a Magic porque pone en evidencia que no es necesario pasar por ellos para tener éxito, es mas, en algunos rubros hasta puede que puede perjudicarte. Otro hecho medio desconocido es que Vértice también quería publicar el manga de Ranma 1/2 e hizo una oferta económica exactamente igual a la nuestra, pero terminaron eligiéndonos a nosotros por la calidad de nuestras publicaciones y porque teníamos mas experiencia en el mercado de los comics. No se olviden que aunque la mayoría nos conoce solo por Lazer hace años que publicamos comics norteamericanos en castellano y de vez en cuando algunos nacionales. En fin... Lo que quería hacer con este párrafo es enunciar las que creo que son las causas de su actitud de querer aplastarnos y dejar bien claro que no tengo nada contra ellos quienes, hasta donde se, están jugando limpio.

Ahora una pequeña queja, interrogante o lo que pueda llegar a ser: Porque mierda del número 12 y 13 salen las fotos de Ranma y Akane en bolas con los pezones apenas marcados y en la tapa del 13 sale una de las fotos internas solo que los pezones están bien marcados e incluso se podría decir que resaltados? No he visto el original (o sea sin la puta censura del Magic Kill) pero 1 de 2, o censurate las imágenes de adentro o resaltate la de la tapa (razones económicas?). Sorry si te estoy acusando injustamente pero quería sacarme una duda. PD1: Deja de afanar fotos de internet!! PD2: Para cuando una nota de Kimagure Orange Road y un curso de kokongo? PD3: Me dejas publicar tus notas en mi pagina WEB? Federico Roitman Mendoza (Mdza)

A la imagen de la tapa se le oscureció el fondo para resaltar a las siluetas de Akane y Ranma y se les pinto de un rojo mas intenso las tetas para que se vieran claramente. La imagen del interior esta tal cual era. Lo hecho en al tapa fue con motivos comerciales, si la dejábamos tal cual estaba de borrosa, de lejos no se entendía demasiado que estaban desnudas. Se que no es excesivamente ético, pero solo estábamos tratando de que se entendiera la idea sin confusiones. Y respecto a las "imágenes de Internet" que todo el mundo parece creer que salen de internet de manera espontánea... Que es una "imagen de Internet" sino un dibujo escaneado de un artbook o revista japonesa y luego posteado como archivo? No se te ocurre que a lo mejor tenemos esos mismos artbooks o revistas japonesas que el tipo de turno que hizo una pagina...? La mayoría de lo que esta en Internet esta en una definición muy chota

para lo que es edición impresa (piensen que cada imagen que metemos en las revistas pesa cerca de 1 mega) y resulta inutilizable. Y respecto a vos y todos los que preguntan si pueden meter notas de Lazer en sus paginas la respuesta es: SI (siempre y cuando citen que fue extraída de la revista).

#### - LZ-14-05

Hola muchachos! Les cuento que he fundado el club de fans de la muchacha del culo prominente que aparece en Lazer #13, PLEASE dame su nombre y dirección. PD: Si no publicas este e-mail te voy a atormentar enviándote el mismo mensaje en forma repetitiva. Juan José Masmuti Mendoza (Mdza)

Lamentablemente, son tantas, que no recuerdo el nombre de todas las chicas con las que me acuerdo... A A (hablando en serio: si alguien sabe como se llama, escriba)

#### - LZ-14-06

GOJAINI Leo. Co'ti va7. Espero que bien. No voy a escribir ninguna basura pornofetichista, ni sueños eróticos (aunque tengo muchos), ni nada por el estilo para que me publiquen la carta. Solo esto: Me gusta el anime y otros boludeces mas, es mas la revista la empecé a leer por un amigo que se compró la numero 6 y empezó a gustarme la forma de "pensar" de la revista y ahora me estoy comprando todos los números atrasados. Mi amigo Ale compró la revista porque sabíamos que la hacía el conductor de Club del Anime, en ese tiempo que conducía Leandro, fue la cuestión fue que la compró y cambiaron la forma de pensar yo. Cuando te vimos en Magic muchos de mis amigos decían, "mira el pelotudo este, las muecas que hace, se traba, es un pelotudo" yo siempre decía que capaz te gustaba mucho estar frente a la cámara por eso hablabas como un idiota; pero cuando leímos Lazer nos dimos cuenta que la persona detrás de la pantalla no era la misma detrás de la revista. Por fin una revista, un material de lectura no me hacía hacer reflexionar, ya sea que son un otaku y no es común que solo quiera ver sangre y sexo en "manga y anime" pero la revista toco en mi el ser pensante y empecé a pensar en todo, en especial todos los factores que afecta Magic con su censura de mierda, porque censuran? No viste el programa Agrandaditos?, a los pibes les preguntan de donde vienen los dibujos y dicen "por la concha" y encima todos se lo festejan al pedo, porque cuando ves un montón de "realidades sexuales" mas que no me da el encanto de contar, yo digo una cosa, los de Magic son pelotudos, censuran cosas que no son fuertes y los penojes de todos modos ya saben de tajos y pijas, si la sociedad ya esta hecha mierda de todos modos, que van a hacer con censurarle las tetas a Ranma, limpiar el mundo?!! Espero que esta carta no solo la tome en cuenta Lazer sino todos los otakus que la lean y alguien que trabaje en Magic y lea Lazer, sin mas indirectas, a vos Jorge Contreras, date cuenta que

Hay dos tipos de videos en japonés con subtítulos en ingles, los editados legalmente en USA por distintas compañías que se pueden conseguir en las mejores comiquerías de Argentina o por correo en sites de internet tipo amazon.com) y los llamados fansub, o sea subtítuloado por club de fans, estos últimos solo existen como copias caseras y se pasan de aficionado a aficionado. La única forma de conseguirlos en pedirle a uno de estos club de fans norteamericanos que te haga una copia y te la mande.

Aguate Lazer y mueran todos aquellos que piensen que porque tengo 19 años y voy a bailar a Coyote con una remera de Slayers soy un penojo. (suck my fucking dick) PD: lo mismo conseguí una mina. JAJ. Federico Ballerini Buenos Aires (Cap Fed)

Exacto! Así se habla, Federico. Jamas vi que ser fanático del anime fuera un impedimento a la hora de levantarse a mirar o conseguir nota como suelo leer en muchas otras cartas. Ahora, si sos un nerd que lo único para lo que come y respira es para ver anime, esa es toda otra historia... Ahí el problema es que sos un bicho absurdisto y jamas nadie va a querer estar con vos porque sos así y llanamente un

embolo. Lo que le quiero decir a los que me escriben diciendo cosas así es: dejen de echarle la culpa al anime cuando el problema son ustedes. Los que marginan por ver anime, los marginan porque son un embolo y los seguirán marginando así fueran fanáticos de la banda de rock mas popular del momento. Cambien, vivan un poco mas, ese es todo el secreto.

#### - LZ-14-07

Estimado señor editor: Que pasa si reúno las trece ediciones de Lazer? Se forma el Arbol de la Vida, y en consecuencia el Tercer Impacto pasando por alto el Segundo? Me hago acreedor a una armadura dorada? Que? Que?!! Diego Lequizamon Santiago del Estero

No, solo se destruye el universo y se crea uno nuevo donde yo soy dios... A A

#### - LZ-14-08

Queridos amigos de Lazer, (les digo amigos y si siquiera los conozco personalmente?) me llamo Juan José Tossid, por mis amigos Juanchi, tengo 17 años y vivo en la mugrienta, contaminada, y pelotuda ciudad de Berazategui. Quiero decirles la verdad, hace poco que compré Lazer pero voy a hacer como otros boludos que dicen "La compro desde el primer número y es la mejor revista que he leído" y otros boludeces mas, es mas la revista la empecé a leer por un amigo que se compró la numero 6 y empezó a gustarme la forma de "pensar" de la revista y ahora me estoy comprando todos los números atrasados. Mi amigo Ale compró la revista porque sabíamos que la hacía el conductor de Club del Anime, en ese tiempo que conducía Leandro, fue la cuestión fue que la compró y cambiaron la forma de pensar yo. Cuando te vimos en Magic muchos de mis amigos decían, "mira el pelotudo este, las muecas que hace, se traba, es un pelotudo" yo siempre decía que capaz te gustaba mucho estar frente a la cámara por eso hablabas como un idiota; pero cuando leímos Lazer nos dimos cuenta que la persona detrás de la pantalla no era la misma detrás de la revista. Por fin una revista, un material de lectura no me hacía hacer reflexionar, ya sea que son un otaku y no es común que solo quiera ver sangre y sexo en "manga y anime" pero la revista toco en mi el ser pensante y empecé a pensar en todo, en especial todos los factores que afecta Magic con su censura de mierda, porque censuran? No viste el programa Agrandaditos?, a los pibes les preguntan de donde vienen los dibujos y dicen "por la concha" y encima todos se lo festejan al pedo, porque cuando ves un montón de "realidades sexuales" mas que no me da el encanto de contar, yo digo una cosa, los de Magic son pelotudos, censuran cosas que no son fuertes y los penojes de todos modos ya saben de tajos y pijas, si la sociedad ya esta hecha mierda de todos modos, que van a hacer con censurarle las tetas a Ranma, limpiar el mundo?!! Espero que esta carta no solo la tome en cuenta Lazer sino todos los otakus que la lean y alguien que trabaje en Magic y lea Lazer, sin mas indirectas, a vos Jorge Contreras, date cuenta que

Después de la escuela que hiciste para llegar a hacer Lazer? Tuve una comiquerías 4 años, estudié un tiempo economía y arme una editorial que fracaso. Cuando eras adolescente y te gustaban las historietas y el manga eras medio discriminado por esto? Y por tus padres? No. Pero volvemos a lo que decía arriba, no respiraba y comía para las historietas. Eran un complemento de la vida. Iba una o dos veces por semana a alguna comiquerías y mantenía mi colección ordenada, pero era solo una cosa mas que hacia. A algunos de mis amigos les gustaban, a la mayoría no, pero eso JAMÁS trajo alguna fricción. "no te gusta lo que leo? a mi me parece una cagada lo que escuchas..." eso dicho en joda creo que era lo máximo a lo que llegábamos.

Y mis padres simplemente pensaban que me interesaba por los comics y el anime era pasajero (pobres ilusos...) Te pregunto esto ya que muchos me joden cuando ven mis gustos y opinan como si fuera un pelotudo, por mas que oculte mi gusto por el manga al final cuando lo descubren se forrean conmigo y me bolasean un montón incluyendo mis padres, pero a mi no me importa, yo sigo aquí duro, como pija de preso. Aguate Lazer, Amy Mizuno, los sayanes, Ranma, Akane, Rossy Aguirre, los otakus y todo el equipo de Lazer. PD: Si mi carta los aburrió..... PD2: Chupemle el culo. ES BROMA.....

Respetuosamente, Juan José Tossid. Berazategui (Buenos Aires).

Por opinión como siempre: te forrean porque no te atreves a ir de frente y decir lo que te gusta. Nadie nunca puede forrear a alguien que se sienté seguro de si mismo.

#### - LZ-14-09

Se Leandro Oberto: Tengo 18 años, estoy en el último año del secundario y dibujo desde que tengo memoria. Lo único que quiero y me interesa (por ahora) es llegar a ser dibujante. Nunca estudié dibujo, no uso regla, compás, o algún otro elemento que no sea lápiz, goma, un Art-pen (es como una "pluma" barata) y un pincel. Lo que me motiva a escribirle es que no conozco a nadie en Bs. As., y usted parece una persona normal y accesible. Básicamente escribo para pedirle información sobre el dibujo de historietas, ya que usted conoce

asias provocando e insultando a todos aquellos que te dan un poco de rating, los otakus que miramos tu canal, el canal donde aparece el pelotudo de Cocomiel y el viejo choto del chavo; siento que si vos querés, puedes cambiar la situación, date cuenta que al censurar te convertís en un leway mas de esta puta sociedad esclavizada por la globalización, vos sabes que

lo que haces esta mal, cambia, los pibes chicos ya saben todo. Y También por ultima vez: La gente de Magic no es moralista, simplemente esta levantando bandera blanca ante gente como la que nos critico por radio sin siquiera dar lucha. Además de demostrar falta de visión al empecinarse en no salir de ser un canal 24 hrs para chicos... Pero honestamente ya estoy ultra-hiper-reontra cansado de esta polémica. Por favor cortemósa loco y empecemos a mirar para otro lado en busca de soluciones.

Perdonen pero me deje llevar por la bronca, ahora volviendo a Lazer quiero decir que la info es muy buena y sigo siendo tan originales y creativos como siempre, que la creatividad es la cosa mas importante en este ámbito. Leandro te trabajo unas preguntas, ya que sos mi ídolo y quiero ser algún día, alguien parecido a vos y quiero saber... Cuando lbas a la secundaria eras un nerd?

No, ni ahí, vade in retro Satanás! No era mal alumno, jamas me lleve algo a marzo (a diciembre muchas veces) y tenia buenas notas en general pero no era ni nerd ni traga.

Después de la escuela que hiciste para llegar a hacer Lazer?

Tuve una comiquerías 4 años, estudié un tiempo economía y arme una editorial que fracaso.

Cuando eras adolescente y te gustaban las historietas y el manga eras medio discriminado por esto? Y por tus padres? No. Pero volvemos a lo que decía arriba, no respiraba y comía para las historietas. Eran un complemento de la vida. Iba una o dos veces por semana a alguna comiquerías y mantenía mi colección ordenada, pero era solo una cosa mas que hacia. A algunos de mis amigos les gustaban, a la mayoría no, pero eso JAMÁS trajo alguna fricción. "no te gusta lo que leo? a mi me parece una cagada lo que escuchas..." eso dicho en joda creo que era lo máximo a lo que llegábamos.

Y mis padres simplemente pensaban que me interesaba por los comics y el anime era pasajero (pobres ilusos...)

Te pregunto esto ya que muchos me joden cuando ven mis gustos y opinan como si fuera un pelotudo, por mas que oculte mi gusto por el manga al final cuando lo descubren se forrean conmigo y me bolasean un montón incluyendo mis padres, pero a mi no me importa, yo sigo aquí duro, como pija de preso. Aguate Lazer, Amy Mizuno, los sayanes, Ranma, Akane, Rossy Aguirre, los otakus y todo el equipo de Lazer. PD: Si mi carta los aburrió..... PD2: Chupemle el culo. ES BROMA.....

Respetuosamente, Juan José Tossid. Berazategui (Buenos Aires).

Por opinión como siempre: te forrean porque no te atreves a ir de frente y decir lo que te gusta. Nadie nunca puede forrear a alguien que se sienté seguro de si mismo.

- LZ-14-09 Se Leandro Oberto: Tengo 18 años, estoy en el último año del secundario y dibujo desde que tengo memoria. Lo único que quiero y me interesa (por ahora) es llegar a ser dibujante. Nunca estudié dibujo, no uso regla, compás, o algún otro elemento que no sea lápiz, goma, un Art-pen (es como una "pluma" barata) y un pincel. Lo que me motiva a escribirle es que no conozco a nadie en Bs. As., y usted parece una persona normal y accesible. Básicamente escribo para pedirle información sobre el dibujo de historietas, ya que usted conoce

dibujantes y demás personas relacionadas con esto. Las preguntas que desearía me responda (si puede y quiere) son: 1) Qué papel se utiliza para dibujar? De qué tamaño? Se dibuja viñeta por viñeta, en papeles separados, y luego se unen para formar una página, o se dibujan en un mismo papel todas las viñetas y dibujos que van dentro de éstas? Lo que quiero decir es si el dibujante dibuja toda la página en un papel, o lo hace dibujo por dibujo?

Bueno, afloja esa formalidad, chabón... En busca de responderte consulte a mi amigo, dibujante de comics y colaborador en Lazer, Pier Brito quien dijo "Se suele dibujar la página en conjunto, es decir todos los cuadros tal cual van a aparecer impresos (aunque tambien puedes hacer algunos por separado y pegarlo en la computadora). El tamaño es el que quieras, yo trabajo en un campo de 26 x 40 cm., que es el tamaño que usan en Marvel y que me resulta comodo. El mejor papel que se consigue en Argentina, hasta donde yo se, es el Schoeller, que se vende en variedad de gramajes y dos terminaciones: satinado y matte. Yo uso satinado de 250 o 300 gramos. Proba cual te viene mejor."

3) El dibujante incluye, los "globos" y recángulos que contienen diálogos y acciones, en el dibujo?

Pier: "El dibujante debe de tener en cuenta para el diseño de la pagina (y de cada cuadro, claro) la ubicación de los textos, dejando espacios para que la lectura acompañe las ilustraciones, complementándolas y no obstruyendo la narrativa. Dibujar historietas no es dibujar porque si; es narrar con dibujos. Si no tomas en cuenta donde va el texto, es como hacer una película y olvidarte de grabar los diálogos, o colocarlos a destiempo en la edición. A menos que trabajes con un letrista (que en tal caso lo debería hacer el, ya sea a mano o con una computadora) te conviene dibujar los globos. Y si el letrado se va a hacer con la computadora, igual tenes que decidir donde tienen que ir los globos y dejar el espacio para que no se pierda nada importante del dibujo."

3) En qué lugar podría estudiar dibujo de historietas o algo similar (gratis, preferiblemente)? Agradecería si me da algunas direcciones.

Pier "Yo doy clases pero no son gratis, y no conozco a nadie que las de gratis. Vivimos en un mundo capitalista, no lo olviden."

Algunas preguntas pueden parecerle estúpidas, pero se las hago porque realmente no sé las respuestas. Su respuesta a una pregunta o sólo su opinión sobre los dibujos sería de gran importancia para mí. Sé que debe ser alguien muy ocupado pero también es algo así como mi "último recurso", el tiempo corre y todavía no sé en qué lugar puedo estudiar lo que deseo. Si desea contestarme, sugiero lo haga a la dirección que figura al final de la carta, o en su defecto en el correo de Lazer. Escribo "en su defecto" ya que esta carta no tiene nada que le interese alguien que no sea yo, y no vale la pena que la lea alguien que no sea usted. Conteste o no, Gracias. José Mauro Lirussi Posadas (Misiones)

Contrariamente a lo que pensás las tuyas son, a líneas generales, inquietudes normales. Y ya que estamos quiero agregar que un error muy común a la hora de mandar muestras para ser dibujante de historietas en una editorial es que te envían dibujos a pagina entera, pinpas sin sentido. Eso no es lo que uno busca, te lo digo como editor, lo importante es ver si puedes narrar con imágenes una historia y no si puedes hacer un personaje x

en una póse llamativa a plena pagina. Mi recomendación: lleven siempre un comic propio terminado de unas 5 o 6 paginas donde se vea su habilidad para narrar una historia.

#### -LZ-14-10

Reconozco que compre la revista porque traían a Ranma en bolas. Pero quiero felicitarlos por la excelente revista que es Lazer y porque escriben las notas como "chabones" como yo. Reconozco tambien que compré Otaku, pero me arrepiento absolutamente. Creo que las publicidades de la revista en tv hicieron efecto sobre mí. Si Uds. hubiesen hecho publicidad hubiese comprado su revista. Les cuento que la encontré de pedo en un puesto de diarios, de plaza Miserere (donde se conecta con el subte) cuando estaba por tomar el tren, atrás de unas revistas de los bastríbols. Mi nombre es Pablo y tengo 18 años. La verdad que fue un alivio su revista porque encontré gente que piensa como (ya me aguanté bastante lo de "Pablo, mira dibujitos" -hay que leerlo con vos de retrasado mental)- Les cuento que no soy un ultrafanático ni de los comics ni del anime ni del manga. Me gusta la animación japonesa pero no me gasto trillones de pesos en eso. Mi admiración por este tipo de dibujos debe haber comenzado cuando era pendejo y me ponían a ver Mazinger Z para que no rompiera las bolas. Después vino Robotech, Super Campeones, y el resto. Me gustaría saber si realmente va a haber un canal de animación japonesa en la argentina. También quisiera saber si Robotech va a volver a la pantalla. Van a pasar películas en Magic algún día? (Si, el día que Cocomic se garche a la rana y sea censurado) Un abrazo grande y espero que este no sea mi último contacto. Ahí antes de irme. Asi como uds. corrigen muchas cosas de...absolutamente todo! Me gustaría decirles que el Ultra 64 no existe! Es Nintendo 64 y el nombre de Ultra se desahó hace mucho. Me gustaría que pongan al perro Albo en Gente al Pedo <http://search.sony.com/jp/~backup/www.worلد.sony.com/robot/top.html> Chau Pablo A. Garcia Haedo (Bs As)

Un canal de anime es probable que algún día termine existiendo, ya lo dije varias veces. Y de Robotech de momento no se sabe nada sobre una posible retransmisión.

#### -LZ-14-11

Hola Oberto! Bueno, este mail no es para decirte algo sobre tu revista, ni de tu editorial ni nada, esta super bien lo que haces (pero cuando vas a lanzar los videos antes de que Vértice quemé a todas!!) Este mail es por algo que esta pasando en mi ciudad, algo muy extraño, y que estoy seguro de que se trata de un curro.... Hay un circo que insiste en que ellos tiene a todos los personajes de Dragon Ball Z, originales y que "te puedes sacar una foto con ellos" (esto seguro que son todos unos negros bárbaros y Gohan y Krillin son enanos de circo).... Esto es lo que hacen: a parte de llenar la calle de pósters y de papellitos pasan con una camionetita con el título Impreso en todos lados diciendo: "¡¡¡¡¡ chichooooos, aquíii estaaan sus personajees preferidoosos (con la canción de la presentación de Dragon Ball, de seguro del CD del que hablaste, y que yo escuche, puaj!!!) gggggaaaanssss, tru-aanksss, gokooooouu, frrreeezaaaarrrr buscando las ssssss-freeee-raaaasss-del draaaag-gooooon!!!!!!!" (parece que esta diciendo Kame Hame Ha!) todo al mejor estilo bananas en pijamas.... "ademaaaaaas te pueedss sacar una foto con elloooooosss!!!" Bueno, te digo esto para que hagas algo!!!! Hasta a mí me dan ganas de ir, a sabiendas de que es una truchada de lo más!!!... en fin.... ustedes sabrán... quizás manden a alguien para

que saquen fotos y las pongas en la sección "no puedes" (eso estoy esperando, je je) les deji mi dirección y todo eso para que sepan donde es (por si acaso) espero su respuesta (por si lo que están haciendo es legal, que estoy seguro de que no lo es....) yo vivo en la ciudad de Azul, Pcia de Bs As (en el centro de la misma, lo encontrás en cualquier mapa, es de donde salió Almeyda. Bueno, nos vemos, y espero que me respondas antes del Domingo, ya que ese día es el último... Otra cosa, estoy por hacer una exposición de... se le podría decir... Hobbies, y yo pienso mostrar (entre muuuuchas otras cosas) sus revistas, hay algún problema? no es ni para vender ni nada, solo se muestran. Este es mi motivo: que se enteren que existen todas estas cosas y las compren (en los comercios, por supus. a mis revistas no se las llevan)... bueno, ahora sí, me voy, hasta la vista... PD: Me han dicho, ya que no le mande muchos mail a ustedes, ya que se llega muchos y les damos problemas... pero bue' . German Dupuy Azul (Bs As)

En fin... solo una demostración mas de la generosidad de este mundo...

#### -LZ-14-12

Estimado Leandro, Leo o Le: Ayer fue el día más diferente de toda mi vida. El comienzo de mis sueños se hizo realidad. Ya puse el primer ladrillo para mi Castillo. Paso a contarte. Ayer fue la inauguración de nuestra Comiquería. Su nombre es "Darkside" y es un único local con estas características en Resistencia, Chaco. Puse el negocio con un par de Socios: Maxi, que viene de poner, sin mucha suerte, un negocio similar que no resultó. El sabe bien porque no funcionó su Comiquería: mala ubicación, malos proveedores, mala organización económica y floja atención al Cliente. En este nuevo proyecto que encaramos juntos pensamos limar y superar los errores pasados para poder subsistir: tenemos una ubicación céntrica, apenas en nuestro primer viaje encontramos un distribuidor espectacular que nos brindó su mejor atención y no proveyó de un muy buen material (Ficción S.R.L.), estamos muy bien organizados en la parte de contaduría y, con respecto a la atención, pensamos en ponería como prioridad: tenemos un horario amplio y yo estoy dedicando horas extra para informarme de los temas en los que aún no soy un capo.

Antes de que me maten los otros por publicar esto, me voy obligado a recordarles que, además de Ficción, están La Revistería y Genesis que son tambien excelentes distribuidores para comiqueñas y los pueden abastecer de productos muy eficientemente.

Mis socios se están manejando de la misma manera. El tercer socio que te mencioné arriba responde al apodo de Tuki y es un amigo de hace años que fue Comiquero igual que yo pero en una etapa dura de su vida (problemas familiares sobre todo) decidió hacerlos a un lado. Ahora está de vuelta en esta del manga, los Comics, el anime, la Ciencia Ficción, el Rol, las Cards, las Magic y todo lo demás. Uno de los motivos que me llevó a escribirte fue que en el día anterior a la inauguración ya habían llegado clientes con ganas de comprar algo y... o sorpresa, se llevaron dos Lazer #1 y uno Lazer #5 (pudimos conseguir todos los números, por suerte). Creo que debo agradecer a mis Socios por ayudarme a construir mi sueño, en el cual estoy poniendo tanto de ellos como yo, e incluso a veces un poco más. Pero, sin lugar a dudas, sin el apoyo económico de mis padres nunca podría haber dado el puntapié inicial. Gracias a ellos también. Y a mis hermanos, que desde que les conté la idea me dieron su apoyo moral, al igual que mis amigos más íntimos. Pero, otro factor desencadenante para haber puesto

todo de mí en este proyecto fuiste vos. Es increíble las cosas que escribis en esta revista informativa. A veces no creo que seas consciente de lo profundo que podés llegar a una persona escribiendo de la forma en que escribis. No lo tomes como una crítica destructiva, tomálo como lo que es: un halago. Tu historia de cómo sacaste adelante una editorial argentina de Comics y Manga, a pesar de todos los contratiempos que tuviste y de todos los hijos de remilpita que te cagaron, son un camino a seguir por gente como nosotros que se mete en proyectos tan arriesgados como estos sólo por amor a sus Hobbies. En mi caso particular, mi pasión (además del Cine y la música) son los Comics. Todos los que lean esta revista saben lo Jodido que es llevar este tipo de hobbies en una sociedad tan ignorante y discriminadora con respecto a estos rubros como la nuestra. Pero, desde que soy un fanático de los Comics (allá por 1993, con Editorial Perfil) que me siento orgulloso de poder ser uno de los que tienen el camino a seguir por gente como nosotros tan divertido y complejo. Suerte con tus nuevos proyectos y mandale para adelante, que desde aquí apoyamos todas tus publicaciones.

Me alegro sinceramente de haberte servido de inspiración para abrir una comiquería y cumplir tu sueño. Esa es la razón principal por la que suelo ponerme a contar como es que llegamos a donde estamos, para que aquellos que quieran puedan aprender de los errores que cometo, a seguir y si como es posible, pese a todo, alcanzar las cosas que uno quiere. A mí me inspiraron y me inspiran a seguir adelante las historias de muchas personas, de adentro y afuera del mundo de los comics, y como es lógico trato de devolver el favor de la única forma que puedo: tratando de transmitir a través de mis revistas mis experiencias y motivaciones para servir de inspiración a otros "Leandros/as" que haya por ahí...

(nota: la carta a continuación se recibió unos días después) Leo: Soy yo otra vez. Sí, ya sé lo que estarás pensando: ¡Quien mierda sos vos?, ¡pelotudo de mierda, recibí 567 mensajes por día y pretendés que sepa quien concha soí! Soy el flaco que este Lunes abrió una Comiquería en Resistencia, Chaco. Mi nombre, ya que no recuerdo habérselo dado, es Matías Depetrís, y no tengo problemas en que publiquéis mi E-Mail para cartearme con otros boluditos como yo. No es mi intención que publiquéis mi carta pero, si lo hacés, es una más que excelente publicidad para nosotros ya que en nuestro negocio, después de una semana de ventas, puedo decirte lo que más salió, justo detrás de las Dragon Ball XXXX y las Sailor Moon XXX, fueron los números viejos de la Lazer y los Tomb Raider/ Witchblade (de los cuales tenemos la exclusividad ya que aún no llegaron a los Kioscos y, como ya te conté, somos la única Comiquería en la Ciudad, ¡Gracias Ivrea por la lentitud en la Distribución!

Eso no es casualidad ni lentitud. Con Tomb Raider sí dimos por primera vez el experimento de distribuirlos en kioscos de la forma conocida en el ambiente editorial como "cascada". Esto es tirar todos los ejemplares editados en Buenos Aires y al mes o mes y medio aquellos que no se vendieron enviarlos al resto del país. De ahí el retraso. Esto te favorece ya que lo que logras es que tu publicación este en mas kioscos con una tirada menor, pero debido al desfase de tiempo no es muy aconsejable ya que la revista se desactualiza. Personalmente no soy muy afecto a este método de distribución y de momento no creo que lo volvamos a usar. Sin embargo debo recordarte que siendo una editorial de comics solemos darle incentivos a las comiqueñas, en el caso de Tomb Raider, por ejemplo, el comic salió con 4 tapas alternativas, pero solo una (la

de color verde) fue distribuida en kioscos, (las otras 3 salieron exclusivamente para comiqueñas y una semana antes que saliera en kioscos (Bueno, 2 meses y una semana para las comiqueñas que no son de Buenos Aires).

Fue una muy buena semana, con ventas mejores de la que esperábamos. El Lunes cancelamos la deuda pendiente con Ficción SRL y comenzamos a juntar plata para traer material nuevo ya que los clientes están exigiendo cosas que no tenemos. Suerte con tu Empresa, te lo merecés. MAT' 99 PD: ¡Aguate Sara Pazzini y Lara Croft dibujadas por Turner! Matías Depetrís Resistencia (Chaco)

#### -LZ-14-13

Leí casi todos los números de Lazer (aunque no los compre todos). Me parece que la revista mejora cada vez más. Como vos pedís, te digo que la revista me parece muy buena porque ponen notas muy interesantes, muy bien hechas sobre suerte con tus cosas, además me gusta que publiquen (en cuantas revistas se habla así???) (con que es lo que vos pedís, me refiero a críticas, no que te digamos que la revista esta muy buena, etc). Creo que vendrían que agrandar el No Podes, después de todo esta país es MUCHO más generoso). Cual es la relación Pipabang Comics/ Ivrea o entre sus staffs. Para aclarar a los que no tienen ni idea de que puede llamarse Pipabang comics, les cuento que es una editorial nueva, cuya misión es "4 segundos" que para el momento en que escribo esta carta desde algún lugar del cosmos (el planeta del fantasma del espacio para ser más exacto), ya salió el #2. El comic está muy bueno, es un cago de risa, pero lo más curioso del #1, fue en las notas editoriales un agradecimiento a Ivrea y su staff.

4 segundos es, concuerdo con vos, un cago de la risa. La editorial que lo publica, Pipabang Comics, esta formada por sus autores: Alejo Garcia y Feliciano Garcia Zechin y tiene como único objetivo hacer ese comic (aunque ellos hablan también de conquistar el mundo a veces....). Alejo y Feliciano son muy amigos y desde hace mucho tiempo de Pier Brito, y tambien son buenos amigos de Pablo y yo. Incluso si hacen memoria verán que Feliciano hizo el comic "Aldus y Vampiro" en Lazer #1 y Alejo escribió el guión del comic one-shot Area para nuestra editorial en Noviembre del año pasado. Como era lógico, cuando decidieron crear su propia editorial les ayudamos explicándoles todo lo que sabiamos de como hacer funcionar una editorial y les dimos nuestros contactos comerciales, así yendo de parte nuestra podrían lograr mejores condiciones con imprenteros y distribuidores. De ahí que nos agradezcan en los créditos. Y ya que estamos quiero agradecer a Feliciano por soportar nuestros gritos y carcajadas anoche mientras trataba de dormir con su novia y nosotros (Pier, Agustín, Pablo y yo) nos dedicábamos a inventar los chistes finales del No Podes y las notas de este número en la habitación del lado.... (él va a entender de que hablo...)

Por favor, no es por nada, pero no digan una fecha para la salida de x comic si luego se va a retrasar como un mes porque uno se llusona.

Okey, es algo que muchas veces esta fuera de nuestro control, pero intentaremos dejar de dar fechas a menos que estemos completamente seguros de cumplirlas.

Me gusta mucho el manga y no me gustan mucho los comics norteamericanos, pero sin embargo no me parece bien que se haga casi ninguna nota sobre títulos norteamericanos. Además si pusieras mas

notas de esos títulos atraerías mas publico y harías de la revista algo mucho mas completo. No olvidés que los consumidores de comics estadounidenses son una vasta raza alrededor de Argentina lo que quería decir más publico y, sobre todo, más DINERO je je je!

Desgraciadamente te equivocaste de raíz, los lectores de comics en nuestro país no son demasiados hoy día, ya sean de comics norteamericanos, argentinos, europeos o japoneses. Lo único que parece haber en cantidad es fanáticos de series de tv o que compran videos de anime. O sea la realidad es que parece que a la gente ya no le interesa mucho leer...

Me despido, seguí mejorando y espero que vuelvas al Club, si es que hay alguna posibilidad. P.D. por favor pone mi dirección de e-mail. Ahora sí, me dejo de romper las bolas. P.D. si quieres, cortá las partes de la carta, o simplifícala, pero dejá lo de Villaman (no publicar esta acotación) P.D.3: de no publicarse esta carta me veré obligado a enviar un comando iraki para raptarlo a usted y el resto del staff. Francisco Menendez Mendoza (Mdza)

Che, desgraciadamente cuando pegue en el archivo de correo tu e-mail me olvide de copiar la dirección de e-mail y ahora no lo encuentro entre los miles de mails que tengo en la computadora, sorry, solo uno viejo tipo que dice stimpuy\_2@hotmail.com, pero no estoy seguro de que uses esa dirección todavía...

#### -LZ-14-14

Hola otra vez. Siento haber mandado el mail dos veces, pero no sabía si les llego, y como era casi puras dudas, me interesa mucho su respuesta. Por acá seguimos esperando Lazer y Ranma 1/2, que el primer tomo tiene una traducción bastante buena. Me he fijado y la gente de Ed Vid ha completamente cagado Mixine. En el primer numero se disculpaba que aparecieran algunos nombres que no correspondiesen, como a Mamoru en Sailor Moon, que se mantenían fieles a los nombres de la tv, y viceversa para Guerreras Mágicas, que apareció un Lucy, cuando todo el tiempo las llamaban por su nombre original. Pero el segundo numero fue más pior. El cambio de fuente a Times New Roman no queda muy bien, pero no se hicieron mas errores en Guerreras. Sin embargo Sailor Moon conservo su fuente anterior pero ahora los nombres son los del manga y no los de la serie, además de un spelling bastante incorrecto (léase Neherenia en lugar de Neherenia, Sere Sere en lugar de Cere Cere, Bes Bes en lugar de Ves Ves y Yun Yun en lugar de Jun Jun). Además el tratamiento de los sexos no queda muy claro, ya que en un momento se trata al trio del amazonas como mujeres, y al rato siguiente como hombres.... Los nombres como ya dije son los de la versión manga o inventados, como el caso del Holy Grail, que le ponen una versión española bien copiada del manga, en español de Giales sagrados, cuando ya eran conocidos por Copas Lunares, y la parte que describe a los personajes al comienzo están un poco errados o incompletos. En fin! Tiene un par de errores, pero me extraña, porque la primer edición había sido muy buena. Ok ok, basta de los otros. Ahora de ustedes! El manga de Ranma esta bastante bien cuidado, y las traducciones son muy buenas, quedando muy gracioso, sonoramente hablando, el "Simpática las Pelotas" y el "Mujer una Mierda". Sin embargo algunas puestas están un poco de mas o no son tan necesarias, pero en fin! Sin embargo la traducción de los carteles esta muy bien lograda. Es increíble lo detallista del dibujo de Rumiko, sobre todo cuando Sowun esta llorando, tiene un muy buen tratamiento de las sombras. Les mando un gran salu-

do y esperándolos como siempre.

Sergio Fantin Buenos Aires (Cap Fed)

Interesante que tocaras el tema de esta publicación. Mixzone la revista, de la editorial mexicana Vid, donde se publican los mangas originales de Sailor Moon y Magic Knight Rayearth es el único otro comic japonés, además de Ranma 1/2, que se distribuye en kioscos argentinos. Esto es porque es el único otro realmente licenciado para Argentina (todo lo demás que vean llega sin la autorización de las empresas japonesas). Y me sorprende lo poco que se ha hablado de el ya que pese a los errores que señala y esas horribles hojas rosas y azules es un producto muy correcto. Publico tu mail a ver si incentiva a otros lectores a hablar del tema. Con respecto a nuestra traducción de Ranma, que he generado cierta polémica entre los que frecuentan comiqueñas, solo te puedo decir que lo que pusimos es lo que honestamente creemos es el equivalente mas aproximado a lo que Rumiko puso en japonés. Las palabras que usa cada personaje y lo que te hacen sentir y representan en castellano son, a nuestro criterio, equivalentes a lo que eran las palabras japonesas.

Desgraciadamente parece que el publico local esta mas acostumbrado a las versiones mal traducidas y faltas de gracia ondas de todo tipo de toda chato y se pierde totalmente la personalidad de los personajes. Ahora digo yo: realmente pensaron que lo íbamos a hacer de otra forma? Cuando nos metimos en algo para hacerlo igual que como lo harían los demás? Yo me meto a hacer algo solo cuando creo que puedo dar algo diferente, y a mi opinión mejor, de lo que harían todos los demás. Sino no me interesa.

#### -LZ-14-15

Estimado Leandro: Quiero empezar diciendo que desde que comencé a comprar la revista Lazer recordo lo que era ser una Otaku. Te habrás dado cuenta de que últimamente lueven revistas de Anime, pero no te preocupes ninguna alcanza el nivel de Lazer, yo voy a seguir comprándola aunque salgan montones de copias baratas. Querés que te dé mi opinión de porque compro Lazer: porque además de los excelentes informes que se mandan de las series, tambien hablan de cosas que nos interesan, expresan todo lo que sentimos, si tienen que ptear a algo o alguien lo putean, porque uno en Lazer puede playearse todo lo que siente sin censuras, mención aparte la belleza del editor. Bueno basta de elogios y vamos directo al grano. La razón por la que escribo es ptear a Camelot, estoy ultra hiper re caliente. Hace ya 6 meses que quiero comprarme los tomos de Captain Tsubasa del 8 al 18 el ultimo particularmente y cada vez que llamo me dicen: "¡¡¡legan mañana... y así todas las malditas veces, Entonces voy voy (de la forma de corto, Tortuga al viento y cuando llego dicen: "No todavía no llegaron o ya se acabaron...". Quisiera saber quien es el cretino que los compra, alguno que no tiene nada que hacer, vive ahí a la vuelta y ya cada 5 minutos. Yo que soy la Fan R1 de Tsubasa me quedo sin los primeros tomos, please !!! Si alguno tiene piedad por mí y tiene algo "mangustico" (palabra inventada por el Gran Mokono, mi hermano), tengo gran variedad de cosas, no solo de Dragon Ball, llámenme al 02320-492985 o mi mail es: mokono@mixmail.com Siguiendo con lo del tomo lo que mas bronca me da es que si uno pide los de Dragon Ball sea cual fuese el numero lo consigues así nomás, lo mismo pasa con Yu Yu Hakusho, uno pide un póster o un tomo y no tienen tienen una mierda, pero llegas a pedir un póster de Dragon Ball te trae un container lleno. Estoy harta de que en las comiqueñas

solamente todo de Dragon Ball y Sailor Moon. No se dan cuenta que no son las únicas series que existen? Bueno, ya me desahogué, gracias por prestarme un poco de tu tiempo para esta histórica que se pasa todo el día llorando porque no consiguió los tomos de su querido Tsubasa. Un beso sigan así  
Yesica L. Cariozzi  
Tortuguitas (Bs As)

Efectivamente algo que siempre veo como grave en el circuito de las comiquerías es la obsesión con determinada serie superventas y un descuido muy grande por todo lo demás. El negocio que mencionas es sin duda el más variado de Argentina al respecto, y aun así se vuelve imposible en general encontrar allí un póster, un almanaque, un artbook o un tomo japonés de cualquier serie que no sea Dragon Ball y un par más. En las comiquerías de barrio y las menos especializadas en manga la cosa es ya alevosa y puede que solo tengan de Dragon Ball. Así no vamos a ir a ningún lado, no hay forma de crear un público si no le damos alguna posibilidad de descubrir otras cosas. Aquella gente que ingreso a los comics por Dragon Ball o Ranma y luego de un tiempo se cansa de ellos y busca algo distinto, al no encontrarlo dejara de ir a las comiquerías. Lo que sí tengo que aclarar en honor a la verdad es que no es exclusivamente un tema de descuido de los dueños de las comiquerías, lo que pasa es que no existen distribuidores que se encarguen de importar cosas así y por tanto las comiquerías no tienen a quien comprarle. Ese es el problema que algún día va a haber que solucionar.

#### LZ-14-16

**Hola Leandro!!!** Como andas? Te escribo porque te quería avisar (supongo que alguien ya lo hizo) que en la guía de capítulos de Zenki hay dos errores, el capítulo 1 en realidad se llama "La aparición del guerrero guardián Zenki" y el 24 es "Revolvamos a Zenki", no "Zenki vuelve a la vida" como misterio, hay uno de Sailor Moon que se llama "parecido" "Sailor Moon vuelve a la vida" (es el primero de la R), quizás de ahí viene la confusión. Si querés después te mando la lista de caps. de la segunda parte de Zenki, así la controlas con la tuya. Ey, me encanto el comic de Ranma! Primero no me gustaba la argentinización de los diálogos, temía ver aparecer a Akane con un mate en cualquier momento,

Mate? Pese que lo habíamos argentinizado no uruguayizado....

pero después me acostumbre, al fin y al cabo no queda tan mal, a veces es mas gracioso así. Solo te quería preguntar si no podrian, con el tiempo mejorar el encuademado y la calidad de las hojas; porque si lo abris más de la cuenta las hojas pueden salir volando, sea como sea lo voy a seguir comprando!

A partir del #3 hemos cambiado de papel a uno mas grueso, cosa que soluciono tambien el problema de que se ondulen las hojas. De cualquier forma eso de que las hojas pueden salir volando es totalmente errado, suelo abrir varias cajas de revistas cada vez que sale un producto nuestro y tironear de la hojas con fuerza para detectar posibles problemas de encuademado y te juro que por mas que me sacudi y tironeé jamás se me salió una hoja de un tomo de Ranma.

Que comics tienen en proyecto para publicar? A mi me gustarian los de Yu-Yu Hakusho y Fushigi Yugi (nunca se cómo se escribe). Ah! Te enteraste que Clarín publicó una nota sobre Ranma 1/2 en el suplemento espectáculos de no me acuerdo que día? Por suerte parece que la que la escribió se informo bastante bien, no decía ninguna gran incoherencia, y tampoco lo criticaba

ni lo trataba de basura como suelen hacer otros, mas bien lo recomendaba. Recuerdo que decía algo como "pero en Argentina veremos una versión sul-generis de Ranma debido a que el canal Magic corto escenas" o algo parecido. Como contrara en el mismo suplemento de Clarín, fijate que escribieron en lugar de los OVA's "Violadores" los de "Violadores". Yo jajajaja!!! Que animales, te imaginas si alguna de esas madres metidas se fija que es lo que esta viendo su hijo, y se encuentra con eso! Sin mirar de que se trata va a empezar a hacer despelote; algo parecido a lo que hicieron en Córdoba, te enteraste?, Salí en los noticieros, una madre horrorizada por el comic de Dragon Ball, pidió a un juez que prohibiera la venta de el comic en Córdoba, yo que me equivocó así lo hizo! Decían que atentaba contra la moral y las buenas costumbres, la tipa lo único que habia visto era la parte en la que Bulma se levanta el camisón para que el maestro Roshi le de una de las esferas, y la tipa no vio nada mas! O sea que sin conocer mas y viendo todo fuera de contexto se mando a hacer una denuncia y le hicieron caso! Que atenta contra las buenas costumbres? Por favor... se queja de un simple e inocente comic y seguro que deja que su hijo vea cosas tan interesantes y didácticas como Rompebotones y las películas de Olmedo y Porcellini!

Que será del resto de las noticias, no? O sea: cuanto nos están mintiendo en el resto de las noticias las personas que dicen estas barbaridades? Porque en el anime podemos detectar sus mentiras, pero en otros temas de los que no sabemos tanto nos pueden engañar fácilmente de la misma forma que gente mal informada puede creerse todas las bulodices que dicen sobre Dragon Ball, Ranma etc. Estando de este lado soy consciente de lo fácil que es mentir en los medios de comunicación, pero mucho me temo que el promedio de la gente no es tan consciente de eso y no se da cuenta de cuan seguido la engañan. Eso me da escalofríos.

Si se pararan a pensar que en una revista basta con mover los dedos un poco sobre el teclado inventándose algo como si fuera un libro y en tv o radio basta con mover un poco la boca... es tan, pero tan ultra fácil mentir....

Bue, cambiando de tema, el numero 13 de LaZer fue ESPECTACULAR!!! me encantaron las notas de Ranma y la de Zenki. Cuando leí que van a doblar Yu-Yu Hakusho me puse re contenta, pero al rato se me fue la alegría pensando que por ahora el único que emite series de anime es Magic, y que seguro también aplicara sus tjeras allí. Hay que hacer algo! podríamos llenar los buzones a otros canales como por ejemplo Azul TV, (que ahora esta pasando D.Ball y S.Moon) pidiendo que emitan ciertas series, si ven que hay la suficiente demanda por ahí se jueguen y la pasan. Por casualidad viste Azul Toon? jajajajajaja!!! Y yo que pensaba que Mariela Carril era de madera, y que era una de las peores conductoras de TV, ahora vienen a quitarle el tono esos dos "conductores" que son unos nabos de aquellos, se quieren hacer los piolas y terminan pareciendo tarados!

El programa Azul Toon es patético y hace parecer a Magic el paraíso para los fanáticos adultos del anime... realmente un retroceso inútil cuando se podría haber aprovechado este regreso del anime a la tv abierta para tantas otras cosas. Y otra cosa, mas del 60% de las cartas le tiran palos a Mariela del Club del Anime. Si quieren háganlo pero no pienso publicarlás, sería totalmente poco ético y sonaría más a que estoy caliente y publico ese tipo de cartas para desquitarme. Ya paso, me importa tres carajos Magic, dediquémonos a otra cosa. Además, creo que Mariela esta haciendo exactamente lo que Magic quiere que haga y me parece injusto que la critiquen por cosas que probablemente no sean culpa suya. Yo estuve ahí y se las condiciones en que se trabaja, es imposible hacer las cosas bien o quedar como alguien mediana-

mente apto para la conducción de la forma descuidada y amateur en que hacen el programa.

Otra cosa, por casualidad viste la revista de la programación de Multicanal? echele un vistazo a donde esta la programación de Clarín, fijate que escribieron en lugar de los OVA's "Violadores" los de "Violadores". Yo jajajaja!!! Que animales, te imaginas si alguna de esas madres metidas se fija que es lo que esta viendo su hijo, y se encuentra con eso! Sin mirar de que se trata va a empezar a hacer despelote; algo parecido a lo que hicieron en Córdoba, te enteraste?, Salí en los noticieros, una madre horrorizada por el comic de Dragon Ball, pidió a un juez que prohibiera la venta de el comic en Córdoba, yo que me equivocó así lo hizo! Decían que atentaba contra la moral y las buenas costumbres, la tipa lo único que habia visto era la parte en la que Bulma se levanta el camisón para que el maestro Roshi le de una de las esferas, y la tipa no vio nada mas! O sea que sin conocer mas y viendo todo fuera de contexto se mando a hacer una denuncia y le hicieron caso! Que atenta contra las buenas costumbres? Por favor... se queja de un simple e inocente comic y seguro que deja que su hijo vea cosas tan interesantes y didácticas como Rompebotones y las películas de Olmedo y Porcellini!

Córdoba tiene un largo historial de prohibir revistas de todo tipo y ese es solo un caso mas que me parece realmente muy triste y da mucha bronca. Huele tanto a la dictadura militar...

Che, el correo de la revista Otaku es una gaceta! (bue, la revista tambien), pareciera que las cartas las escribirían ellos, que revista pedorra, dicen que para poner mas información deben aumentar el numero de paginas, pero que ya no sería rentable, todo se solucionarían si no fuera porque son unos ladrones, como con todas sus revistas, ocupan un párrafo y una imagen que ocupa el resto de la página, que chorros!; suerte que no lo compro, mejor dicho, suerte que existe la revista Lazer! :) Bueno, me despido porque me tengo que ir a comer, ¡¡¡¡¡! yo tambien tengo que hacer los horrores y despelotados! Espero con ansias el próximo numero de LaZer!!!Hasta pronto! Suerte.

Sabrina Abalos.  
Gral Pacheco (Bs As)

Ah, no, pero ahora el correo de Otaku es transgresor, además de las cartas de elogios se dedican a publicar cartas que nos critican....

Muy triste lo de ellos la verdad, yo me venia absteniendo de publicar comentarios como el tuyo, pero después de ver el #4, donde no tienen problema en meter a un lector que dice "Leandro Oberto es un imbécil" llegue a la conclusión que no valía la pena seguir de niño bueno...

#### - LZ-14-17

Estimado ex-conductor de cierto programa de anime:  
Que te pareció esto, eh? Mi nombre es Ana Lara, tengo 19 años y hoy me he decidido a escribirte esta carta, el motivo? supongo que te acordaras de mi. ¡¡¡¡! Yo soy esa criatura que en Fantabaires te llevo los cupones de papas gratis de McDonald's, y la misma que te saco como 5 fotos sin flash, (de las cuales solo salió una, y vos estabas de espaldas, snif...). Pero vayamos al grano, yo como tantas otras personas, he comenzado a disfrutar del anime, allá, por los 80's, mirando Mazinger (aguarnte Koj!), Angel y la flor de los siete colores (aguarnte Koj!) (hubiera dado mi vida por Rick Hunter...); pero ahora, te quiero contar algo, que seguro a muchos les va a interesar. Una amiga mía se baje de Internet datos acerca de Angel, la niña de las flores. La serie data de 1979, (el manga lo hicieron dos chabones, pero no me acuerdo los nom-

bres); la producción del anime, estuvo a cargo de Toei Doga, y el diseño de personajes en manos de Shingo Araki, (el mismo diseñador de personajes de Saint Seiya); el nombre original de la serie es: Hana no ko Runrun (Runrun, la chica de las flores), y ahora te pregunto a vos: Es cierto que existe un OVA?, digo, porque en el 85', vi como un remake de la serie, en donde aparece la mina, que se comporta como un chico, y se encuentra al perro y el gato parlantes. Justo ese día ella cumple 16 años, y ellos le dan un prendedor en forma de flor, y ahora deben ir por todo el mundo buscando la flor de los siete colores. Pero tiene dos enemigos: una mina y el tipo que se parece a un mapache, que los persiguen por todas partes, y ella debe transformar con el prendedor (que lo lleva en el pelo) de acuerdo a las circunstancias. Me acuerdo que en la película ella va en un tren, y se incendia una casa, baja del tren, y levantando el broche pronuncia unas palabras y se transforma en bombero (o algo parecido). Lo lindo, que cada vez que se encuentra en problemas aparece un chabón que cuida las flores, y la ayuda, dejando una flor (hummm, donde abre visto eso?, me parece que es Leuchii no fue tan original, pero al menos copio bien). Terminando: al fin de cuentas, la flor estaba en el propio jardín de Angel (tipo que recorrieron el mundo al pedo), y los malos lo quieren destruir. Luego el perro y el gato se transforman en ángeles, y se la llevan a un reino en el cielo, donde le ponen un vestido relindo y conoce al príncipe, que oh, sorpresa!, resulta ser el chico que la ayudaba. Creo que se casan....

El supuesto Ova al que te referís es una película que se hizo para cine sobre la serie. Al igual que con muchas versiones cinematográficas de series de anime, lo que hicieron es reinterpretar la historia condensada en vez de hacer una continuación. O sea no tiene nada que ver con el continuidad del anime para tv.

Cuando era chica, tambien vi una serie que se llamaba Sally, la bruja, que vivía en un palacio en el cielo, junto a sus padres, y su hermano, que se transformaba enervo, y todos eran brujos, y ella bajaba a la tierra para ayudar a la gente, pero el papa de ella era medio malo, puede ser que el nombre original sea Majokko Megu chan (Megu, la bruja), y que date de 1974? Vale decir que el diseñador de los personajes de este anime fue tambien Shingo Araki (el mismo que Angel, y otras series como Kimba, La princesa Caballero, La Rosa de Versailles, Urtey Honey, Los Caballeros del Zodiaco, etc)

Para serle honesto nunca me puse a investigar al respecto, pero es una de las tantas series de las que tenemos pensado hacer un informe tarde o temprano. Lo que pasa es que últimamente parece haber tantas novedades en tv que no hay tiempo para hacer un poco de notas sobre el pasado del anime.

Respecto a mi serie favorita, Candy Candy, (no crees que en mas de un capítulo el suicidio era la única salida?), quisiera que hablaras exhaustivamente, si llegas a conseguir, tambien guía de episodios. Te comento, que yo tengo el art-book con todas las ilustraciones de la autora, que se llama Yumiko Igarashi, y no solo tiene ilustraciones de Candy, tambien de las otras 2 series mas famosas de la autora: Georgie y Mayme Angel.

Tengo ese artbook y pensamos hacer una nota tambien de Candy candy, obviamente, lo que no creo es que publique una guía de episodios, eso en mi opinión solo sirve para series que están dando en tv, para darte una idea de por donde andan, cuando van a repetir, cuando falta para que den de vuelta el capítulo que te olvidaste de grabar etc

Lo único que me queda por decir es que yo fui una de las tantas personas (no quiero creer, que se clavo al comprar ese proyecto de música de Dragon Ball NO!!!, cuando escuché el tema Shala el Shala, estuve a punto de sufrir una crisis, Como pudieron hacer semejante cagada!!!!, Sacrilegio!!! (y como pude caer yo), y que tengo el compact de Neverending Story (que ni se compara), aparte de ese tengo el compact de Magic Knight Rayearth (con la música de la segunda parte), el compact de Sailor Moon (Best collection), el de Macross (con la canción de I love you), y otro de Dragon Ball Z, con la canción de We gotta go on.

Bueno, Leandroito, es momento de concluir, no sin antes decirte que sos una extraordinaria persona, (no digas "no, no lo soy"), porque sí algo que le gusta mas que nada al ser humano, es que se lo alabe, además te felicito por el éxito que estas teniendo, y que dure por mucho tiempo, que jamas te des por vencido, y si te llegas a equivocar no importa, todos somos imperfectos, y como dice el refrán, un tropiezo puede prevenir una caída. Antes que nada, agradezco la ayuda de mis amigos, OTAKUS, Erika Van Dajl, (que ahora se encuentra en Edimburgo, y que me proporciono la información sobre Angel), y Silvana Berbel, tu eterna admiradora, y que piensa que sos un queso conduciendo.... aunque no es la única LEANDRO FOREVER

PD: Publica mi teléfono y dirección, así puedo contactarme con mas personas...de paso mando el chivo, Aguate el Gallo, caralio!

Ana Laura Nari  
Monsefort Salarí 3248 Moron CP.1708  
Tel: (011) 4697-2925

#### - LZ-14-18

Sr. Leandro Oberto:  
Me llamo Juan Valea, tengo 20 años y estudio abogacia. Compró Lazer desde el numero 1 y para ser honesto la mayoría de los elogios que se pueden leer en el correo de cada revista no son para nada nuevos, yo lo puedo copiar o afanar porque solo lo puedo hacer vos. Si esto ultimo interesa, entonces serás contratado. Si te pones en exquisito de no querer mostrar tu trabajo por paranoia a copias lo único que logras es que te miren con cara de "mira a este tarado que se cree un genio" y que se te caguen de la risa. Insisto: con una idea no haces nada, ni te gastes en registrarla. Lo importante es lo otro, lo que es tuyo e irrefutable, como dibujos y como creas diálogos, situaciones y desarrollas la historia. Y ya que estamos vale aclarar que el mercado japonés es ultrahiper competitivo y casi ningún occidental logro entrar a trabajar ahí.

Ya que estamos con el tema aprovecho para contarles que finalmente Convergencia no saldrá en Lazer como dije en el numero pasado, sino dentro de una revista dedicada exclusivamente a publicar comics y notas de todo tipo que anunciaremos pronto.

Esta carta no la mando para que la publiquen en la revista, ni para decirte lo bien que les sale (supongo que deben recibir toneladas de cartas cargadas de felicitaciones por lo cual no creo la mía fuera a influir mucho); sino para pedir tu consejo y sabiduría (sí, en serio). En realidad, y para ser sincero, mi primera intención era llamarte por teléfono directamente, pero como siempre te quejas en la revista de lo cortos que son los días de 24 hs, pense que te iba a interrumpir cuando estuvieras haciendo algo importante, y automáticamente me ganaría el calificativo de hinchapelotas, o similar por lo cual opte por la vía epistolar, aunque no soy muy afecto a ella. Mi problema es el siguiente: tengo un guión de manga que, objetivamente, creo que tiene el potencial como para interesarle a algún editor, la idea es buena, la historia es buena, y esta pensado para ser un manga, con sus cánones, sus tiempos, sus gags, etc. Pero se me presentan una serie de dificultades.

Primero no se como ofrecerlo, no puedo llamar por teléfono a la editorial Kodansha y decir: "Hola, demé con el editor en jefe porque tengo el guión que revolucionara la historia del manga y el destino de la humanidad?", porque lo mas probable es que no me den pelota y/o se caguen de risa. Segundo problema, y no menos importa. No se como evitar que me caguen, porque supongamos que me den bola, les cuento mi idea o les mando parte del guión, y si ellos quieren agarrar y le piden a algún guionista cualquiera que la desarrolle, y yo fui, porque soy realista tampoco mis ideas son el nuevo Hamilton, pero si la idea central cualquier persona que haya leído mucho manga, tenga algo de información y dos dedos de frente, podría elaborar un guión parecido. Se que precisamente los editores japoneses no son precisamente, como decirlo, los reyes del honor. Se de los leyes de propiedad intelectual, de la 11723 (para eso estudio al fin y al cabo) pero en materia internacional estas leyes se tornan bastante débiles, y por otra parte, llegado al caso, requeriría de un juicio bastante oneroso que no creo que mis maltrahes finanzas pudieran sufragar. Por eso, frente a mis dudas, pense en pedir tu consejo sobre como actuar, dado que habitualmente lidias con grandes editoriales, incluyendo las japonesas. Te pido por favor me respondas, porque pienso que pocas personas en este país deben saber tanto como vos sobre como se manejan las editoriales de historietas. Gracias por todo, me despido Juan M. Valea Bahía Blanca (Bs As)

Te la hago fácil: una idea de guión tiene un valor de cero absoluto.

Es mierda, no sirve para nada. Ningún editor de ningún país se gasta en leerlas (salvo que sea de un autor conocido), a cualquier editorial del mundo le llegan montones y montones por mes. Lo único que importa es la habilidad que tengas para desarrollar el comic, para dibujar, para narrar cada situación que te pases, nadie te lo puede copiar o afanar porque solo lo puedes hacer vos. Si esto ultimo interesa, entonces serás contratado. Si te pones en exquisito de no querer mostrar tu trabajo por paranoia a copias lo único que logras es que te miren con cara de "mira a este tarado que se cree un genio" y que se te caguen de la risa. Insisto: con una idea no haces nada, ni te gastes en registrarla. Lo importante es lo otro, lo que es tuyo e irrefutable, como dibujos y como creas diálogos, situaciones y desarrollas la historia. Y ya que estamos vale aclarar que el mercado japonés es ultrahiper competitivo y casi ningún occidental logro entrar a trabajar ahí.

#### - LZ-14-19

Estimado Sr. Leandro Oberto:  
Con el debido respeto que se merece de padre a Presidente editorial le hago llegar mi mas cordiales saludos y respetos. El motivo de este envío escrito postal es hacerle llegar mi disconformidad con la pornografía de su revista, estoy hasta la coronilla de que mi hijo Roberto Fernando González se la pase de toqueteo en toqueteo por los dibujitos y peneas sectionados que publican en su fraudulenta y corrupta revista. Jaja, los engañe, no? Uyy, que pelotudo. May nei! David Maximiliano Orons y estaba con ganas de perder el tiempo y dije -porque no realizo mi sueño y escribo a la vez- y así estoy sentado escribiendo y mirando Gasoleros que acaba de dar un corte mientras estoy escribiendo. Te cuento Leandro Oberto que no soy un "sebadó" "Jeropa" de DBZ, DB ni de DBGT pero cuando tengo la oportunidad de verlo bienvenido sea, pues soy uno de esos tantos espíritus adolescentes de Ezeiza que no tienen el aburrido y divertido famoso "cable", ya que estas comipapas a pensar que uno! esta dispuesto a pagar las putas dicen que no hay cara cerca y aprovecho esta

oportunidad para mandarlos a la puta que los parió bien cogida!!! Te comento que soy dibujante (si ya lo asumí tanto que me lo dicen) que estoy pintando una historietita con la compu y que mi personaje es 100% comercial, lo último es mentir, me gustaría cuando termine poder publicarla por vuestra editorial si no es molestia. Para no hacerla tan larga tengo unas preguntas:

historietas, ponganse las pilas loco, si es posible en el orto.  
Que sentiste firmar autógrafos en Fantabaires? Explicate hombre famoso, Cuando fui a Fantabaires no hacía mucho que había comprado o leído una Lazer y cuando te vi ni se me canto ir a pedirle que me rayes mi revista (?) tampoco compre nada, A propósito de autógrafos el otro día fui a San Justo a la exposición para la construcción y apareció el ídolo de todo arquero Hugo Orlando Gaty y le pedí un autógrafo (lo querés?) luego de verlo personalmente y con autógrafo en mano supe que no había causado ninguna reacción en mí. No estaba ni contento ni excitado solo tenía un papel con un garabato (quien lo quiere?, pídemelo) Esto es normal? Como verás, estoy lleno de preguntas y de mierda como la que vos decís pero que se le va a hacer, andamos mal pero acostumbrado. Me despido atte con mas preguntas que respuestas  
David Orons  
Ezeiza (Bs As)

El descubrir que la gente que uno admira son meros seres humanos y perder esa magia que los hace especiales es muy natural. En mi opinión es mejor que así sea, una vez de que uno se concientiza de que no hay "gente especial" esta listo para alcanzar las cosas que quiere.

- LZ-14-20

Sr. Leandro:  
Me presento, mi nombre es Alejandro, tengo 26 años y me considero cliente tuyo desde Genux y tengo la Lazer desde el primer numero, esta es la primera vez que escribo. Pero esta carta no es para vos sino para todos los supuestos "otakus argentinos" y en especial para el ganzo de la LZ-13-08. Quiero hacer acordar no solamente a el sino a todos los que tienen 20 para arriba que hace solo 4 años costaba un huevo y la mitad del otro y no solamente por el tema monetario sino tambien porque era muy difícil conseguir cosas. Los únicos locales en los que se podía conseguir buen material eran Genux y B.L. (que ahora es Cametot). Fue Genux la primera tienda que empezó a incursionar en serio en el manga y anime, que oh, casualidad pertenecía a Leandro Oberto. Ahí una de las pocas veces que estuve me dijo "Si, es caro; pero acá tenes lo mejor" (guacho usurero) y tenía razón y todavía la sigue teniendo, porque esta revista que es creación suya fue la punta de lanza para que ahora aparezcan revistas especializadas en manga y anime o que tengan una sección dentro de la revista y que se hable de esto incluso en los diarios. Ninguno de ustedes jamás se habrá imaginado hace un par de años atrás un programa como El Club del Anime, o que un canal publicitara diciendo "la mejor animación japonesa esta acá...". Entonces: porque tenemos la maldita y puta costumbre de criticar a alguien que esta haciendo algo cuando nosotros no hicimos nada, repito ninguno de nosotros hicimos nada. Reconozco que Leandro se va de mambo con esas reflexiones onda Dalai Lama o esos anuncios incoherentes como que Cartoon Network va a pasar Robotch o que a veces le tengo que dar explicaciones a mi esposa de por que leo revistas con nombres en sleep... Pero vamos, desde que empezó a conducir El Club del Anime no leo mas que criticas y mas criticas. Ustedes lo critican a el siendo que ustedes mismos (yo me incluyo) tienen vergüenza de decirle a sus com-

pañeros de trabajo o amigos que se queieran hasta tarde para ver Dragon Ball o un capítulo de Sailor Moon. Vamos, que quieren que un día se canse y largue todo a la mierda?

Honestamente, no estoy tan lejos de llegar a ese punto...  
Con tanto ataque por todos lados y una sensación de "misión cumplida", empiezo a pensar en nuevos rumbos. Realmente no es mi intención ser recordado como "el gran analista y fanático del anime", estoy mucho mas interesado en desarrollarme como escritor. En fin... De cualquier forma no se preocupen que eso no creo que pase en los próximos meses...

Y con respecto al señor Franco quiero informarle que el formato Lazer no es algo nuevo ni inventado por Leandro, los comics japoneses cuando hacen recopilaciones salen en este formato, en Brasil donde la industria del comic es mucho mayor que acá son de este mismo formato salvo las ediciones tipo prestige que son mas caras y se agotan. Ahora hasta los gallegos se dieron cuenta y están sacando este formato con mas paginas de lo habitual (léase Bastard, Plastic Little, Legend of Lemmeur etc). Usted bien podría trabajar de crítico de cine porque como esas personas critica sin la experiencia de haber creado nada. Brito no es el maestro Toriyama, ni el maestro Shirow pero quiero informarle viendo que usted jamás leyó un manga que al principio estos personajes no dibujaban como lo hacen ahora, al principio no eran tan perfectos pero tenían buen argumento, luego fueron mejorando. Yo no criticaría a alguien 100% argentino que pone los huevos en algo que es muy bueno. Porque usted grandísimo idiota esta criticando algo que ni siquiera tomo el esfuerzo de mirarlo. Pero yo sí, yo sí lo compre y con todo el derecho del mundo puedo decir: "Pier Brito dibuja muy bien y coloreas muy bien pero por favor pedile a tu hermanita el lápiz porque no hay nada de sombra". Otra cosa, el comic argentino de mala calidad? Me cago en dios no te suena Chichoni, Breguila, Olivetti, Trillo o usted solamente lee comics americanos "con formato como a usted le gusta". Si es así le informo que algunas revistas que usted esta leyendo están dibujadas por argentinos. Es mas yo tuve en mis manos una pagina original que Olivetti iba a mandar a Marvel (dios te ilumina en esos momentos mas preciosos). Le quiero pedir un favor señor Franco la próxima vez que tenga ganas de escribir o dar su opinión desinteresada escriba a Memorias o al programa de Rita de Lazeri que no va a causar ningún daño. Yo y varias personas que conozco juntamos peso por peso y no compramos comics baratos para poder comprar manga del bueno.

Bueno Leandro te pido disculpas pero me da bronca porque estas haciendo algo muy bueno y no leo mas que criticas, no entiendo porque publicaste aquella carta seguramente tenes miles por publicar donde no tenes que darle explicaciones a idiotas. Te quiero pedir un favor muy grande, soy fanático de Megazone23 (tengo el art-book de la primera y el video de la segunda) pero me cuesta un huevo conseguir cosas sobre este anime espectacular. Si puedes tirame alguna dirección o si alguien tiene algo por favor escríbame. Mi sueño es algún día tener la maqueta del Garland del Hurgand (la moto que se metía dentro del camión, para mí el mejor mecha de todos). Desde ya muchas gracias por tu tiempo y un "vamos macho carajo seguí que sos el mejor y no le des bola a los gilles (y basta de fotos tuyas eróticas por dios!!) Alejandro Paez Ramos Mejía (Bs As)

- LZ-14-20

Lea, ¿que haces viejita? Yo, rescatandome acá (en Mardel). Tratando, mes a mes, de

juntar 3 mangos para comprar la Lazer (suerte que la hicieron bimestral sino no llegaba a juntarlos).

Como si alguna vez hubiéramos salido mensual...

No te digo que sea cara, para nada, es barata y tiene la re-onda (no como otras mas caras que dan angustia), pasa que hay una malaria grossa, aunque no me quejo: tengo casa, comida y salud. lo bueno eso puede que no (el cigarro me esta consumiendo). Bueno, te cuento de mí; tengo 17 años (aunque en uno de mis documentos figura que soy de 19) secreto ¿eh?, soy un proyecto de dibujante, bueno, algunos dicen que soy bueno, pero no para mí gusto. Hablando de dibujantes, un flaco en la lazer #13 -no se cuanto, critico muy duro a Pier Brito, para mí, te digo que es un buen dibujante, y tiene que serlo para haber pasado por tantas editoriales viejas, yo tuve el gusto de leer "Convergencia" y me pareció barbara... Esto ya te lo comente en una carta anterior que ni bola me diste (yo soy el que te dije que te parecés al Dr. Slump) aunque creo que la leiste, si es que te llegó. Esta va a llegar porque va por E-mail (agradezco al Martín por mandármelo), así que no tenes excusa. Che, una pregunta: Por que mierda no le dibujan los pendejos a las minas ponjas? ¿o es que son todas menores sin desarrollar?... Ya lo sabla... esos ponjas...

El vello púbico fue tabú en Japón durante años y estaba prohibido por ley dibujarlo (lo mismo con los genitales de gente adulta), las revistas porno tampoco podían mostrarlo. En los últimos años esas leyes fueron finalmente derotadas, pero como los japoneses no están muy acostumbrados a eso y les choca, muchos dibujantes todavía optan por no mostrar vello púbico o genitales de gente grande.

Yo empecé a leer Lazer desde la #5 (indiscutiblemente el menor numero, sobre todo las ultimas paginas), aunque no tengo todas las que siguieron a ese numero. Una ultima cosita; cuando vaya para la big city, me gustaría darme una vuelitita por la editorial... ¿se podría o sería romper mucho las bolas? Me despido... ¡che! loco, si no publicas mi carta al menos respondela (ya se que tenes mucho laburo, pero yo tambien y me hice un tiempo para escribirte). Chau. Seguí así, que van pa'riba. (la mejor reví del país).  
Pablo Sturla  
Mar del Plata (Bs As)

Y eso es todo por este correo, antes de cerrar le quiero agradecer a la gente de la revista Comiqueando por haber elogiado nuestra edición de Ranma 1/2 y a la de la revista Mustard Generation por hacer lo mismo con nuestra línea de comics de Top Cow. Gracias, gente, lo tomo como el comienzo de una era de paz, la cual no vendría nada mal. Es muy estúpido que los que estamos en esto por pasión y no por dinero seamos justamente los que estamos peleados entre si.

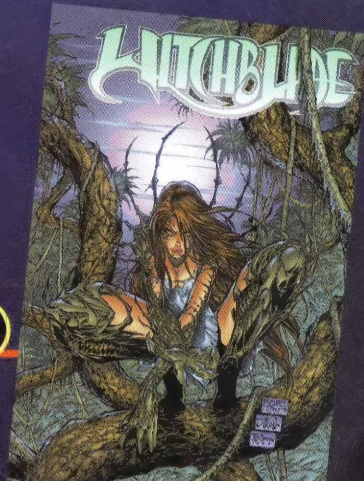
Okay, ahora si se acabo.  
C-you some time in the near future!

- LEANDRO OBERTO

# EL CROSSOVER DEL AÑO!

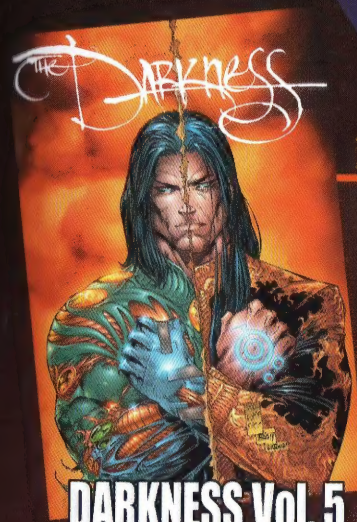
## FAMILY TIES (LAZOS FAMILIARES)

PARTE 1



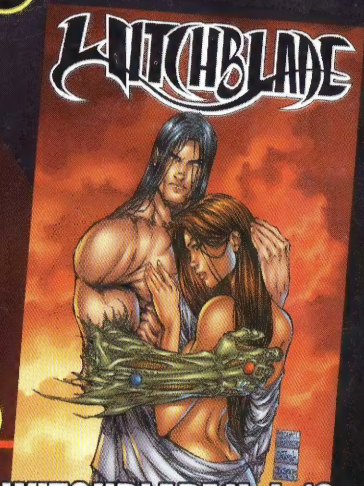
WITCHBLADE Vol. 9

PARTE 2



DARKNESS Vol. 5

PARTE 3



WITCHBLADE Vol. 10

SARA PEZZINI Y JACKIE ESTACADO NO VOLVERAN A SER LOS MISMOS...



EDITORIAL IVREA COMIENZA EN AGOSTO