

>>>> ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

ISSN 0379-5028  
9 770329 1 502004 00045  
MAY 2007 - ARGENTINA \$7,90 -

# LAZER

#45

FEVREÁ



## NARUTO

UPDATE DEL ANIME QUE LA ROMPE EN TODO EL MUNDO



## LAZERMANIACS

DIARIO FOTOGRAFICO DE LA FIESTA



## MACGYVER

EL PIBE NAVAJA DEL PRIMER MUNDO



## TENJOU TENGE

PIÑAS, TETAS, ESPADAS Y CULOS



## LANZAN SHADOW CHRONICLES

LA PELICULA DONDE SCOTT BERNARD BUSCA A RICK HUNTER

EL CLASICO DEL ANIME VUELVE A NUESTRA TV

# ROBOTECH

MEGANOTA CON SU ORIGEN Y CONTINUACIONES

## Cada esquina algo por descubrir

Leandro Oberto  
Editor



Si me preguntaban en mi adolescencia qué era lo que iba a estar haciendo en 2007 probablemente les hubiera respondido algo casi calgado a mi realidad actual. Sin embargo, esa realidad en su cotidianeidad difiere abismalmente de lo que me imaginaba desde mis soñadores ojos quinceañeros mientras contemplaba algún lago del sur en uno de esos mágicos atardeceres de verano...

No sabría decir si lo que imaginaba es mejor o peor, lo que sí puedo decir es que no deja de intrigarme cómo la vida por más que planees inteligentemente al detalle todo y luego además logres ejecutar esos planes eficientemente; igual se encarga de que tengas sorpresas y lo que querías resulte no ser lo que necesitabas y viceversa.

Es inevitable entonces pensar si en ese caso los sueños, las metas, son realmente tan importantes en la vida. La realidad es que posiblemente no lo sean por sí mismos... pero el hecho de perseguirlos y luchar por ellos siempre te hace evolucionar como persona, madurar, te define como ser humano. Por más que uno se sentara repajero a mirar el cielo todo el día y cosas fantásticas le pasaran -mejoras que las que conseguirías persiguiendo tus sueños- lo más probable es que no lograra disfrutar de ellas por el mero hecho de saber que te dejaste demasiadas cosas en el tintero que nunca intentaste.

La vida entonces sería eso que te pasa mientras perseguís las más alocadas pasiones y metas de tu corazón. Llegar a ellas es fantástico, pero sin duda mucho más lo es el camino y todo lo que te vas encontrando sin querer.

Pongo a mi alma de piloto y me deslizaré sobre el tiempo y las historias como una onda que se expande en el mar. Gran poeta, gran, soy... En fin...



Haciendo "cosplay" de empresario responsable y emprendedor para los editores japoneses - Barcelona, Abril de 07

# LAZER

Director General  
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General  
Juan Ignacio Quiroga (textos)  
Javier Heredia (gráfica)

Jefes de Redacción  
Agustín Gómez Sanz  
Marcelo Vicente

Directora de Producción  
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia  
Pablo Broqua  
Leonardo Gutierrez  
Victor Czesli  
Mónica Lorente  
Alejandro Gutierrez

Redactores - Producción  
Leandro Iraizoz  
Eduardo Di Costa  
Brenda Figuerola  
Maximiliano Pascuzzi  
Lucía Foos - Maxi Ferreira  
Mariela Carril  
Gustavo Carratelli  
Cynthia Hajdinjak  
Adrián Guarracino

## TVRIFA

### LAZER # 45

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A.  
Jujuy 15, Buzón 2412 - C.C. 65  
CP 1421 - Buenos Aires, Argentina

Presidente - Dirección editorial  
Leandro Oberto  
Vicepresidente - Editor Responsable  
Marina Fornaguera  
Dpto. de finanzas y producción:  
Graciela Escobar  
Susana Ezquerro  
Evangelina Jaimes

ISSN 0329-5028  
Registro de prop. 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.  
Lazer y Notas © 2007 Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en Kioscos Argentinos por Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed (Capital y GBA).  
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed. (Resto del país)  
Distribución fuera de Argentina: Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: Quebecor World Pilar

18 de Mayo de 2007  
Printed in Argentina

# NEWS



## TOEI ANIMATION CREA SU PROPIA EMPRESA PARA DISTRIBUIR SUS SERIES EN LATINOAMÉRICA!

Cloverway fue cayendo en picada. 4Kids cagó la fruta con su pésima performance distribuyendo One Piece. Es momento para que Toei Animation retome las riendas y asegure la plena y eficaz distribución de sus series. Para ello, ya abrió contactos e importantes negociaciones con grandes canales de la región para la distribución de, en principio, los siguientes títulos:



Pretty Cure

• **PRETTY CURE (49 eps):** Tal y como se dijo en Lazer #42, Pretty Cure es la última franquicia de series magical girls de Toei Animation. La misma ya lleva tres películas y otras tres series de TV, una de las cuales actualmente se emite en Japón.

• **BEET, THE VANDEL BUSTER (52 eps):** Está basada en un manga de Riku Sanjo y Koji Inada (los mismos encargados del manga Dragon Quest: Las Aventuras de Fly) que va por los 12 tomos recopilatorios en Japón y sigue publicándose. La gente está aterrorizada por los demonios Vandel. Beet es un Vandel Buster (gente que caza a estos demonios), quien, gracias a las armas que recibió de los desaparecidos guerreros Zenon (los mejores Busters que había), se proclama como la persona capaz de poner fin a la centuria oscura. La serie continúa en Beet The Vandel Buster: Excellion, por otros 25 episodios más.



Beet

• **BOBOBO BOBOBO (76 eps.):** Bobobo es un hombre con el increíble poder de saber qué piensan las cabelleras de las demás personas (?) y utiliza sus pelos nasales para pelear contra el Imperio Margarita, cuyos súbditos están robando las cabelleras de todo el mundo para fortalecer al emperador Tsuru Tsuruiina. Esta bizarrea proviene de un manga de Yoshio Sawai que se extiende por 21 tomos, más una continuación (Shingetsu Bobobobo Bobobo) que va por el cuarto tomo y sigue publicándose en el Shonen Jump de Shueisha.



Bobobobo bobobo

• **DIGIMON DATA SQUAD (48 eps):** Originalmente llamada Digimon Savers, Data Squad es la quinta serie de la franquicia Digimon. Esta nueva, presenta una trama bastante más adulta y compleja que las anteriores, partiendo por el hecho de que los protagonistas son chicos de secundaria. Uno de ellos, Masaru, se encuentra con el digimon Agumon (como el de la primera serie), quien escapa de la organización gubernamental secreta DATS, que parece estar haciendo extraños experimentos entre el mundo real y el mundo Digimon. Masaru y Agumon, junto a nuevos amigos y digimons, van a meter mano para ver qué onda con eso. Toon Disney, de USA, acaba de adquirir la serie, por lo que es probable que se de una vuelta más rápidamente por aca. Existe también una película para cines de Digimon Savers, estrenada en Diciembre del año pasado.

• **ONE PIECE (300+ eps):** Uno de los shonen éxito en todo el mundo (menos acá, es sabido el porqué). Toei se propone revivir a la obra de Eiichiro Oda (ver news aparte).

## DRAGONBALL SE CONVIERTE EN UN MMORPG (UN QUÉ?!)

Sigue habiendo gente que aún no sabe qué es esa sigla extraña, así que bien vale la aclaración: MMORPG son las siglas de Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, juegos en donde el jugador interactúa en un mundo virtual, sea con otras personas o con personajes controlados por el juego. Por lo general estos juegos se asemejan a los RPG de consola, en donde el jugador se vale de medios para batallar contra otros, aumentando su nivel (ejemplos son Archlord y Ragnarök). El hecho es que ahora la magnánima obra de Akira Toriyama está a punto de convertirse en uno de estos productos. El juego se denominará, obviamente, DragonBall Online. Akira Toriyama supervisará el proyecto y la compañía NTL (con sede en Japón y en Corea, el paraíso de los MMORPG) lo desarrollará. Se prevee su lanzamiento para 2008, pero ya se están haciendo pruebas con beta-testers. Lo interesante de esta nueva encarnación dragonballeca, es que los hechos del juego estarán situados unos doscientos años después de finalizado DragonBall. Esto permite la aparición tanto de clásicos como de nuevos personajes creados por los jugadores (se podrá personalizar el pelo, la ropa, raza, facciones de la cara y varias cosas más), que incluso irán envejeciendo a lo largo del juego. Por supuesto, los combates estarán a la orden del día, estableciendo duelos de enormes y cuantiosos kame-hame-has, masenkos y demás ataques clásicos.



Crossover de viejos y nuevos personajes



## STUDIO GHIBLI DEVELA SU NUEVA CREACIÓN

Ghibli sigue creando obras de arte, y no será sólo una sino dos producciones filmicas esta vez. La primera se denominará "Gake no ue no Ponyo" (Ponyo sobre un acantilado) y estará dirigida por Hayao Miyazaki. Ésta tratará de un chico ayudando a una pececita de colores que desea convertirse en humana. En tanto, el otro proyecto será "Iblard Time", en colaboración con la ilustradora de Whisper of the Heart, Naohisa Inoue. No será para cines sino que irá directo al mercado casero. Será interesante su mezcla de animación CG de parte de Inoue, con la animación 2D que proporcionará Ghibli. Su lanzamiento será más cercano: Octubre de 2006.



## MASAMUNE SHIROW A LA CABEZA DEL NUEVO PROYECTO DE PRODUCTION IG

El famoso autor de Ghost in the Shell y Appleseed no piensa en colgar el lápiz ni en dejar su creatividad de lado. De hecho, production IG lo contrató para estar a la cabeza del proyecto conmemorativo de su 20º aniversario: Ghost Hound (Shinrei Kari). Aún no hay mayores detalles, pero está previsto que tanto manga como anime se desarrollen en paralelo a partir de Mayo próximo. De hecho, la revista Comic Blade, de Mag Garden, anuncia que la versión manga "Shinrei Kari ANOTHER SIDE" estará dibujada por Asahi Souta. En tanto, el anime tendrá en el staff tanto al director (Ryutaro Nakamura) como al guionista (Chiaki Konaka) de Lain. El diseño de personajes será de Mariko Oka (Mythical Sleuth Loki; Tactics).



## Y SIGUEN CAYENDO JUEGOS DE EVANGELION...

Esta vez será el turno de Battle Orchestra. Una nueva producción de Broccoli (Detective Evangelion) para la PS2. No obstante, los fans se pondrán contentos ya que es el primer juego sobre Evangelion en mucho tiempo, que permitirá hacer peleas grossas entre Evas y Ángeles.

La fecha de lanzamiento aún no está definida, pero tiene que ser en algún momento de este año.



## AHORA SHOJI KAWAMORI DISEÑA JUGUETES LEGO

Si, no le bastó con sus Transformers, ahora llegan sus Legos! Shoji Kawamori, el diseñador de mechas en series como Aquarion, Escaflowne y Macross, ahora es responsable de dos juguetes de la línea Exo-Force, que son nada más ni nada menos que mechas transformables a base de piezas Lego. Cabe aclarar que Exo-Force constituye la primera línea de sets de Lego expresamente dedicada al armado de mechas. Inclusive hay comics online, con toda una trama en la que se sitúan estos exóticos robots.



## ONE PIECE VUELVE A EMTIRSE POR CARTOON NETWORK (Y PRÓXIMAMENTE LA VAN A VOLVER A DOBLAR!!)

Ya es un hecho que desde el lunes 4 de Junio, tras la finalización de Super Campeones por Cartoon Network (ver sección "Ahora en TV"), se emitirá nuevamente el bloque de los primeros 52 episodios de One Piece, horriblemente masacrados por 4Kids. Pero eso no es todo. Tras saberse que 4Kids colgara los guantes respecto de la continuidad de dicha adaptación -así como también de cualquier anime en general, quedándose únicamente con Yu-Gi-Oh! GX-, se dio a conocer que la empresa FUNimation, responsable de hacer exitoso a DragonBall en USA, emprenderá dos faraónicos proyectos: primero empezarán a doblar lo más fielmente posible los episodios que siguen a los 104 que 4Kids ya adaptó (abarcando hasta el 143 de la numeración japonesa) para luego redoblar -bajo las mismas características- toda la primera etapa. En definitiva, en no más de cinco años, One Piece tendrá una versión mucho más íntegra que, según como viene la mano, podría ser comercializada y emitida en Argentina. Esto abriría las puertas para que One Piece -que en sus anteriores emisiones pasó sin pena ni gloria por acá- logre instalarse definitivamente entre los fanáticos locales.



**BLUE DRAGON**

51 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 07-04-2007



Akira Toriyama se aventuró a decir que será su último anime. Será para tanto? Parece que sí, ya que Viz Media anunció recientemente que se aseguró los derechos mundiales de distribución del anime, por lo que no pasará mucho tiempo para que llegue por estas tierras. De cualquier forma, ya está emitiéndose en Japón esta producción que cuenta no solo con los diseños del creador de Dragon Ball sino además con Yukihiro Matsushita (Hunter x Hunter Greed Island) como director y Studio Pierrot en la animación de la serie. Al igual que en el juego para XBOX 360, Shu (el que se parece a Goku) y sus amigos deben despertar a los dragones que habitan en sus sombras para darle paz a su mundo, acechado por los enemigos de turno. La está pasando TV Tokyo en Japón.

**IKKITOUSEN: DRAGON DESTINY**

13 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 26-02-2007



Muy esperada por los fans, la nueva etapa de Ikkitsusen se viene con todo y presenta otro arco argumental de la lucha entre escuelas por proclamar al nuevo ikkitousen (invencible). Además de retomar la trama del manga -que en el anterior anime había quedado colgada en el tomo 4- esta vez se respetaron casi a rajatabla los diseños originales de Yuji Shiozaki, gracias a la habilidad de Rin Shin (talentoso diseñador de muuuchos hentais como La Blue Girl). Y no sólo eso. Dragon Destiny cuenta con más escenas zarpadas y desnudos varios (aunque los japos mismos la están censurando para pasar en TV, pero en DVD va a salir intacta). La dirección corre por cuenta de Koichi Ohata (Genocyber; Burst Angel) y la animación es de ARMS (Elfen Lied). La está pasando TV Tokyo en Japón.

**THE SKULL MAN**

13 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 21-04-2007



Uno de los dos nuevos trabajos -para esta temporada- del estudio Bones (Fullmetal Alchemist) consiste en la adaptación de una antigua obra de Shotaro Ishinomori, el creador de Cyborg 009. Un tipo del que no se sabe casi nada, siquiera si es un hombre o un demonio. Para el gobierno japonés, Skull Man parece ser el responsable de una ola de asesinatos que sacude al país. No obstante, una pareja de reporteros parece tener una pista respecto de las verdaderas intenciones de Skull Man, y nadie parece ser tan santo como para acusarlo. El staff de realización incluye maestros como Takeshi Mori (Vandread) en la dirección y Yutaka Izubuchi (Patlabor) en diseños conceptuales y composición de la serie. La está emitiendo Fuji TV en Japón.

**ENGAGE PLANET KISSDUM**

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 03-04-2007



Shoji Kawamori y Satelight dan vida a una nueva obra con influencia de Macross, serie a la que Kawamori le diseñara revolucionarios mechas. Kissdum fue estrenada por TV Tokyo, con dirección de Eiichi Sato (Slayers Next). La historia arranca en 2031. Los humanos disfrutan de paz y tranquilidad, hasta que aparecen unos raros seres llamados Hardians. Esta, hasta entonces, desconocida forma de vida, se multiplicó rápidamente y empezó a atacar a la población. Yuno Rukina, una de las científicas más importantes del país, investiga a los Hardians, encontrando datos acerca de "El Libro del Hombre Muerto". En qué se relacionará el libro con los Hardians? Develar eso, así como acabar con los Hardians, quedará en manos del experto piloto de combate: Shuu Aiba.

**ROMEO X JULIET**

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 04-04-2007



Nuevamente Gonzo se embarca en una mezcla de adaptación de obra épica (tal y como se hizo con Montecristo) y elementos de ciencia ficción. La clásica historia de rivalidad entre los Montesco y los Capuleto se nutre de un sólido argumento de enfrentamientos de corte político. La dinastía Capuleto gobernó Neo-Verona durante muchos años de prosperidad y felicidad, hasta que los Montesco se rebelaron y los derrocaron. En ese contexto, Romeo -hijo del dictador- no está para nada de acuerdo con el accionar de su familia, en lo que se encuentra con Juliet, la hija de los derrocados Capuleto. Sin embargo, él no sabe eso y mucho menos sabe que esa unión puede revelar un secreto que une a ambas familias y que, de ser revelado, traería consecuencias, para bien o para mal.

**BOKURANO**

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 08-04-2007



Nueva producción de Gonzo, con dirección de Hiroyuki Morita (The Cat Returns) y diseños de Kenichi Konishi (Tokyo Godfathers). Está basada en un manga seinen creado por Mohiro Kito (Narutaru), y que a la fecha lleva seis tomos recopilatorios. La trama cuenta que un grupo de quince chicos descubren a un hombre viviendo en una cueva, junto con unos artefactos electrónicos muy avanzados. El tipo les cuenta que es programador de juegos, y que está haciendo uno donde quince robots defienden a la Tierra de una invasión de extraterrestres, y los invita a probarlos. Todo bien al principio, pero tras la primera batalla en la que participan, se dan cuenta de que tal juego es tremendamente cruel y despiadado y que -para colmo- no pueden salir de él.

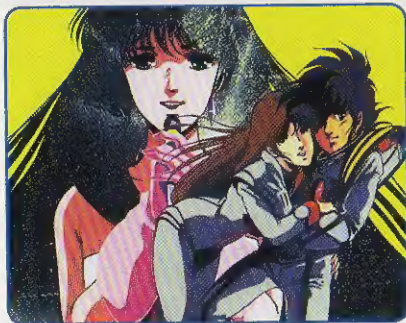


El lector sabrá disculpar a este humilde redactor, pero el mismo no puede iniciar esta nota sin comentar que, aunque fuera esta la última que escribiera en su vida, ya nada le importa; desde su más tierna infancia siempre quiso hacer un artículo sobre Robotech, así que, una vez materializado esto, puede darse por hecho, regalar sus cosas, e irse a cultivar opio a la más recóndita región de Laos (su otro gran sueño). En fin, delirios aparte, la realidad indica que, una vez más, ese ícono que cambió para siempre el anime en occidente, ese coloso imperecedero que es Robotech, está de vuelta entre nosotros emitiéndose en Argentina desde las pantallas de Retro. Y básicamente para esa nueva generación de fans que inevitablemente se irá creando por estos días es que va esta nueva nota de Lazer.

Puede que ya a estas alturas sea vox populi en el fandom, pero es estrictamente necesario aclarar desde un comienzo que Robotech, una producción yankee, es en realidad el resultado de la unión de tres animes que no tenían originalmente ninguna relación entre sí en lo que respecta a sus tramas. La particular idea de juntarlos y darles cierta coherencia fue propiedad intelectual de Carl Macek, un fulano que hacía mediados de los '80 tenía una comiquería en su USA natal. Pero cómo fue que un triste comiquero habría de convertirse en una especie alquimista moderno, con un talento particular para hacer oro prácticamente de la nada?

Aparece en escena Ahmed Agrama, otro tipo que tenía, también en Estados Unidos, una empresa que doblaba y comercializaba películas extranjeras (entre las cuales había anime), y le iba tan bien con esto que hasta creó una rama especial

dentro de su compañía para distribuir localmente animación japonesa, a la que llamó Harmony Gold USA. Cuenta la leyenda que por ese entonces, Agrama conoció a Macek e inmediatamente le ofreció el cargo de productor ejecutivo en su flamante empresa, ya que este último la tenía bastante clara con el tema del anime, por la actividad a la que se dedicaba; y justo cuadró que Macek andaba con la idea de llevar a Estados Unidos una serie animada ponja apuntada a jóvenes y adultos, debido a que claramente era un nicho que nadie había visto hasta entonces y había que explotar. En este punto, y ante un catálogo de Tatsunoko que Harmony Gold tenía para adquirir animes, fue que Macek se topó con Macross, cuya serie de TV se había emitido en Japón algún tiempo atrás. Entonces se le prendió la lamparita, redobló la apuesta y le dijo a Agrama, mientras se sacaba un moco: "Che, turco, y si en vez de editar Macross en video, vemos qué onda de meterla en la tele, vemos?". Y la idea cobró fuerza cuando una importante juguetera, Revell, se subió al proyecto ya que desde hacía algún tiempo, precisamente estaba comercial-



Los juguetes de Revell

zando en Estados Unidos model kits de Macross y otros animes, bajo el nombre de Robotech Defenders. Todo un presagio. Una vez abrochado esto, el tema era ir a tantear a los canales de televisión para ver qué onda, y, si bien hubo unos cuantos interesados, la respuesta era siempre la misma: "la serie es muy interesante pero tiene sólo 36 episodios". Y esto no era un detalle para nada menor ya que por ese entonces los canales interesados lo querían para algo conocido como "syndication" -o sea, programas diarios-, sistema mediante el cual se exigía un mínimo de 65 capítulos para emitirse diariamente. Se desató entonces un tira y afloje entre todas las partes involucradas y, cuando se creía que la cuestión estaba en punto muerto e iba a ir a parar al tacho de la basura, fue que a Carl Macek se le ocurrió (luego de fumar bastante opio, se nos ocurre) juntar a Macross con otras dos series de la misma distribuidora japonesa.

Macek había estado viendo otras series de Tatsunoko para editarlas eventualmente en video a través de Harmony Gold, y dos -también de ciencia ficción, de corte militar y de mechas transformables- le habían llamado la atención: Southern Cross y Mospeada, que se habían emitido con un éxito dispar en su Japón natal. Entonces, si se reescribía la historia, y se unificaba la música, entre otras cosas, Robotech (ya se había decidido ese nombre para mantener el apoyo de Revell) pasaría de tener 36 a 84 episodios, ya que Southern Cross tenía 23 y Mospeada, 25.

Para redondear la requerida divisibilidad por cinco, se decidió inventar "Dana's Story", un episodio -el 37- a modo de puente entre la primera y la segunda saga (la gran "flashback").

El proceso de unificación de los tres animes fue bastante salvaje, ya que Macek no se privó de alterar -y a veces- estupidizar diálogos para que encajen en los estándares promedios de las series americanas, así como de agregar palabras donde en las obras originales había sugestivos y hasta

decisivos silencios. De esta manera es como también surgió el ambiguo concepto de la Protocultura como hilo conductor a lo largo de los 85 episodios, y la reescritura de la totalidad de la banda sonora de la serie. También merece mención el "rebautismo" de personajes para hacerlos pasar por hijos de otros en las diferentes sagas y así dar cierta continuidad y coherencia (caso Max y Dana Sterling en la primera y segunda parte).

Y la lista sigue. Por supuesto se cortaron imágenes de desnudos y violencia, prácticamente todos los personajes vieron cambiados sus nombres por unos más yankees, una voz en off se agregó para clarificar qué pasaba en cada episodio (?), etcétera... Eso sí, tantas modificaciones harían que fuera imposible no encontrar gruesos errores de continuidad en la serie. En este sentido, acaso los dos mocos principales hayan sido los de la supuesta aparición del SDF-2 al final de la saga de Macross (que a pesar de que lo nombraban a cada rato, nunca se llega a ver) y la fallida venida del Almte. Hunter hacia el gran final de la serie (todos esperan al gran protagonista, al macho, al capo di tutti i capi, pero nunca llega para la batalla final porque se pierde y entonces lo van a buscar (cualquiera!!!)).

Pero a pesar de todo esto, Robotech seguía siendo en esencia la unión de tres grandes series y la banda sonora nueva -aspecto clave- que se había creado era igual o mejor que la original, así que no sorprendió que se volviera popular en Estados Unidos y, cuando se comercializara internacionalmente a través de Harmony Gold (por supuesto), un éxito masivo a nivel mundial.

Robotech tiene básicamente una órbita de siete años en nuestras ondas catódicas, todo un dato. Pero también se siguen haciendo a la fecha producciones nuevas, y prueba de ello es el reciente estreno de Shadow Chronicles, del cual se informa por separado. Afortunadamente, parece haber Robotech y Macross para rato. Salud!

## EL ORIGEN DE TODO: MACROSS

Visto y considerando el éxito con el que contaba Gundam, Wiz Corporation le encarga a Studio Nue la realización de una serie denominada Battle City Megaroad; pero, si bien la gente de Wiz tenía la idea de hacer más que nada una parodia sobre el género, los del Studio Nue querían desarrollar una historia seria, incluso de corte épico. La cosa fue que, tras unas cuantas idas y venidas, Wiz se terminó retirando del proyecto debido a motivos financieros y el Studio Nue, cuyas cabezas visibles eran los por entonces nóveles Shoji Kawamori (diseño mecánico) y Haruhiko Mikimoto (diseño de personajes), acabó quedándose con la idea rebautizada Super Dimensional Fortress Macross.

Como se trataba principalmente de un grupo de amigos -por ejemplo, Kawamori y Mikimoto habían sido compañeros de secundaria- y sin mayores recursos, los problemas estuvieron a la orden del día a lo largo del desarrollo del proyecto y, naturalmente, el primero que se les presentó fue la búsqueda de nuevos socios inversores para llevar la idea a buen puerto. Al cabo, la juguetera Takatoku -apoyo fundamental-, y producción de Anime Friend y Big West. Diversos problemas de producción hicieron que la serie, pautada para durar 52 episodios, pasara en un momento a tener 39 y después 26; y ni hablar de su fecha de estreno, ésta también cambió varias veces.

Sin embargo, y a pesar de todos estos contratiempos, Chojiku Yousai Macross (tal su título original japonés) tuvo su estreno en las ondas catódicas niponas el domingo 3 de Octubre del año 1982 -a las dos de la tarde para ser exactos- a través de las pantallas de la emisora MBS, y con la particularidad de que se emitieron juntos los capítulos 1 y 2 a modo de especial de una hora. Entonces, casi de forma inmediata, se desató un fanatismo muy especial por este anime, algo casi inédito hasta la fecha salvo contadas excepciones; no sólo era súbitamente aclamado por miles de fans a lo largo de todo el país, sino que hasta la crítica elevó a Macross desde el vamos a la categoría de serie de culto.



De esta manera y con todo el viento a favor que tenía, se decidió agregarle diez episodios (la etapa de la triste reconstrucción de la Tierra), por lo que Macross, a la postre, habría de contar finalmente con 36 capítulos.

La historia era lo que despertaba el mayor fanatismo entre sus seguidores, y ésta se apoyaba en dos sólidos pilares: por un lado, planteaba una atrapante y adulta trama de ciencia ficción, con humanos y una raza alienígena (los Zentraedi) pugnando por la tenencia de una legendaria nave espacial y compartiendo un aparente legado ancestral cultural en común y, por otro lado, la serie era como una especie de telenovela interestelar, con un triángulo amoroso compuesto por Hikaru Ichijo (acá conocido con Rick Hunter), un civil que se convierte en piloto de combate, Lynn Minmay (Lynn Minmei), una popular cantante adolescente y Misa Hayase (Lisa Hayes), Primera Oficial de la Macross (SDF-1); triángulo amoroso que tendría a todos con los nervios de punta y que sólo habría de resolverse, como corresponde, a último momento.

Claro que todo eso estaba aderezado por el dramatismo extremo potenciado con el co-

rrer de los capítulos y proporcionado, por ejemplo, por la muerte de varios de los personajes principales y la destrucción y posterior reconstrucción de la Tierra, todo rodeado de un clima de extremo realismo. Y entrando ya en un terreno eminentemente técnico, no puede dejar de reseñarse el enorme aporte que significaron para el éxito de la serie los exquisitos diseños de personajes de Haruhiko Mikimoto y los revolucionarios diseños

mecánicos, que incluían unas naves de combate transformables pero realistas, cortesía de Shoji Kawamori. Macross plantó bandera y sin dudas llevó a la industria de la animación un paso más allá. Así las cosas, la serie se despediría de las pantallas japonesas el 26 de Junio de 1983, con altísimos niveles de rating, y se convertiría con los años en una extraordinaria franquicia que contaría con variadas continuaciones (ver el cuadro de abajo).

### MACROSS: LAS SERIES

#### •Macross: Do You Remember Love? (1984)

Película que reinterpreta los hechos de la serie de TV, con avanzadísimas técnicas de animación para la época.



Do You Remember Love?

#### •Flashback 2012 (1987)

Recopilatorio musical editado a modo de OVA, incluyendo una escena final extra que continúa lo ocurrido en la película.



Flashback 2012



Lovers Again

#### •Macross II: Lovers Again (1992)

Serie de OVAs de 6 episodios que cubre una historia similar a la Macross original pero en una continuidad paralela.

#### •Macross Plus (1994)

Serie de OVAs de 4 episodios, originalmente planeada como película, aunque terminó realizándose ésta a posteriori reutilizando los OVAs y algunas escenas nuevas. Es uno de los títulos más populares de la saga.



Macross Plus



Macross 7

#### •Macross 7 (1994)

Serie de TV de 49 episodios situada años después del final de Macross, donde hacen aparición algunos de los personajes clásicos y unos cuantos nuevos. Continuó en los OVAs Encore, Dynamite y la película The Galaxy Is Calling Me. También existe un manga de un tomo llamado Dynamite 7 y uno de 8 tomos dibujado por el propio Mikimoto, llamado Macross 7 Trash (el cual se publicó completo en Argentina por Ivrea).

#### •Macross Zero (2003)

Reciente serie de OVAs de 5 episodios realizada por Satelight con avanzadas técnicas de animación.



Macross Zero

Hace muy pocas semanas, se anunció la realización de una nueva animación de Macross para salir en el transcurso de este año o del siguiente.

## LAS SERIES ORIGINALES EN LA QUE SE BASO ROBOTECH

### SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS

(Cho Jiku Yosai Macross)

Emitida en Japón del 03-10-1982 al 26-06-1983 / 36 capítulos

Realizada por Studio Nue y Tatsunoko Productions. Los padres de la criatura son Shoji Kawamori (Escarflowne; Arjuna) y Haruhiko Mikimoto (Gunbuster; Orguss). La historia original quedó bastante similar en Robotech, con los sustanciales cambios mencionados anteriormente. Lo más destacable es el fenómeno cultural generado por la serie. Especialmente por expandir el furor de las idol singer: figuras femeninas adolescentes de muy buena voz que trascendieron más allá del celuloide para grabar más de un disco. La revolución que generó su trama adulta fue, además, un disparador para la temática más profunda en las venideras series animadas del género.



### SUPER DIMENSIONAL CAVALRY SOUTHERN CROSS

(Cho Jiku Kidan Southern Cross)

Emitida en Japón del 15-04-1984 al 30-09-1984 / 23 capítulos

Conforma la segunda saga de Robotech, conocida como "Los Maestros de la Robotechnia".

En un futuro lejano, los seres humanos destruyen la Tierra luego de una guerra nuclear, y emigran hacia otros planetas. Un grupo llega a Glory, planeta que encuentran deshabitado pero que volverán a reclamar sus habitantes originales, los Zors. Se desata entonces un enfrentamiento bélico entre los humanos y Zors. La protagonista de la serie es una joven llamada Jeannie Francaix (Dana Sterling en Robotech), líder de un escuadrón que será decisivo en esta guerra. En Robotech varios de estos personajes fueron ligados como familiares a los de la primera generación.



### GENESIS CLIMBER MOSPEADA

(Kikou Souseiki Mospeada)

Emitida en Japón del 02-10-1983 al 25-03-1984 / 25 capítulos

En el año 2050, la Tierra es atacada y dominada por una raza alienígena de aspecto insectoide llamada Invid. Años más tarde, una de las bases humanas en Marte envía una tropa para que traspase las barreras de defensa de la Tierra y logre entrar en el planeta. El protagonista, Stick Bernard (Scott Bernard en Robotech), intentará recuperar el planeta en una nueva avanzada de los humanos pero es en vano y sólo logra traspasar las defensas Invid, infiltrándose. A partir de ahí liderará un grupo de soldados y civiles que resisten a la dominación alienígena; obsesionado en destruir a los Invids luego de ver a su novia morir en manos de ellos. En Robotech, te hacen creer que su misión consiste además en encontrar al desaparecido almirante Rick Hunter.



## LA LLEGADA A LA ARGENTINA, LOS DOS DOBLAJES Y LA VERSION REMASTERIZADA

Si bien ahora nos cagó el hecho de que a la saga de Hades de Saint Seiya la hayan doblado dos veces conjuntamente, Robotech sería la primera serie de TV japonesa que tiene dos doblajes disponibles en la región (hubo casos en que llegaron a coexistir dos doblajes de un mismo producto, pero sólo uno era comercializado y el otro, descatalogado). Cómo es esto? Primero hay que contar que Robotech se dobló al castellano casi inmediatamente después de emitida en USA, en México. El estudio de doblaje - hoy desaparecido- fue Interespeciales y para la ocasión se seleccionó una extensa camada de reconocidos actores de doblaje. Eso sí, por más extensa que fuera, no alcanzó a cubrir a la inmensa cantidad de personajes de las tres sagas conjuntas, por lo que varios de ellos llegaron a hacer hasta tres o cuatro papeles a lo largo de la serie. El doblaje latino de Robotech siempre fue considerado miles de veces mejor que el frío e inexpressivo trabajo realizado por los actores norteamericanos. Eso sí, no todo fueron rosas. La traducción estuvo llena de errores por mala interpretación de giros idiomáticos del inglés, aunque también habrá influido la paja del traductor, que se mandó cosas tipo traducir el capítulo 38 "False Start" a "Falsa Estrella". Para empeorar la cosa, varios personajes sufrieron cambios de actores a lo largo de la trama. El caso más emblemático fue Minmay, que empezó siendo Sylvia Garcel (Urd en Oh! My Goddess!), para pasar a ser su hermana, Rocío Garcel (Bulma en DragonBall) por algunos capítulos y luego abandonar definitivamente a las Garcel por Mónica Manjarrez (Rei en Sailor Moon). Invariablemente, no son cosas relevantes a la historia, por lo que se puede

afirmar que el trabajo era bueno y disfrutable. Además, la época en que se hizo estaba plagada de dificultades de todo tipo, por lo que habría que considerar que por el contexto de aquel entonces, hicieron todo lo posible. Pero eso es historia, y ahora es el turno de otra.

En 2003, ADV y Harmony Gold emprenden un faraónico proyecto. La venta en DVD de la versión tradicional fue abismal, el éxito de Macross original de la mano de AnimEigo y la necesidad de adecuarse a las nuevas épocas: todos factores que alimentaron el hecho de realizar una versión remasterizada y extendida de Robotech. Las características del nuevo lanzamiento revitalizaron notablemente a la franquicia. Si bien lo que más se destaca de esta edición en el packaging es el sonido 5.1, ideal para ver la serie en el DVD de casa con un home theater, lo realmente valioso y rescatable de Robotech Remastered Extended (tal es su denominación) es el hecho de haber rescatado todas las escenas eliminadas posibles de las series originales. Así volvió el culo de Minmay bañándose, los agujerotes en la espalda de Roy Fokker cuando muere en la casa de Claudia y escenas violentas varias, como la macabra muerte de Ben Dixon. También Southern Cross y Mospeada recuperaron varias escenas fuertes, sobre todo la primera que cuenta con varios desnudos. De todas formas, la alteración argumental no se pudo rescatar, ya que de lo contrario dejaría de ser Robotech! Para redondear, se crearon



•DVD Box



Robotech Remastered Extended

tres openings nuevos, uno para cada saga, reemplazando al que antes se utilizaba para todo Robotech. Se mantenía el tema musical compuesto por Ulpio Minucci, pero ahora las escenas correspondían totalmente al opening original japonés de cada serie en cuestión. Incluso en Southern Cross y Mospeda se rescataron sus endings originales! Pero en todos los casos están acortados ya que openings y endings japoneses duran un minuto y medio, mientras que en Robotech la apertura y cierre no pasan del minuto de duración.

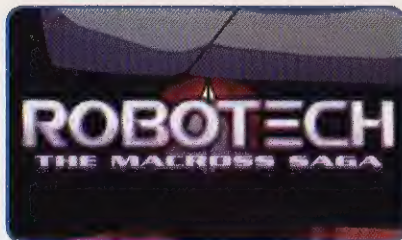
La idea de los yankees era, al igual que en la primera edición en DVD de la serie tradicional, incluir el audio en castellano latino. Pero se encontraron con la dificultad de que el doblaje con Jesus Barrero y compañía era imposible de retocar, así que optaron por lo sano y fácil, y encargaron un nuevo doblaje, realizado por Intersound también en México pero con otro cast de voces completa y absolutamente distinto. El resultado, si bien no es malo, deja un poco que desear en algunas actuaciones ante la comparación con el clásico doblaje de los 80s. Si es positivo que hayan corregido errores de traducción.

A todo esto, la serie con doblaje clásico fue emitida por varios canales locales, de Canal 9 a Big Channel y Magic Kids.

La última emisión fue en Locomotion, siendo su último gran "estreno" en 2004, antes de que se transformara en Animax. Curiosamente, la gran pregunta en aquel entonces era si pasarían la versión original o la remasterizada...

Irónicamente, la versión "nueva" la está pasando un canal que pasa cosas "viejas". Retro, el popular canal que emite cuanto gloria seriada caiga en sus manos, empezó a pasar la serie en Marzo pasado.

Actualmente sigue al aire de lunes a viernes a las 17:30, 1:00 y 10:30 del día siguiente, más una emisión a modo de maratón los sábados de 23 a 1:30 hs. Ideal para los que no pueden seguir la serie a diario y no tengan nada que hacer el sábado a la noche antes de ir al boliche (o a la cama, who knows!).



Opening de la 1era Generación



Opening de la 2da Generación



Opening de la 3era Generación



El eterno culo de Minmay



...y la de Ben



La muerte de Roy...

## AFANOS Y CONTINUACIONES FALLIDAS

Tras el éxito de Robotech, Harmony Gold, decidió subir la apuesta haciendo Robotech: The Movie. Pero, lamentablemente, volvieron a utilizar el recurso de "cortar y pegar" como el orto: mezclaron fragmentos de la ya conocida Southern Cross con la primera parte de un muy buen OVA llamado Megazone 23, producciones que tenían absolutamente nada en común, ni en argumento ni en animación. Era como estar viendo "El Padrino" y que a cada tanto aparecieran imágenes de "La salud de nuestros hijos"; un bodrio ininteligible. Aun así, el largometraje (sic) fue estrenado en gran parte del mundo, en 1987, incluido cines de Argentina... y fracasó estrepitosamente, claro. Encima, acá se pasó con un pobre doblaje local hecho por la empresa Video Record que nada tenía que ver al mexicano que podía escucharse en la serie de TV. Todo mal...

El fracaso de Robotech: The Movie fue un golpe duro para los Macek's boys, ya que paralelamente a esto habían estado trabajando en una continuidad a nivel televisivo. La idea era hacer algo original, copado, de 65 capítulos para poder pasarlo sin dramas en USA naturalmente e, incluso, que fuera animado desde cero en Japón por Tatsunoko. Pero Robotech II: The Sentinels estaba, de algún modo, destinado también al fracaso. Enumeremos sus causas. La primera y principal fue el sonoro fracaso de la película, cosa que provocó que uno de los mayores sponsors -Matchbox- se bajara del proyecto con la consecuente disminución de capital; y el otro gran tema fue que el yen se revaluó frente al dólar, lo que disparó los costos de animación hasta las nubes.

Aun así, se llegaron a animar unos cien minutos de The Sentinels que Harmony Gold llegó a lanzar al mercado americano en video; allí, como algunos hechos

destacables, se ven el casamiento de Rick y Lisa, y la destrucción de Tirol, el planeta de los Amos de la Robotechnia a manos de los Invids. La idea era echar un poco de luz entre los sucesos ocurridos entre la primera y segunda saga de Robotech, ver qué había pasado con los antiguos integrantes del SDF-1 y cuál era su verdadera misión al abandonar la Tierra antes de que llegaran los Amos de la Robotechnia. Lo que sí, todos los personajes de The Sentinels (Rick, Max, Miriya) fueron fuertemente redibujados a propósito, quedando algunos irreconocibles, para que no se parecieran a los originales ya que, de ninguna manera, podía quedar como una continuación de Macross (The Sentinels también se iba a emitir en Japón); vale decir que esto también restó mucho.

Y la animación tampoco era la gran cosa, a pesar de estar hecho por ponjas. Este video nunca se editó en Argentina oficialmente sino hasta 2001, de la mano de un lanzamiento en kioscos de Editorial Vértice.

En la onda de hacer algo con el nuevo milenio -y colgarse de las bolas de la remasterización 3D de Voltron, que tanto pegó en USA- se planeó Robotech 3000 como la nueva secuela totalmente en 3D. Para evadir toda la continuidad planeada a partir de la saga original, la nueva etapa se iba a contextualizar en una época de paz miles de años en el futuro, obviamente con nuevos personajes, nuevos mechas, etc. Sin embargo, el trailer que se presentó en una convención de comics en el 2000 fue tan pero TAN mal recibido que en el transcurso del mismo año se cambió raudamente el proyecto para transformarlo en una serie estilo anime (onda Avatar) con la colaboración de Tatsunoko, los animadores originales. Pero, para variar, también se tiró a la papelera de reciclaje. Y no fue hasta que surgió The Shadow Chronicles que, por fin, una continuación de Robotech vería la luz.



La película



The Sentinels

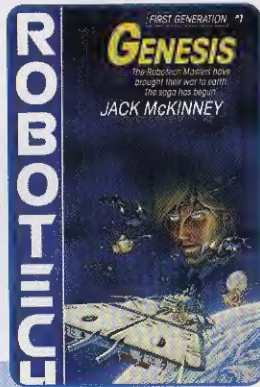
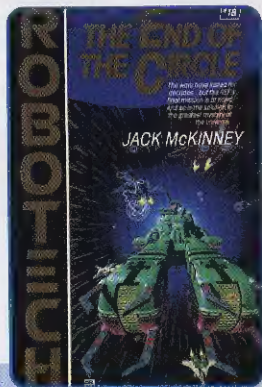
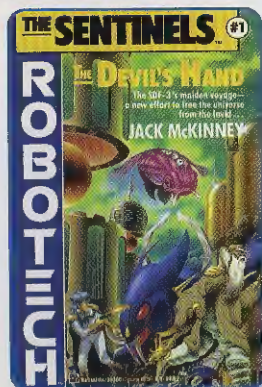


Robotech 3000

## NOVELAS

Desde 1987, Robotech viene siendo adaptado a una serie de novelas publicadas por Del Rey y escritas por Jack McKinney, quien en realidad no es más que un seudónimo utilizado por James Luceno y Brian Daley. Originalmente estaba planeada una saga de doce novelas de salida mensual, en la cual se narraran los hechos vistos en la serie de TV. Igualmente, conforme iba avanzando la historia, algunas diferencias empezaban a notarse. El concepto de Protocultura, uno de los ejes centrales de la historia, se dejó entever como algo más que una fuente de poder, emparentándolo más a una suerte de energía de origen místico mucho más cercana a "La Fuerza" de Star Wars que al concepto derramado en su versión televisiva. Luego de terminar de adaptar la saga original, los autores continuaron la historia pasando por los hechos mostrados en la truncada Robotech: The Sentinels e incluso yendo mucho más allá. A lo largo de cinco novelas se narra a grande rasgos cómo luego de la destrucción del SDF-1 y SDF-2 y el fin de la primera guerra Robotech, el SDF-3 con los Almirantes Rick Hunter y Lisa Hayes emprende el rumbo a Tírol para lograr llegar a un acuerdo de paz con los Amos de la Robotechnia. Sin saberlo, estos últimos comienzan también su camino hacia la Tierra, dejando el planeta libre para una raza hostil: los Invid. Al llegar a Tírol, la Fuerza Expedicionaria Robotech conoce la nueva amenaza con la que entra inmediatamente en un largo conflicto bélico. Eventualmente hacen su aparición los Sentinels, un grupo de guerreros formado por miembros de diversas especies que se alian con los humanos con la condición de

ayudarlos a liberar sus planetas de origen de la ocupación Invid. Rick & cia. emprenderán así una serie de batallas planeta por planeta dejando en Tírol a un militar de nombre Edwards, quien tiene cuentas que arreglar con el Almirante Hunter y aprovechará esta oportunidad para entablar una alianza con la Regis Invid, quien además tiene su propia agenda. Durante años, entonces la Fuerza Robotech se la pasa liberando planeta tras planeta hasta caer prisioneros de Edwards. De esta forma, un grupo que se había separado del equipo de Rick Hunter y Lisa Hayes (entre los que se encontraban Breetai y Scott Bernard) comprenden la batalla final contra las fuerzas de Edwards. La batalla se da en Optirol, mundo natal de los Invid a donde fueron forzados a retroceder. Si bien, la victoria terminaría siendo para la Fuerza Robotech, los Sentinels y los Zentraedi, esta sería a un precio demasiado alto. La confrontación final pondría fin a la vida de Breetai entre otros. Luego de culminar la etapa Sentinels vio la luz Robotech: The End of the Circle la cual tomaba ideas de otra truncada secuela animada ideada por Carl Macek. A grandes rasgos, la historia dejaba entrever que las acciones llevadas a cabo por Rick Hunter eran, en realidad, las causantes de que el SDF-1 se estrellara en la Tierra originalmente, creando un total paradoja (y ahora sabemos que Marty McFly era fana de Robotech). Luego de esta, y tras la muerte de Brian Daley, fueron publicadas tres novelas más, escritas en solitario por James Luceno, las cuales se ubican cronológicamente en diversos puntos de la saga expandiendo algunos conceptos tales como una rebelión Zentraedi luego de alcanzado el acuerdo de paz con la humanidad.



Las novelas

## THE SHADOW CHRONICLES: LA NUEVA ETAPA DE ROBOTECH

Para 2002, Harmony Gold anunció la realización de una nueva serie de TV con vista a ser estrenada en el 2004 bajo el nombre de Robotech: Shadow Force. Dado el pasado de la empresa y sus intentos para materializar una secuela, no muchos le llevaron el apunte a la noticia y todo quedó prácticamente en la nada. Incluso a medida que se acercaba la supuesta fecha de estreno no había más que rumores sobre el tema. Para comienzos de 2004, la compañía anunciaba, contra todos los pronósticos, que el proyecto seguía vivo y coleando, aunque con algunos pequeños retoques. Lo que se conocía como Shadow Force había cambiado de nombre para ser ahora Shadow Chronicles, y de ser una serie para TV pasó a ser una película animada que continuaría los hechos narrados en último capítulo de La Nueva Generación y que serviría como piloto de una nueva serie de TV o saga de películas. Parece ser que a esta altura estaban dispuestos a agarrar lo que se diera. Todo esto con miras al año 2005, en el cual la franquicia estaría cumpliendo su vigésimo aniversario. Para materializar el proyecto, se anunció que Tommy Yune, quien ya había trabajado para Harmony Gold en el pasado, aunque principalmente en el rol de productor de videojuegos de Robotech tales como Battlecry, The Macross Saga e Invasion, sería el director de la película, dejando al mítico Carl Macek relegado al puesto de asesor creativo. Con nada más que retrasos y un director inexperto, la realidad era que el futuro se veía oscuro para Robotech y el nombre del film parecía, por momentos, casi profético. Y los problemas recién empezaban. El estreno de la película seguía retrasándose. Para el aniversario de la saga todo lo que hubo disponible fue un trailer.



Los Alphas en 3D



Los ciclones



Los Invids



"Acá está mi análisis"



Battlecry



Prelude to The Shadow Chronicles: el comic de Wildstorm



Además, la compañía productora reportó que varias voces tuvieron que ser regrabadas luego de que la historia fuese extendida de los originarios 77 minutos a los 88 minutos finales. Por otra parte, hubo numerosos contratiempos para lograr llegar a un acuerdo en cuanto a la distribución de la película en los cines norteamericanos. La idea de la empresa siempre fue estrenar Shadow Chronicles en cines para darle la mayor exposición posible. Pero los distribuidores o no estaban interesados o simplemente las cláusulas ofrecidas para ello no eran del todo atractivas para Macek y compañía. Finalmente, Harmony Gold, firmó un acuerdo con FUNimation con el cual se aseguraban que la película fuese estrenada en cines (aunque de manera limitada) para luego pasar a la edición en DVD. El motivo del estreno limitado tiene que ver con que FUNimation no estaba interesada en los cines y sólo era una excusa para hacerse con los derechos de distribución de la película en DVD. Por ese motivo, no se hicieron copias de la cinta en celuloide, y solo pudo ser emitida en aquellos cines con proyector digital.

En cuanto a la animación, si bien figura en los créditos el trabajo de Tatsunoko Productions (la misma detrás de Macross y Robotech) esta parece reducirse a una fase temprana del proyecto ya que buena parte de la animación estuvo a cargo de la coreana DR MOVIE (Macross Plus). En el apartado musical, la marcha utilizada como opening de la serie vuelve a hacerse presente además de poder escuchar nuevamente algunos temas que fuesen cantados por Minmay, claro, ahora a cargo de nuevos personajes. Otro punto a destacar es a la Orquesta Filarmónica de Praga haciendo música para la película, aunque en entrevistas posteriores al estreno, se supo que sólo participaron algunos músicos en contraste con la orquesta completa como sugieren los créditos.

Finalmente, y contra todos los pronósticos, Robotech: The Shadow Chronicles tuvo su premiere en cines el 5 de Enero de 2006



Scott Bernard



Marlene



Sparks



Maia Sterling



Almirante Rick Hunter



El Alpha en 3D

(aleluya hermanos!). También vale destacar que, paralelamente, la película fue exhibida en diferentes festivales de cine (incluida un función privada durante el Festival de Cannes) para finalmente tener su lanzamiento en DVD recién en Febrero de este año. Pasando estrictamente al argumento, como se dijo antes, la historia retoma desde el final de la serie original. La Fuerza Expedicionaria Robotech, al mando del General Reinhart, se prepara para un último ataque sobre los Invid en la Tierra. A diferencia de las veces anteriores, esta vez cuentan con varios avances tecnológicos producto del contacto iniciado con una nueva raza llamada Haydonites tales como el recubrimiento Shadow (que les permite no ser detectados por los Invid) y los nuevos cañones-sincro. Además, y como último recurso, también cuentan con una nueva arma: misiles Neutron-S con los cuales eliminarían a los Invids aunque con ello también a la mitad de la población en la Tierra. Paralelamente, Reinhart envía a Vince Grant en busca del SDF-3, que lleva a bordo al Almirante Hunter, quien se encontraba dirigiendo pruebas sobre los misiles Neutron-S. Grant encuentra a la nave junto a otra de tipo científico severamente dañadas luego de un accidente en dichas pruebas cuando son atacados por un crucero de batalla de origen desconocido. Incapaz de rescatar al Almirante, Vince recibe la orden de volver con la flota y advertirles de un problema que existe con los misiles. Mientras tanto en la Tierra, Ariel junto con Scott Bernard intentan poner fin a la batalla. Durante una conversación entre la Regis Invid y Ariel, la primera reconoce la tecnología Shadow como armas pertenecientes a una antigua raza enemiga de los Invid a los que llama "Los Hijos de las Sombras" y le advierte que la humanidad como toda raza que utilice la protocultura perecerá cuando esta raza haga su aparición. A partir de ahí, tanto Scott Bernard como Vince Grant empezarán una carrera contra el tiempo para descubrir los secretos sobre la tecnología Shadow y este nuevo enemigo.



Más Alphas



Vince Grant y el General Reinhart



No podía faltar una Idol...



La nave de los Haydonite



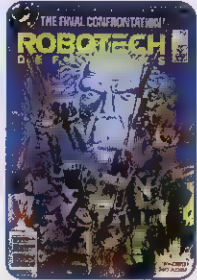
El semáforo de los Haydonite



Janice en versión sombría

## COMICS

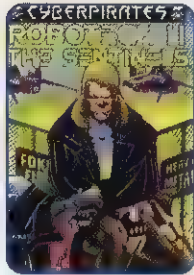
El primer comic de Robotech es incluso anterior al estreno de la serie. En 1984, salió a la venta, bajo el sello de DC Comics, Robotech Defenders. La historieta combinaba mechas pertenecientes a la línea de juguetes Revell (de donde surge el nombre Robotech) y que combinaba figuras de Macross, Orguss y Dougram (otro anime del año del pedo). Fuera de eso, no guarda ninguna relación con la serie.



Originalmente fue planeada como una miniserie de tres números, aunque por bajas ventas y la presión de Harmony Gold, quien se preparaba para lanzar la serie de TV, la historia terminó en el número dos. Lo siguiente que se vio fueron los comics editados por Comico entre 1984 y 1989 que consistían en adaptaciones de los capítulos de la serie, a excepción de Dana's Story que sería posteriormente adaptado a una novela gráfica. Una parte de ellos se publicó en Argentina a finales de los '80.

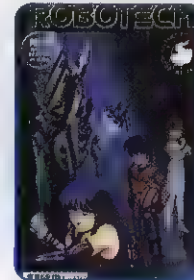


Entre 1988 y 1994, Eternity comics empezó una nueva saga de comics que originalmente seguían de cerca los guiones de Sentinels y las novelas publicadas por Del Rey aunque, de acuerdo al avance de la trama, los escritores (Jason y John Waltrip) comenzaban a agregar elementos y personajes originales. En 1994, Eternity fue adquirida por Marvel Comics y la línea Robotech fue cancelada. Ya que Marvel no estaba interesada en la



licencia, ese mismo año Academy Comics se hizo con los derechos de la franquicia. Si bien en un principio sólo reeditaron lo publicado por Eternity, eventualmente recuperaron el equipo artístico para seguir la saga con nuevas historias. Estos nuevos comics tuvieron una buena recepción entre los fans pero, dos años después, Harmony Gold les revocó la licencia para pasarle la posta a la editorial Antarctic Press, dejando la adaptación al comic de Robotech II The Sentinels inconclusa.

Durante 1997 y 1998, Antarctic editó una serie de historias ambientada durante los sucesos narrados en la serie de TV. Esta vez no se mantuvo al tandem creativo que había expandido el universo Robotech hasta el momento. En cambio, se inclinó por nuevos autores que parecía no captar la esencia de los personajes clásicos, poniéndolos en situaciones inverosímiles y por momentos yendo en contra de lo desarrollado en la serie de TV. Algunos de estos comics de Academy se editaron en Argentina a finales de los '90.



Finalmente, desde 2002, Wildstorm viene publicando diversas miniseries ubicadas antes y durante la serie de TV, generalmente como side-stories. Actualmente el último lanzamiento del sello es Prelude to Shadow Chronicles, con el regreso de la dupla formada por Jason y John Waltrip. Como su nombre lo indica, el comic intenta pasar en limpio la engorrosa continuidad de los comics publicados durante más de 20 años dejando el terreno listo para el lanzamiento de la nueva película.

# PORQUE AL FINAL LA CAJA NO ERA TAN BOBA COMO NOS DIJERON...

## REVISTA ZITCOM

INFORMACION INMORAL PARA GENTE ASTUTA

SERIES PELICULAS NOVEDADES BIZARRO BANDAS SONORAS REVIEWS DVDS ANIME



# YA A LA VENTA EL #1

IVREA

WWW.EDITORIALIVREA.COM



**B**izarro que una serie que únicamente se emita por TV a las 22:30 tenga tanta repercusión, no solo entre los más grandes sino también entre los más chicos. Se está muy pero muy lejos de la increíblemente mediática expansión de DragonBall años atrás pero, sin lugar a dudas, es un comienzo asombroso. Lo cierto es que desde el primer día de este año, Naruto consiguió volverse inamovible del prime-time de Cartoon Network. Y mientras aún queda la duda de cuándo llegarán nuevos episodios (ni en el canal lo saben con exactitud), siempre hay oportunidad para continuar ampliando la información disponible sobre este anime. Internacionalmente, la serie viene creciendo a pasos agigantados. En gran parte, por mérito propio. Pero también influye todo el esfuerzo de Viz Media (su distribuidora a nivel mundial), que logró colocar la serie en innumerables señales a lo largo y ancho del planeta. El manga, en tanto, viene ganando nuevas versiones internacionales. Resulta llamativa la gran repercusión norteamericana, país donde grandes éxitos del anime como Caballeros del Zodiaco fracasaron sin mayor motivo. Ahí, Naruto es una de las series de mayor rating, se emiten nuevos episodios semanalmente y el manga es uno de los

bastiones de venta de la división manga de Viz Media. Tanto que recientemente anunciaron que van a publicar TRES TOMOS MENSUALES hasta fin de año. Algo, sin lugar a dudas, inédito. Todo esto tiene como motivo acercarse a la serialización japonesa, y estrenar, dentro del Shonen Jump norteamericano, el manga que corresponde a la etapa Naruto Shippuuden a principios del año que viene. Y en Japón? Allá va mejor que nunca. La segunda etapa del anime continúa escalando en ratings y está por estrenarse una nueva película ambientada en ella. Para los colgados, vale recordar que la serie de TV de Naruto es, en realidad, una adaptación de un manga homónimo de Masashi Kishimoto, publicada en las páginas del semanario japonés Shonen Jump y luego recopilado en tomos de 200 páginas (a la fecha, van 36 de estos). En Argentina actualmente, Naruto sigue en el aire por Cartoon Network, de lunes a jueves, tanto a las 22:30 como a las 2:30 de la madrugada. Ya se pasaron -y se continúan repitiendo actualmente- los primeros 52 episodios y está previsto que con el correr de los meses lleguen más. Una extensa cobertura de toda esta primera etapa fue incluida en Lazer #42.



## ORIGEN/TRASFONDO/MITOLOGIA

Si bien la historia de Naruto es de tinte moderno, no evita que esté plagada de elementos culturales propios tanto de la mitología japonesa como china. Lo más evidente, indudablemente, es la leyenda de las nueve bestias con cola. El kyubi dentro de Naruto es una de ellas, pero también lo es el Shukaku dentro de Gaara. En esta leyenda, los cinco dioses de los elementos (Shukaku, Kyuubi, Kaku, Isonade, y Raijuu) fueron sellados con "herramientas del poder" en un tipo de contenedor. Indagando en la mitología china, puede descubrirse que las mencionadas herramientas provienen de los llamados "ocho inmortales", cuyas energías son capaces de dar vida o destruir el mal. Sus poderes fueron concentrados en envases.

Es así que la estructura de aldeas del mundo de Naruto está plenamente relacionado a estos envases, cada uno de los cuales guarda relación con determinado dios de cierto elemento (fuego, arena, etc.) dispersos por todo Japón (y en este caso, por todo el continente). Volviendo a la mitología, se implica el tan mencionado en otras series Yamato no Orochi (la bestia de ocho colas, aunque en este caso se representa como una serpiente de ocho cabezas), quien una vez intentó enfrentarse al Kyuubi, pero al tener éste infinita cantidad de energía, Orochi fue derrotado. En esta serie, Orochi está representado por Orochimaru (siendo su nombre bastante evidente). Este perverso ser también



El Shukaku de Gaara y el Kyuubi de Naruto



tiene, al igual que el personaje mitológico, una espada Kusanagi que saca de su estómago. Esa legendaria espada es importantísima en las tradiciones japonesas, y se cuenta que Susano-O la sacó del estómago de Orochi. Los sannin (Orochimaru, Jiraiya y Tsunade) guardan relación cada uno con cierto animalito en particular. Ya explicada la relación de Orochimaru con las serpientes, vale mencionar la de Jiraiya con los sapos. Pero, por cierto, Jiraiya de por sí es toda una leyenda, ya que era el vástago de un poderoso clan de Kyushu. Cuando pasó penurias económicas, Jiraiya se puso al mando de una banda de ladrones, donde aprendió la magia de los sapos gracias a Echigo Fuji, un inmortal que residía en la montaña de Myoko. Jiraiya se casa con Tsunade, quien domina la magia del caracol. El tema es que uno de sus seguidores, Yashagoro, aprendió secretamente la magia de las serpientes para atacar a Jiraiya y a su esposa, tras adoptar el nombre Orochimaru (monstruo serpiente). Esta leyenda escapa a la creencia de que los principales tipos de magia practicada en Japón (sapo, serpiente, pájaro, araña y caracol) eran incompatibles entre sí. Aún quedan más vestigios culturales por aclarar, pero debido al carácter "spoilerístico" de los mismos, quedarán para futuras ediciones.



Arriba: Orochi. Izq.: Susano-O / Der.: Jiraiya



**NARUTO: DAIKATSUGEKI! YUKIHIME NINPOCHO DATTEBAYO!!**  
(Gran escena de batalla! El método de paciencia de la princesa de la nieve!)

La primera producción fílmica de Naruto vio la luz el 21-08-2004 en Japón y dura 82 minutos. Kakashi ordena a Naruto, Sasuke y Sakura mirar una película para su próxima misión. Después del idilio de Naruto, fanático de la actriz protagonista, por si recibe o no un autógrafo; se pone como un boludo feliz al saber que la misión es justamente escoltarla al país de la nieve, pero la cosa se va a poner jodida como para alegrarse. De momento, ésta es la única película en ser acompañada de un corto, similar a los que acompañan a las de One Piece. Se trata de Konoha no Sato no Dai Undokai (Festival de deportes de la aldea de la hoja), cuya duración es de diez minutos. Es muy cómico ya que cuenta con todo el cast de la serie en pleno, participando de varias y diversas contiendas deportivas.

**GEKIYOBAN NARUTO DAIGEKITOTSU! MABOROSHI NO CHITEISEKI DATTEBAYO!**

(Gran impacto en la película de Naruto! Las ruinas fantasmas en las profundidades de la Tierra)

Naruto, Shikamaru y Sakura están en una de esas misiones pedorras devolviendo una mascota perdida a una villa. Sin embargo, justo en el medio de todo, son atacados por las fuerzas de un misterioso caballero llamado Temujin (vale decir que es el nombre del célebre Genghis Khan). Luego de provocar la separación del trío, Temujin desafía a Naruto en una pelea a muerte y ambos caen en la profundidad de una grieta. En eso, Shikamaru observa asombrado la repentina aparición de una fortaleza gigante y móvil desde las profundidades de la Tierra. El misterio de Temujin es develado cuando Shikamaru entra a esa fortaleza. La segunda producción de Naruto se estrenó en cines japoneses el 06-08-2005, con duración de 96 minutos.



**GEKIYOBAN NARUTO DAIKOUFUN! MIKAZUKI SHIMA NO ANIMAL PANIC DATTEBAYO!**

(Gran exaltación en la película de Naruto! La gresca de los animales en la Isla de la Luna Creciente)

Estrenada el 05-08-2006 en cines japoneses, la tercera producción fílmica de Naruto muestra a un perdido príncipe del país de la Luna (ubicado en la Isla de la Luna Creciente, por el Mar del Sur) viaja por el mundo escoltado hacia su hogar por Naruto, Sakura, Rock Lee y Kakashi. El tipo es tan lunático que se compra un circo, entonces Kakashi y su equipo terminan protegiendo también a toda la parafernalia circuense. El problema? Aparecen tres misteriosos ninjas a causar una revuelta y a darle motivo a los chicos para que se caguen a piñas de vuelta. Esta es la última película en tomar contexto de la serie tradicional de Naruto ya que la próxima, a estrenarse en agosto próximo, ya se ubica en torno a Naruto Shippuuden (la nueva serie de TV).

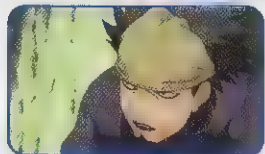
**NARUTO SPECIAL: AKAKI YOTSUBA NO CLOVER WO SAGASE**  
(Especial de Naruto: Encuentren el trébol carmesí de cuatro hojas!)

El primer OVA de Naruto se incluyó como parte del DVD de la Jump Festa 2003 (una importante convención de anime, bancada por Shueisha) y dura tan solo 17 minutos. Al igual que las películas de DragonBall Z, este OVA está situado en un universo temporal que no afecta la continuidad de la serie tradicional. Pero si lo estuviera, este episodio especial se ubicaría entre los capítulos 19 y 20 de la serie de TV (después de la derrota de Zabuzo). La trama, bastante simple, cuenta la odisea de Naruto y sus compañeros del equipo de Kakashi para encontrar un trébol de cuatro hojas especial (aparentemente cumple el deseo de quien lo posea) que Konohamaru quiere regalarle a una chica de la que se enamoró pero que está a punto de abandonar la aldea de la hoja.



**NARUTO SPECIAL: TAKIGAKURE NO SHITOU ORE GA EIYUU DATTEBAYO!**  
(Especial de Naruto: Pelea en las cataratas ocultas. Yo soy el héroe!)

Acompañando al DVD de la Jump Festa 2004, esta producción -de 40 minutos de duración- se sitúa temporalmente entre los episodios 80 y 81 (después del final de los exámenes chuunin). El equipo de Kakashi tiene que escoltar hasta su casa a Shibuki, el líder de la aldea de la catarata (que, para colmo, es muy cagón). En su aldea existe algo llamado "agua del héroe", que incrementa notable aunque temporalmente el nivel de chakra de quien la beba, a riesgo de perder tiempo de vida. Ése será el objetivo de un grupo de ninjas de la aldea de la lluvia, que quieren chorearse el agua. Naruto y compañía tienen que ir en su búsqueda. Por sus características, este OVA es el único factible en llegar a la Argentina, ya que está por ser editado en USA en estos días.



**TSUINI GEKITOTSU! JOUNIN TAI GENNIN!! MUSABETSU DAIRANSEN TAIKAI KAI-SAI!!**  
(Finalmente un enfrentamiento! Jounins VS Genins! Gran encuentro por concurrido torneo sin distinción! (?))

El -por el momento- último OVA editado de Naruto vino de regalo como extra de la edición especial del juego Narutimate Hero 3 para PS2. Resulta que el quinto Hokage (para spoilearse quién es, basta con ir a la página de info sobre lo que se viene en Naruto) invita a un torneo de jounins contra gennins, enfrentando a todos los ninjas de todos los rangos (también chuunins) unos contra otros para recolectar los cristales del perdedor. Poco importa que la trama carezca de sentido -y contexto en la serie de TV-, ya que el verdadero objetivo de este OVA es aportar datos al jugador de Narutimate Hero 3 para progresar en el modo RPG de este último. Tanto juego como OVA fueron editados para la navidad de 2005 en Japón.



"Me cago, me cagó."



Primer plano dramático



Chidori+Rasengan

## EL MERCHANDISING

Antes de que una página no alcance (ya que al ritmo que va...), repasamos la enorme cantidad de merchandising de Naruto. Actualmente la empresa Bandai continúa editando toda una gama de muñecos y figuras de acción de todos y cada uno de los personajes de la serie. Gran parte de los mismos se están comercializando en USA a través de Mattel, quienes también tienen la licencia para traer acá los muñecos y uno se preguntan cuándo carajo van a invertir acá con eso en lugar de seguir inundándonos de Barbies y demás.

El soundtrack hasta el momento se compone de tres compilaciones de música de fondo, dos best hits (recopilando openings, endings y alguna que otra insert song), un OST de los primeros videogames y un OST por cada película lanzada hasta el momento. Mención aparte para el Collective Card Game, un juego de cartas intercambiables con infinidad de cartas entre mazos básicos y expansiones. Sumándose a la extensa lista de videogames mencionados en Lazer #42, ampliamos con lo siguiente: El 5 de Abril apareció en Japón "Naruto Shippuuden: Narutimate Accel", una nueva secuela de la saga Narutimate (conocida en USA como Ultimate Hero) incluyendo a los personajes en sus diseños de la nueva etapa del anime. En USA está por aparecer el



Merchandising diversos de la serie

primer juego de Naruto para la PSP de Sony: Ultimate Ninja Heroes (Narutimate Portable en Japón), que es como un Narutimate Hero 2 pero reducido en proporción. También salió el primero que usa y abusa del revolucionario modo de juego empleado por la Nintendo Wii: Gekitou Ninja Taisen EX, una nueva etapa de la saga conocida como Clash of Ninja en USA y en la que también aparecen los personajes en versión Shippuuden. Este juego salió en Japón en Febrero pasado y aún se desconoce si va a salir en USA, donde sí va a aparecer otro juego (sin nombre oficial aún) del que no hay planes de lanzamiento en Japón, no obstante este último juego y el mencionado aparecido en Japón compartirán los ya clásicos minijuegos que -en diversas variantes- todos los juegos de Wii ponen para aprovechar al máximo el control de la consola.



Narutimate Portable - PSP



Gekitou Ninja Taisen EX - Wii



Naruto Shippuuden: Narutimate Accel - PS2



## LO QUE SE VIENE

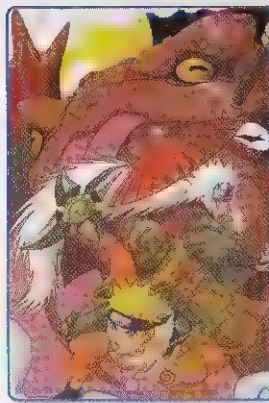
### SPOILER WARNING! - SPOILER WARNING! - SPOILER WARNING! - SPOILER WARNING!

Para los fanáticos de los spoilers, ya es hora de botonear todo lo que va a pasar en el próximo bloque de episodios de Naruto. Estos episodios -del 53 al 104 de la numeración tradicional- se están doblando al castellano en Artsound México, con idéntico cast de voces que en la anterior temporada.

Hacia el episodio 52 nos quedamos en que se realizó una serie de enfrentamientos para pasar a la tercera instancia de los exámenes para convertirse en chuunin, uno de los más elevados grados de ninja. En el transcurso, varios quedaron hospitalizados por graves heridas (Hinata, Rock Lee, Sasuke). Ahora los ganadores tienen un mes para mejorar sus habilidades. Es así que Sasuke empieza a entrenarse con Kakashi y Naruto... Bueno, a Naruto se le asigna al pobre Ebisu (el entrenador de Konohamaru en el segundo episodio) como nuevo entrenador, el cual no dura ni dos días a cargo de Naruto. Pero no por malo sino porque va a relevarlo otro de los legendarios sannin de la aldea de la hoja: Jiraiya. Gracias a él, Naruto va a aprender el poder de invocar a Gamabunta, un sapo gigante super capo peleando. Llega el momento de la tercera y última instancia en el examen para graduarse de chuunin. Todos los participantes se van a enfrentar en un torneo "eliminatorio", a la vista de las máximas autoridades de las aldeas participantes. Lo sorprendente es que, tras algunas peleas, se revela una conspiración contra la aldea de la hoja con el objetivo de quitarles tanto

poder económico como político y, de paso, destruirla. No obstante, todos los ninjas de la hoja defienden su aldea, desencadenando épicas peleas como la de Naruto contra Gaara en su forma de Shukaku (mapache de arena) y, principalmente, la del Hokage contra Orochimaru, revelado como el principal impulsor del ataque contra la aldea de la hoja. Resuelto esto, las consecuencias fueron nefastas para ambos lados. Las aldeas conspirantes fueron severamente castigadas comercialmente, Orochimaru quedó con sus brazos inutilizados y el Hokage... muere! Y ahora? Konoha acéfala? Encima esta pobre gente no tiene ni un segundo de paz puesto que, una vez resuelto este arco argumental, inicia otro en donde aparece Itachi Uchiha, el tan mencionado hermano de Sasuke que asesinó a casi todo su clan. Resulta que tanto él como su acompañante llegan a la aldea representando a los Akatsuki, un terrible -y temible- grupo de ninjas renegados y fugitivos de sus respectivas aldeas.

Al aparecer en la aldea de la hoja, lo que buscan es al kyuubi que habita en Naruto. En tanto, resulta indispensable hallar un quinto Hokage para la aldea (los primeros dos murieron hace mucho, el tercero recién y el cuarto murió luego de sellar al kyuubi en Naruto). Así aparece la sannin que falta, Tsunade, para ocupar ese cargo. Vale decir que Sasuke y Naruto aprenden sus poderes más emblemáticos, el Chidori y el Rasengan respectivamente.



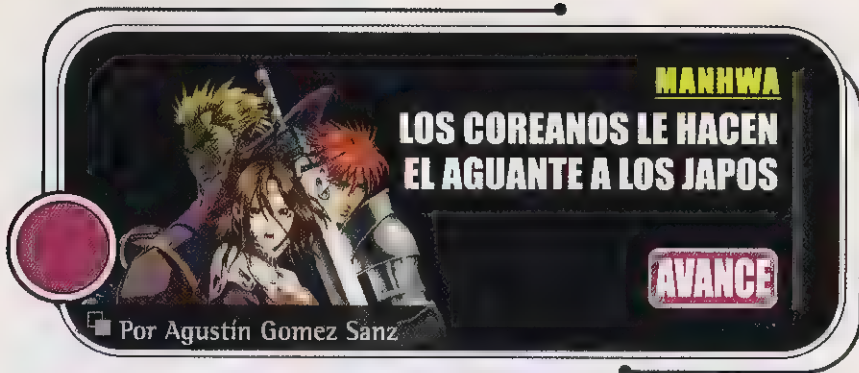
Jiraiya, Naruto y Gamabunta



Kabuto, Orochimaru, Sasuke e Itachi (que bien se te ve)



Naruto Kyuubi con su Rasengan



**S**i la palabra suena parecida a su hermana mayor japonesa es simplemente porque es la misma; los ideogramas que forman la palabra son compartidos por ambos países y, lógicamente, por China también. La gran distinción es que, a diferencia del resto del mundo, usada dentro de la propia Corea del Sur, la palabra manhwa se refiere no sólo a los comics sino también a toda la animación en general. La animación es justamente una de las industrias más importantes que ofrece ese país, ya que ahí se hace el clásico "rellenado de cuadros" (los cientos de cuadros intermedios que van entre los keyframes que hacen los animadores) de miles de animes japoneses e incluso muchas animaciones americanas como The Simpsons o incluso algunas películas de Disney. Una característica particular que usualmente pasa desapercibida en las ediciones internacionales que tienen los manhwas es que originalmente ya se leen en sentido occidental y sus globos están escritos en horizontal; la forma más común de escribir en coreano, aunque la vertical de derecha a izquierda también puede usar se. Este hecho, sumado a que sus historias suelen tener una dinámica cultural mucho más similar a la nuestra y más alejada de los formalismos sociales orientales, debería haberla vuelto mucho más accesible al público occidental, donde viene creciendo pero hasta ahora no pudo igualar la potencia del boom del manga y el anime. La historia de esta industria es bastante caótica, principalmente debido a los turbulentos cambios sociales que la propia Corea (en este caso particular Corea del Sur) vivió en la era moderna. Comenzando con el brutal colonialismo japonés; su posterior liberación y ocupación en la Segunda Guerra Mundial por los ejércitos



yankee y ruso; la división entre norte y sur que estas ocupaciones crearon y que a su vez disparó después la Guerra de Corea; el comienzo de la democracia; dictaduras militares; y finalmente el paso a la democracia posta en 1988. A lo largo de todo este tiempo, los comics se volvieron una vía de escape para la población y una herramienta de discurso editorial para otros, marcando la gran diferencia que puede verse hoy en día: por un lado las historias épicas y fantasiosas, ambientadas en un estilo más tirando al manga; y las creaciones más artísticas y literarias apuntadas al un público más adulto. Como siempre pasa, el género del comic arrancó con las tradicionales tiras cómicas en diarios y periódicos. En el caso coreano,

fue en 1909 con el Daehan Minbo, que tenía una tira de Lee Do-yong que comentaba hechos políticos nada menos que en la primera página de la publicación. Ésta y muchas de sus compañeras fueron censuradas tiempo después por los japoneses y desaparecieron para ser reemplazados por mangas nipones que incentivaban a los chicos coreanos a pelear en nombre del emperador. Durante la ocupación americana y la guerra con sus hermanos del norte, los comics en Corea del Sur siguieron siendo principalmente un arma de propaganda militarística; aunque también nació una nueva faceta: los Ddakji Manhwa, comics con aventuras fantásticas hechos para distraer de los horrores de la guerra a los chicos. A mediados de los sesenta, con la guerra terminada y la economía apenas desarrollada, aparecieron los Manhwabang, negocios donde se alquilan comics y los enemigos más importantes de la actual industria del manhwa en Corea del Sur. Con la dictadura militar nuevamente llegó la censura, haciendo que las masas se volcaran hacia los comics infantiles o hacia lo que podría llamarse "telenovelas históricas en comic" de las revistas más adultas, ayudando a que ambos géneros se establecieran definitivamente en la cultura coreana. A comienzos de los '80 la esperanza general de democracia hizo que bajo la dictadura floreciera una camada de historias épicas y dramáticas muy populares en los locales de alquiler, entre los que se destaca sobre todo Lee Hyun-se y su obra GongPoEui WaeInGuDan (algo así como "El Terrible Equipo 82 de Baseball Mercenario") donde unos pobres tipos se matan entrenando hasta llegar a la cima del deporte y tener un final trágico. Entre los artistas actuales que viven finalmente en democracia hay un cierto sentido de responsabilidad de crear todo lo que sus antepasados no pudieron, por lo que los dibujantes de manhwa son de los más vanguardistas que pueden encontrarse, siempre tratando de avanzar en tanto en los estilos gráficos como en la sensibilidad del mensaje. El comic en general está siendo reconocido por la gente como una expresión artística en sí, con muchos pintores y demás pasándose a este medio e incluso hasta realizando "exposiciones de manhwa" en galerías de arte periódicamente. Esto a su vez creó una tendencia moderna muy importante en el manhwa, que son las obras con metáforas autobiográficas de los propios artistas, donde revelan muchos aspectos de su vida personal cotidiana.



Tapa de Shonen Champ de Daiwo



Los Manhwabangs



Telenovela de un manhwa

Por esta misma razón, muchos autores incluso se niegan a quedar atados a una industria comercial, usando cuanto medio independiente les sea posible.

Corea del Sur tiene uno de los índices de masificación de internet más altos del mundo (ayuda ser la cuna de gigantes tecnológicos como Samsung y LG). Internet está mucho más metida en la vida de los coreanos que en la de los argentinos (y ojo que eso igual es decir mucho). Así que, por lógica, terminaron naciendo los Online Manhwabang, donde uno puede bajarse cientos de comics -pagando gaita virtual- a su monitor o también directo al celular. Este medio de distribución se hizo inicialmente popular gracias al piratero ilegal de manhwas y mangas escaneados sin permiso, pero se volvió tan masivo que ahora las propias editoriales lo usan en miles de obras. Básicamente lo mismo que está pasando ahora con los MP3 y los servicios de bajada de canciones pagos.

En consecuencia a esta variante tecnológica, estos manhwas digitales suelen tener también algunas partes animadas y efectos de sonido, algo que se convirtió en un sub-género en sí mismo y que pasó después a occidente en casos como la Digital Graphic Novel de la saga de videojuegos Metal Gear Solid hecha a partir del comic de un artista americano.

En lo que a industria general se refiere, se estima que ya hay más de diez mil títulos diferentes de manhwa publicados en Corea, los cuales fueron comercializados por alguna de las ciento y pico de editoriales que existen en el país. Sin embargo, más del 50% de los manhwas vienen solamente de tres editoriales específicas que manejan prácticamente el mercado: Seoul Cultural Publishers, Daiwon C.I. y Haksan Publishing, las cuales generan entre las tres unos 350 tomos diferentes por mes. A diferencia de Japón, donde cada manga

se suele publicar en varios formatos diferentes (la revista de serialización, el tankoubon, la versión pocket y después las versiones deluxe); los manhwas nacieron como tomo completo. Este factor restringía significativamente el ingreso que pudieran tener las editoriales -y porconsecuente, los autores- con cada obra publicada. La industria coreana entonces optó por copiar a la japonesa y serializar los manhwas en revistas de 200 a 400 páginas antes de sacar los tomos, al mismo tiempo que se adapta a la distribución digital y pelea contra los locales de alquiler. Se supone que hay unos diez mil manhwabangs en todo Corea del Sur y que el 80% de las ventas de las publicaciones de manhwas se hacen justamente a estos locales, lo cual supone una pérdida terrible de ejemplares que se venderían a lectores independientes. Tanto es así que incluso se estudió en establecer una ley que limitara los derechos de préstamo de los tomos de manhwas...

Otra gran diferencia que llama la atención al compararlo con la industria del manga en Japón es que, aunque la industria de la animación está tan desarrollada, es todavía muy raro ver adaptaciones animadas de los manhwas más populares. Sin embargo, las telenovelas basadas en los manhwas para público femenino y las películas hechas sobre los títulos de acción son muchísimo más comunes.

En la actualidad, los manhwas están recibiendo un reconocimiento internacional masivo, gracias al enorme público que el manga pudo atraer alrededor del globo y que ahora ve con ojos curiosos el novedoso estilo gráfico de los coreanos.

En nuestro país, Ivrea acaba de comenzar con Archlord lo que será una nueva línea de manhwas a la par de los títulos que ya publicamos. Éste es un resumen de los comics que se vienen próximamente:



Manhwas en tu celular



Exposición de Manhwas



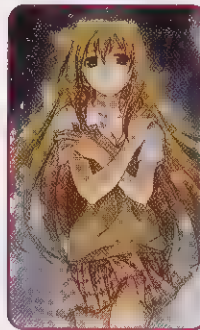
Manhwa de 1979

## CAFE OCCULT

5 TOMOS

De Noh-Eun Ahn (dibujo) y Orebakgeum (guión).

Publicada originalmente entre Abril de 2004 y Abril de 2005. Cuenta la historia de Seo-Lin, la cual para no cagarse mojando, termina entrando en un pequeño café llamado Cafe Occult. Poco después de irse, es repentinamente atropellada un auto y un enigmático hombre intenta secuestrarla. En el momento justo aparece un joven que la rescata y la lleva de vuelta al café. Ahí sus temores se confirman: en realidad sí murió cuando la atropellaron y ahora es un espíritu. El dueño de Café Occult y el chico que la rescató están misteriosamente a mitad de camino entre el mundo de los vivos y el de los espíritus. Así le revelan que el alma de Seo-Lin se convirtió en algo muy codiciado en el mundo de lo oculto, aunque desconocen el por qué de esta situación. Por suerte, el chico está ahí para protegerla.



## BALJAK

12 TOMOS

De Young-ho Kim (dibujo) y Sang-young Jeon (guión).

También conocido bajo el nombre en inglés de High School, fue publicado originalmente en Corea entre Junio del año 2000 y Enero de 2004. Cuenta cómo Jo Pae, junto a Ho Rah y Han Ryu, crea una pequeña bandita para enfrentarse a los tipos que controlan el colegio al que se mudó recientemente. Con mucho humor ácido, vemos como Jo Pae resulta ser bastante malo peleando, así que suele terminar recibiendo más golpes de los que da, volviéndose habitué del hospital. Lo más triste es que cuando finalmente logran su objetivo de derrotar al jefe de esta banda, se convierten automáticamente en el blanco de muchas otras que ahora quieren sus cabezas...



## FOREST OF THE GRAY CITY

2 TOMOS

De Jung-Hyun Uhm.

Originalmente publicado en Corea durante 2005, este manhwa recuerda mucho a obras de Ai Yazawa, en especial Paradise Kiss, no sólo por la estética, sino también por la narrativa de la trama. Cuenta la historia de Yun-Ook Jang, una ilustradora freelance de 24 años que alquila una habitación para poder pagar sus deudas. Su inquilino resulta ser un estudiante muy quilombero de 17 años llamado Bum-Moo Lee, que sólo tiene un trabajo de medio turno. Antes de que Yun-Ook se enterara de la edad de Bum-Moo, él la trata muy friamente y se la pasa discutiendo con ella. A medida que se van conociendo, surgen otro tipo de sentimientos más románticos, y las cosas se complican cuando las ex-parejas de ambos aparecen para meterse en una historia de por sí muy complicada.



## NABI

TOMO UNICO

De Kim Yeon-Joo.

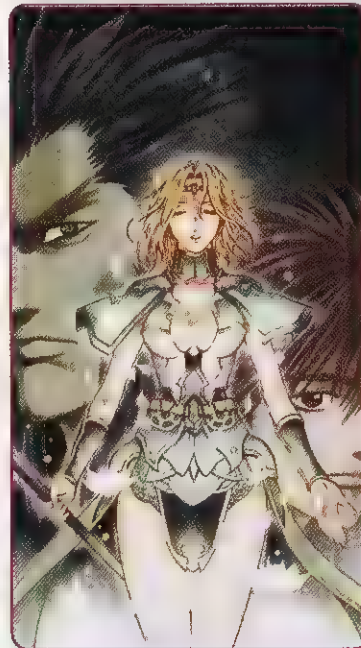
Si el manhwa anterior hacía recordar a Ai Yazawa, este hace lo mismo con el grupo Clamp y la obra Clover. En este tomo único, publicado originalmente en Corea en 2005, se recopilan siete historias independientes y autoconclusivas que transcurren en un mundo fantástico ubicado en un continente asiático ficticio. El éxito mundial que su autora recibió por esta obra le valió el contrato para trabajar en una serie regular más extensa en un futuro cercano.



## ARCHLORD

5 TOMOS Y CONTINÚA PUBLICÁNDOSE

De Park Jin Hwan.



El primer manhwa que publicamos en nuestro país está basado en uno de los MMORPG (siglas de Massive Multiplayer Online Role Playing Game, y otra de las grandes industrias que hay en Corea del Sur), más populares que pululan hoy en día por la web. Esta adaptación a manhwa se ubica en el reino lejano de Chantra y sigue las aventuras del

príncipe huérfano Zian. Estas tierras están sumidas en una terrible guerra que lleva ya más de cien años, y cuyo único objetivo final es conseguir el control de cinco reliquias antiguas de enorme poder, conocidas como Archons. La razón es que se dice que quien posea las cinco y logre combinarlas se va a convertir en el Archlord, el líder supremo, y la persona que va a tener las fuerzas fundamentales de la mismísima creación a su mando.

PASA A VISITARNOS POR SARMIENTO 1562 PB 1  
CAPITAL FEDERAL  
TEL/FAX : 4373-4100 / INFO@SWTOYS.COM.AR

...UN LUGAR ...UNA PASION

**SW**  
toys  
COLECCIONABLES

Somos el Showroom más grande y más antiguo del país.  
Si todavía no nos conocés, mencionando este aviso ya te ganaste un 10% de descuento en tu primer compra.  
Te invitamos a visitarnos, seguro que vas a encontrar lo que estás buscando al mejor precio y con la mejor atención del mercado.

En el mes del 30º Aniversario de Star Wars participó en un sorteo por un traje de Darth Vader y muchísimos premios más, y en la semana del 20 al 26 de mayo con cada compra te llevás un regalo sorpresa. Llamanos, entrá a [www.swtoys.com.ar](http://www.swtoys.com.ar) o vení a visitar nuestro Showroom".

STAR WARS

DISNEY

SEGA

THE SIMPSONS

THE SIMPSONS

THE SIMPSONS

THE SIMPSONS

## TENJOU TENGE

# TENGO TANGA

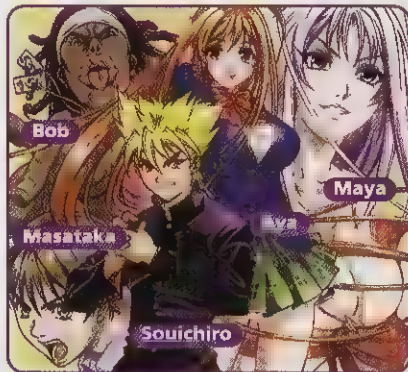
INEDITO

Por Maximiliano Ferreira

Arreglos generales, los mangakas suelen utilizar siempre los mismos recursos a la hora de sentarse a crear una historia shonen y ponerse a dibujar. Los más concurridos son las historias de amor, las peleas de cualquier índole, el fanservice, los hechos sobrenaturales, los perturbadores recuerdos del pasado, las bizarras escenas cómicas y, por qué no, un poco más de fanervice.

Combinar estos elementos en una misma obra suele tener como resultado un éxito asegurado y, para no ser menos, Tenjou Tenge no sólo cuenta con todos y cada uno de ellos sino que, además, los potencia y los enriquece. La persona que fue capaz de mezclar estos ingredientes sin hacer un encastré ni quemar nada en el proceso es Oogure Ito (Air Gear; Burn Up!), mejor conocido por su pseudónimo Oh! Great, que es un juego de palabras con su nombre leído en sentido japonés (Oogure Ito se pronuncia prácticamente igual que Oh Great para los japoneses). El nombre de Tenjou Tenge puede traducirse literalmente como "Sobre el cielo, bajo el cielo" pero, ligando la frase a lo religioso, encontramos otro tipo de acepción.

Según la leyenda budista, éstas fueron las primeras palabras de su dios al nacer. Tras caminar siete pasos, Buda apuntó su mano derecha al cielo y su mano izquierda a la tierra, y dijo: "Tenjou Tenge Yuiga Dokuso", que puede interpretarse como "Soy el único respetado, tanto en el Cielo como en la Tierra". A propósito, Tenjou Tenge dio sus primeros pasos en el magazine mensual Ultra Jump de la editorial Shueisha allá por



Mayo de 1998 y su éxito rotundo entre los adolescentes y adultos nipones le permitió continuar sus andanzas hasta la actualidad, contando con 16 tomos recopilatorios hasta la fecha, y publicaciones oficiales en varios otros países.

La historia comienza cuando Nagi Souichiro y Bob Makihara se cambian de escuela con el único objetivo de cagar a trompadas a todo el que se les cruce por el camino. Cargan con un historial de 99 escuelas derrotadas y, como buenos y ambiciosos luchadores, van por la número 100. Pero los caminos de la vida -que casualmente, no son los de Vicentico- los llevan hasta la Academia Toudou, que es uno de esos colegios donde las matemáticas y la geografía no importan demasiado, sino que los profesores se dedican pura y exclusivamente a dictar técnicas de combate de distintas artes marciales. Ignorando esto, Souichiro y Bob entran a repartir sopapos entre los más losers de la escuela,

hasta que llegan los pro -que casualmente, no son los de Macri- y les enseñan quién manda ahí, por así decirlo. Los capos en cuestión también son parte del elenco protagonista de la serie: Maya Natsume y Masataka Takayanagi, ambos integrantes del Club Jyuuken, el último club en toda la escuela que se opone a las reglas del Consejo Ejecutivo. Dicho consejo está formado por los estudiantes más fuertes de toda la escuela, y rige sobre ella evitando conflictos entre estudiantes y directivos, decidiendo quién se queda y quién se va. Su presidente es Mitsuomi Takayanagi (el hermano mayor de Masataka), un tipo mega musculoso que supone ser invencible. Completando la gama de personajes principales, tenemos a Aya Natsume (la hermana menor de Maya), que cumple un papel algo confuso -por no decir que está al pedo- en el comienzo de la historia, pero que con el pasar de los capítulos, genera situaciones que asimismo generan otras situaciones que sí son importantes para la trama. Aya también cumple la función de perseguir a Souichiro todo el tiempo porque supuestamente está enamorada de él, lo que genera una especie de bizarro triángulo amoroso ya que a Souichiro le cabe Maya y no Aya, pero Maya tiene la cabeza en otra parte y no le da bola a esto, lo que produce más irritación en Aya. Tanto quilombo por una M de mierda! Volviendo a lo que realmente importa, el conflicto se desencadena cuando el Consejo Ejecutivo decide rajarse a Souichiro y a Bob de la escuela, y mandan a uno de sus representantes para que les de una paliza de advertencia. Pero su obstinación y su orgullo como luchadores no les permitirán irse así sin más con el rabo entre las piernas, por lo que deciden unirse al Club Jyuuken y entrenar junto a Maya, Aya y Masataka para volverse más fuertes y poder luchar contra el Consejo. Llegado el momento de la batalla, los nuevos inte-

grantes del grupo descubren que hay toda una cuestión de fondo que vincula a su presidenta, Maya, con el líder del Consejo, Mitsuomi, y algún que otro personaje más. Por lo que se exige una explicación que implicará desempolvar recuerdos sobre el pasado de dichos personajes, además de introducirnos al fundador del Club Jyuuken y difunto hermano de Maya y Aya, Shin Natsume. Shin era poseedor del Ryuugan (ojo de dragón), una técnica oculta que pasa por las distintas generaciones de la familia Natsume, y que le permite a su portador ver lo que está pasando en ese mismo momento en cualquier otra parte, además de poder ver el pasado y predecir el futuro en ciertas ocasiones. Por más tentadora que suene, el no poder controlar esta técnica es lo que lo llevó a su pérdida. Este flashback en la historia nos devela detalles de relevante importancia para los hechos futuros, y ocupa un considerable espacio dentro de los capítulos. Casi seis años después de la aparición de este manga, TV Asahi comienza la emisión de la versión animada de Tenjou Tenge, más precisamente el primero de Abril de 2004, extendiéndose a lo largo de 24 capítulos y finalizando el 16 de Septiembre del mismo año. Esta adaptación contó con la dirección de Toshifumi Kawase, quien desarrolló la misma labor en otras series emitidas en nuestro país como Eat-Man '98 y Beyblade. La primera parte de este anime realizado por Madhouse está adaptada de manera muy fiel a su historia original, respetando la vitalidad de los personajes, las escenas de las peleas y las situaciones cómicas (que no son pocas). Aún así, hay algo que debemos criticarle a esta versión, y es que por un par de circunstancias, se le quita mucho protagonismo a Souichiro, que originalmente es el personaje con más relevancia dentro de la trama. La primera de ellas tiene que ver con el flashback que mencionábamos anteriormente; más allá



•Aya Natsume versión manga



Ultra Jump

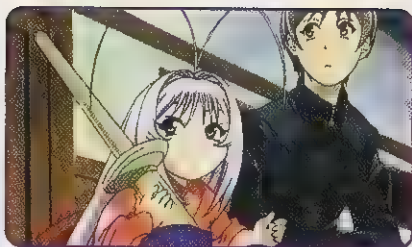


El manga de Tenjou Tenge



de que el anime sea muy corto en comparación con el manga, esta vuelta al pasado es extremadamente extensa, por lo que la mitad de los capítulos ocurren cuando Souichiro aún no existía dentro de la historia, dejando la otra mitad para ahondar entre el resto de los personajes. La segunda es que no se cuenta prácticamente nada sobre el pasado de Souichiro, más que mencionar que viene de una familia de exorcistas y mostrar a su madre en alguna que otra escena, la versión animada no habla sobre lo realmente importante de su pasado, que es su padre. Evidentemente estos cambios se hicieron para intentar encajar la historia en los episodios que duró el anime, pero aún así, dicha versión finalizó dejando demasiados cabos sueltos, y una sensación amarga en la boca de los fanáticos que venían enganchados con una historia que daba para mucho más. En respuesta a esta insatisfacción, se estrenan dos nuevos OVAs exactamente medio año después de finalizada la serie, el 16 de Marzo de 2005. Bajo el nombre de Tenjou Tenge: Ultimate Fight. Estos dos OVAs (que podrían considerarse tranquilamente los capítulos 25 y 26 ya que siguen la historia desde el momento en que la cortó el anime), no hacen más que aumentar las ansias de los espectadores al mostrarnos un Souichiro en estado Super Saiyan a la inversa (el flaco es rubio y se transforma en morocho) con un poder mucho mayor al que tenía antes. Más allá de eso, el resto de lo que ocurre en estos dos episodios es relleno puro, con escenas larguísimas al pedo como la pelea entre Maya y Aya por el amor de Souichiro.

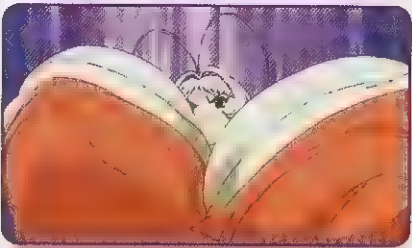
Pero el choreo con las versiones animadas no terminaría ahí, señores. Ese mismo mes se estrena un especial para televisión de dos horas con el nombre de Tenjou Tenge: The Past Chapter, que no es más que una recopilación del flashback nombrado en reiteradas oportunidades.



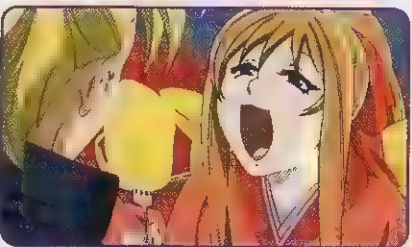
Improvisando dildos



Diff'rent strokes



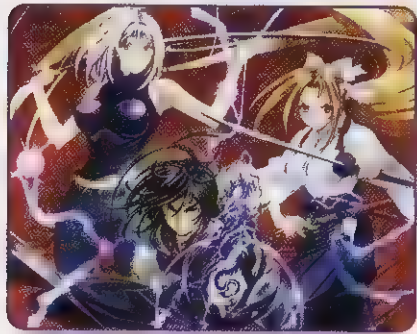
"Muuuuuuuuu"



"Me entra hasta el tenedor"



Una cáscara de banana



Tenjou Tenge: Ultimate Fight

## EL MANGA, LAS DIFERENCIAS Y LO NO ADAPTADO

El anime de Tenjou Tenge adapta hasta el tomo nueve del manga, que es justamente el momento en que Souichiro despierta sus poderes de Demonio Exorcista y comienza el entrenamiento con su madre, Makiko Nagi, y el ex líder del grupo Takayanagi y padre de Mitsuomi, Dougen Takayanagi. Hasta este tomo, las diferencias entre versión y versión son prácticamente nulas, casi inexistentes. De hecho, las pocas variaciones que hay se deben a censuras en las escenas y en el lenguaje de los personajes, aunque obviamente no tienen repercusión alguna dentro de la trama. La historia que se cuenta a partir de este momento es mucho más interesante y está muy bien conceptualizada en lo que refiere a las técnicas y las distintas ramas de los grupos familiares. Para empezar, se nos introduce toda una nueva gama de personajes que le va a complicar la existencia a nuestros protagonistas en los capítulos venideros. El "Grupo F" es una alianza formada por los hijos de los antiguos líderes de las 12 Familias Fundadoras, y fue creado por el actual cabecilla del grupo Takayanagi, Mitsuomi, con el objetivo de eliminar a todos los incompetentes que se oponían a su objetivo (encontrar al guerrero definitivo). Dentro de este grupo -y como líder del mismo- tenemos al principal antagonista de la historia, Sohaku Kago, el padre de Souichiro. Por otro lado tenemos a los ex líderes de las doce Familias Fundadoras que, después de haber sido destituidos de sus puestos por el mismo Mitsuomi, se dedican a entrenar a Souichiro ya que confían en que él es el guerrero definitivo que tanto andan buscando. En esta segunda mitad también hay mucho flashback de por medio, permitiéndonos conocer el origen de tanta lucha absurda y profundizan

do en el pasado de Souichiro y el resto de los nuevos personajes. A partir de acá, innumerables peleas se van desencadenando en orden de revelar los verdaderos objetivos de cada bando y su función específica en la historia.

Volviendo a las diferencias entre la versión original de la historia y su adaptación, vale mencionar que el anime tiene un tono mucho más apto para todo público comparado con el manga. Si bien hay muchas de esas sospechosas tomas desde el piso donde nos enteramos si los personajes femeninos se cambian la tanga todos los días, y si bien estas nenas de 17 años tienen UN BUEN PAR de razones para dejar knock out a más de uno, en el anime jamás se ve una teta al desnudo ni nada otro explícito. En cambio, en el manga tenemos escenas realmente muy zarpadas, como sobadas de gomas entre Aya y la novia de Bob, o la misma novia de Bob siendo violada por uno de los lacayos de Mitsuomi. Esto se debe a que el autor Oh! Great solía dibujar mangas hentai en su juventud y gracias a eso tiene una increíble habilidad a la hora de dibujar féminas.

Aún así, más allá de todas las distracciones que el autor nos ponga en el camino, debemos concentrarnos en moderar nuestros instintos, reírnos de los chistes, calentarnos con las minas, pero nunca dejar de prestarle atención a la excelente historia que tenemos en nuestras manos. Como bien se dijo al comienzo de esta nota, una adecuada combinación de elementos suele producir un éxito asegurado. Y para no ser menos, Tenjou Tenge no sólo cuenta con todos y cada uno de esos elementos, sino que además, es un vivo ejemplo de un verdadero éxito.



La violación



Ta-te-trolas



Imágenes del tankoubon 16





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

## OTRO SAILOR MOON LIVE ACTION? NI EN PEDO! SUPER TWINS: CRONICA DE UN AFANO SIN CARPA

En Febrero pasado, comenzó a emitirse, en Filipinas, Super Twins, una serie que podría caracterizarse netamente de corte fecal, que básicamente debe tener un espectador por dolar que perderán en demandas de copyright. Las protagonistas de semejante joya televisiva son dos gemelas (tan gemelas como Gary Coleman y David Beckham) de nombre Tin Tin y Sha Sha. Ojo, estos nombres suenan igual de pelotudos en su país natal, aunque los filipinos hablen como tres cintas falladas de aprender idiomas que se mezclaron sin querer. El poder mágico que las gemelas y el malo de la trama se disputan es nada menos que "El Fuego de Santelmo" (no confundir con "El Agua de Wilde" ni "El Viento de Ranelagh"). Dicho fuego cayó a la Tierra dándole poderes pyrokinéticos (85 puntos en Scrabble) a Eliazar, un gil de cuarta que se vuelve el villano y afectando al bombo con dos fetos de Ester, que encima se curra la carcaza metálica en la que venía. Su marido, Manuel (y uno supondría hermano de Ester si le pusieron esos nombres a las hijas), se hace el elfo loco de la Tierra Media y fabrica dos anillos con el metal espacial. Ester se sacrifica durante el parto para preservar la vida de ambas gemelas, dejándolas a cargo de un desolado Manuel; que desde entonces mima mucho a sus hijas y a escondidas le hace justicia a su nombre cuatro veces al día. Siete años después, las nenitas reciben los anillos justo a tiempo, ya que Eliazar viene a buscar el dichoso metal para completar su poder y conquistar al mundo con sus juguetes malvados (otra que los pitufos demoníacos). Gritando la super catchy frase de "Kapangyarihan ng Araw!, Taglay ay liwanag, Kambal na lakas, kami ang Super Twins!" (El poder del sol contiene luz, poder de gemelas. Somos las súper gemelas!) las dos pendejas se convierten en dos tremendas prostitutas filipinas de 18 añitos vestidas de Sailor Senshis -Venus y Mercury calcadas- de nombres Super S (salame) y Super T (tarambana) que vuelan y luchan en secuencias que hacen que el Chapulín Colorado parezca Matrix Revolutions.

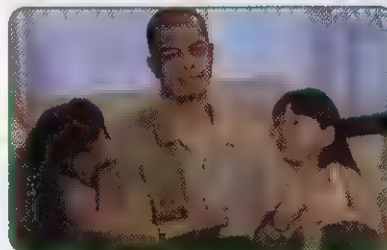


Juan Román como Eliazar



Carlitos Tévez como el Sombrero Loco

## SMALL COMMENTS ESPECIAL EDITION: SUPER TWINS



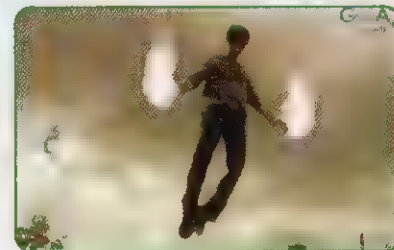
"Tengo una calentura que me explotan las cabezas..."



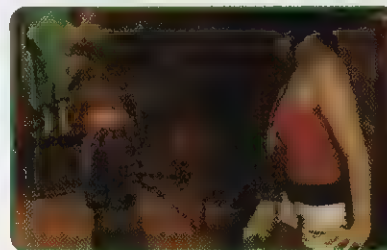
"Por qué no se van a jugar un rato a la plaza?"



"Si sólo lo tuviéramos a Mac Pyo!"



Mistaa Pitaa Petoreri!!



El hombre-rata de Susana en su debut porno



...y su muerte trágica, por un paco de Mac Gyver



"Para qué nos citó Maradona acá?"



Pruebe nuestro nuevo tratamiento pijo-cerebral!



**Ahora  
en TV**



### HELLSING

Jueves 21:30, 1:30hs. Repite Domingos 23:00, 2:00 y 5:00hs.

Regresa a Animax la historia del vampiro caza-vampiros por excelencia: Hellsing. Este nombre corresponde a una organización gubernamental secreta inglesa, destinada a pelear con tra enemigos sobrenaturales, especialmente vampiros. Quien la dirige, Integra Hellsing, es la descendiente directa de Abraham Van Hellsing, quien alguna vez aniquilara a Drácula. Ahora, irónicamente, su principal agente no es humano sino vampiro, y se llama Alucard. También se le suma una humana policía devenida vampiro: Victoria Seras. Hellsing parece implacable, pero constantemente surgen amenazas que ponen en riesgo a la propia organización, así que Alucard deberá hacerle frente, antes de que le muerdan el cuellito.



Este anime se había estrenado junto con el inicio de transmisiones del Animax latino (31-07-2005), de hecho fue elegida junto a Wolf's Rain para formar parte de una triple emisión simultánea preestreno en los tres canales de Sony (Sony, AXN y Animax), algo sin precedentes en nuestro país. Desde entonces, Hellsing fue cosechando una gran cantidad de seguidores.

La versión televisiva de Hellsing fue producida y realizada por el estudio Gonzo. La emisión en Japón se hizo a través de Fuji TV, completando 13 episodios. Si bien se basa en el manga homónimo de Kouta Hirano (que va por el noveno tomo recopilatorio en Japón), Gonzo se tomó muchas libertades en la adaptación, resultando en que la mitad final de la serie está totalmente inventada y no guarda relación con la versión en papel. No obstante y para remediarlo, en 2006 se inició el lanzamiento de una serie de OVAs que está adaptando, de forma absolutamente fiel, todo el manga original. Esta vez, la realización corre por cuenta del estudio Satelight y acaba de salir el tercer OVA. No está definida aún la cantidad total de episodios a realizarse, cosa que recién se sabrá una vez que Hirano finalice el manga. Mientras tanto Animax vuelve a emitir la serie de TV



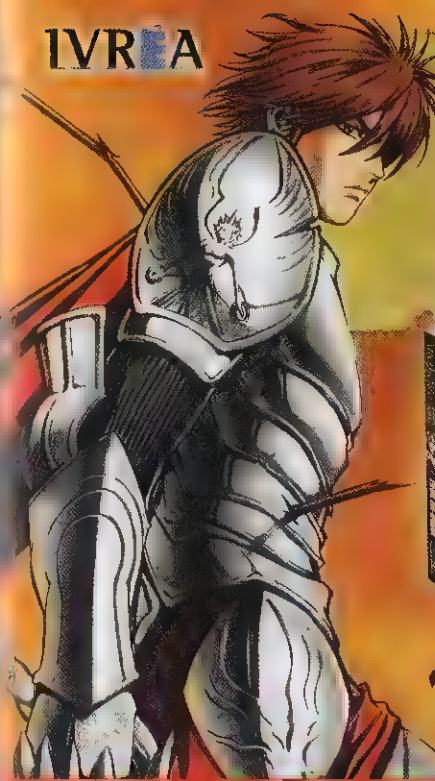
### CAPTAIN TSUBASA: ROAD TO 2002

Lunes a Jueves 23:30hs.

CN la presenta como Super Campeones, pero en realidad corresponde a la tercera -y momentáneamente última- serie de TV realizada por el estudio Madhouse en base a la obra de Yoichi Takahashi. Como en las anteriores, Road to 2002 cuenta la vida futbolística de Oliver Atom (Oozora Tsubasa en el original), un chico repleto de sueños y habilidades futbolísticas, que comparte con compañeros y rivales. La principal característica de esta serie son los interminables partidos en inmensas canchas, ejecutando imposibles tiros y teniendo siempre algún momento para hacer un doloroso flashback o reflexión justo antes de hacer el tiro que va a definir el partido. Esta serie en particular abarca varias etapas, desde la infancia de Oliver en el Newpy (Nankatsu), hasta su consagración en el Barcelona de España. Por enésima vez, Cartoon Network está emitiendo esta serie, que en Japón se pasó originalmente por TV Tokyo del 07-10-2001 al 06-10-2002, totalizando 52 episodios.



# IVREA



EN UNA GUERRA DE MÁS DE 100 AÑOS, CONSEGUIR EL CONTROL DE LAS 5 RELIQUIAS LO ES TODO PARA ZIAN...

LOGRARÁ CONVERTIRSE EN "ARCHLORD"?



Park Jim-Hwan

Basado en el popular MMORPG "Archlord"

Tomos de 200 páginas

A la venta en kioscos y comiquerías

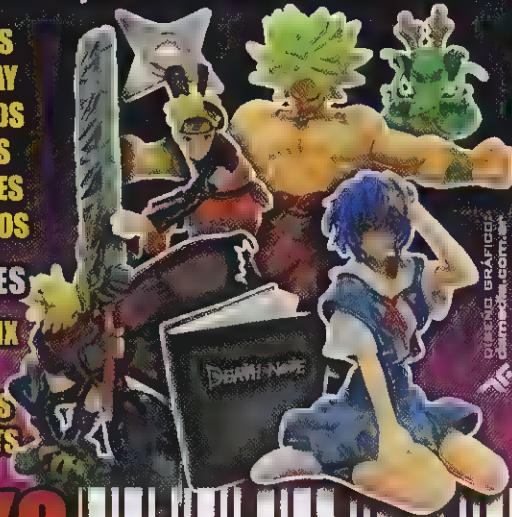
# ARCHLORD

**NO SOLO TE LO MOSTRAMOS, SINO QUE LO TENEMOS**

**LLAVEROS | DVDS | ACTION FIGURES  
POSTERS | ACCESORIOS DE COSPLAY  
BANDANAS DE NARUTO | MOUSE PADS  
COLGANTES PARA CELULARES | CDS  
MANGAS | FIGURAS COLECCIONABLES  
GASHAPONES SUELTOS DESDE 6 PESOS**

**ADEMAS TODAS LAS COLECCIONES**

**SAINT SEIYA MYTH CLOTH Y APPENDIX  
MARVEL LEGENDS | NEROCIX  
LOS SIMPSONS FIGURAS Y PLAYSETS  
STAR WARS UNLEASHED | DC DIRECTS**



# NEOTOKYO

ANIME & TOYS STORE

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3094  
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM



Por Maximiliano Pascuzzi

La década de los '80 fue, sin ninguna duda, bastante particular. La ropa, los peinados, la música y la cultura en general tuvieron una identidad propia bastante marcada que las diferenciaba de lo que se había hecho en el pasado y lo que seguiría en el futuro. La televisión, entonces, no fue la excepción. Esto es tan así, que uno de los héroes catódicos más recordados de la década fue alguien cuya arma principal era una cortapluma. Algo que siempre estuvo más asociado a un inofensivo Boy Scout, parecía ser el identikit ideal para un héroe dentro de la mente de Lee David Zlotoff, su creador, allá por 1985, cuando pensó a MacGyver. La idea no era lo que se puede decir, del todo novedosa. Por ese entonces, Brigada A hacía ya un par de años que defendía inocentes utilizando materiales que encontraban al paso. Sabiendo Zlotoff que había público para este tipo de series, decidió llevar el concepto un pasito más allá. La premisa básica contaba las aventuras de MacGyver, un agente de las Fuerzas Especiales que, desilusionado con los manejos y actitudes militares de esta organización, era reclutado por su amigo Pete Thornton, director de una agencia especial del gobierno, la Fundación Fénix, para resolver conflictos alrededor del mundo, liberar científicos, detener narcos, proteger testigos, y todo un largo etcétera de trabajos similares. Pero lo que en definitiva caracterizó a MacGyver y que lo catapultó a la fama fue el uso de sus conocimientos científicos e inventiva para crear, a base de elementos de uso cotidiano, una gama de lo más ingeniosa, de artefactos para salir de los apuros en los que se encontraba. Como ejemplo, en el primer episodio "Mac" lograba detener un derrame de ácido con barras de chocolate!



Peinado Mac Gayver

Lo mejor de todo es que luego explicaba cómo lo había logrado y sonaba perfectamente posible. Este tipo de resoluciones tuvo un gran impacto, sobretodo en los adolescentes de la época. La prueba de esto se puede hallar en que varias universidades reportaron, durante la época en que estuvo el programa al aire, un incremento inusual en la cantidad de estudiantes que se inscribían en las carreras de ingeniería, un fenómeno similar al que se vive en la actualidad con la serie CSI y la carrera de criminología. Para mediados de 1985, Zlotoff, con el apoyo de Henry Winkler/John Rich Productions salió a realizar el casting para la serie. En este punto conviene detenerse un instante. En casi todos los casos, las series exitosas están plagadas de historias en que se junta un equipo de creadores,

actores, directores y productores y al instante se forma una mística que hace del grupo casi una familia y de la serie un éxito. MacGyver fue, entonces, el caso más atípico. Luego de realizar el casting, en el único elemento en que todas las partes estaban de acuerdo fue en el actor elegido como protagonista. Cuentan las historias de la época que el -por entonces- ignoto Richard Dean Anderson quedó seleccionado gracias a un par de lentes. Según contaron productores y el propio actor tiempo después, a Anderson le habían pedido que leyera en voz alta el guión con voz neutra. Antes de empezar, el actor pidió ponerse sus anteojos. De esta manera, el director del casting vio la humildad que requería para el personaje central.

Después de eso, comenzaron los desacuerdos, cambios de guión, de conceptos sobre el programa y los personajes, reediciones del piloto, etc. De hecho, el primer capítulo o piloto, emitido el 29 de Septiembre de 1985 por ABC, salió en los créditos con dirección de Alan Smithee (pseudónimo que comúnmente usan los directores cuando le alteran tanto su trabajo como para no querer figurar). Esto también se repetiría en el futuro. Incluso con la serie al aire, la idea seguía mutando. Si bien MacGyver será recordado como un pacifista que odia las armas debido a la muerte de un amigo de su infancia, puede vérselo en el primer episodio sosteniendo un revolver. Asimismo, Dana Elcar (quien le dio vida a Pete Thornton) puede verse en dicho capítulo cumpliendo un rol diferente. Eventualmente, MacGyver fue encontrando su identidad a medida que el éxito del programa se iba haciendo cada vez más evidente.

De todas maneras, MacGyver inicialmente estaba volcado mucho más hacia la acción, iniciando todos los capítulos con una misión corta que les daba a los productores la posibilidad de poner escenas de acción y explosiones al inicio del episodio (algo tomado de las películas de James Bond, obviamente). Inmediatamente esto daba paso a la historia central del capítulo que, generalmente, involucraba una misión de la Fundación Fénix, o situaciones en las que MacGyver se veía enredado gracias a la codicia de uno de sus mejores amigos, Jack Dalton (interpretado por Bruce McGill). Paulatinamente y conforme fueron pasando los años, la serie se dedicó a tratar temas sociales como el medio ambiente, adolescentes que escapan de sus casas o la



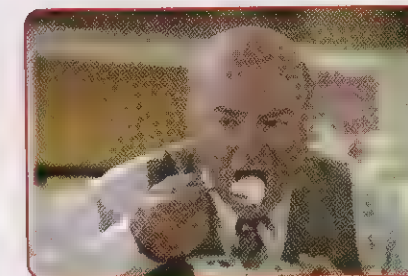
Deja el paco, volvé con tu novia



"Sorry, no vuelvo a usar el sífon de Martillo"



Dejó la hierba, volvé con tu novia



Hejado de pete... para el ciego de Pete

ceguera de Pete Thornton. Éste no es un dato menor, ya que Dana Elcar, el actor que lo encarnaba empezó a desarrollar glaucoma en 1991 y paulatinamente fue perdiendo la visión hasta dejarlo ciego. Con la aprobación del actor, los escritores incorporaron la enfermedad al personaje, cambiando radicalmente la dinámica entre los protagonistas. Igualmente la serie, ya entrados los años noventa, empezaba a demostrar marcas de envejecimiento y, con el cambio de década, ya no muchos se sentían todavía atraídos por MacGyver. De todas maneras, el final sería, cuanto menos, extraño. Por algún motivo que nunca se explicó, el la produc-



Posando para la Zitcom



El hijo de Mac



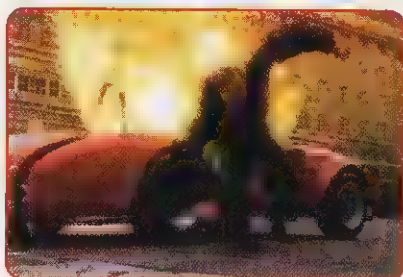
El mismo peluquero

ción decidió lanzar los últimos dos episodios de forma inversa. Así pudimos ver cómo en el anteúltimo capítulo, MacGyver abandonaba la Fundación Fénix descubriendo que tiene un hijo, sólo para volver a la normalidad la semana siguiente en un episodio sin ninguna clase de cierre. En definitiva, en 1992, después de siete temporadas y 139 episodios, "Mac" se despedía de las pantallas de TV. Y desde entonces puede decirse que el mundo ha sido un lugar mucho más peligroso. Después de todo, qué otro hombre podría desactivar bombas nucleares con un clip para papel?

Atlantis es parte importante de la séptima temporada de Stargate: SG1, serie protagonizada por el mismo Richard Dean Anderson. La segunda película, titulada MacGyver: Trail to Doomsday, se estrenó el 24 de Noviembre del mismo año. Seguía a MacGyver mientras investigaba el asesinato de un amigo. Caso que terminaría revelando los planes de un grupo terrorista para detonar armas nucleares en Gran Bretaña. En ambos casos, del cast original, sólo estuvo presente Richard Dean Anderson.



Lost Treasure of Atlantis

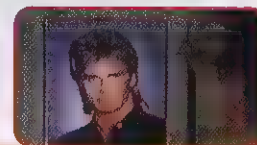


Trail to Doomsday

## LA REMAKE FALLIDA

En 2003, John Rich y Henry Winkler intentaron revivir viejas glorias y produjeron un piloto para una secuela o spin off de MacGyver. El delir... eh, proyecto, llevó por nombre Young MacGyver y contaba las aventuras de Clay MacGyver, sobrino del hombre de la Victorinox que, abandonando la escuela, decide unirse a la Fundación Fénix. El rol recaía en Jared Padalecki (el protagonista de Super Natural), quien, como todo protagonista de serie adole-

cente, entre misión y misión se debate con los conflictos clásicos de la edad, sumado al hecho de tener que cargar con el peso del legado dejado por el tío. El piloto fue presentado a los ejecutivos del Warner Channel norteamericano quienes, luego de ver el episodio, no le tuvieron mucha fe y se inclinaron en su lugar a seleccionar una remake de Tarzán ambientada en Nueva York (?!). Igualmente, aunque Tarzán solo duró escasos ocho episodios, Young MacGyver no volvió a tener otra oportunidad y el proyecto quedó en el olvido.



Young MacGyver

## COOL FACTS

- Su verdadero nombre es Angus (Back in black, baby!)
- En el 2005, MacGyver fue sujeto de un chiste durante las campañas electorales para la presidencia de 2008. Una persona puso en línea una página que anunciaba a MacGyver como candidato! Entre las diversas propuestas, decía: "Su solución para Irak? Un rollo de papel higiénico, un trozo de carbón y una cuerda".
- En un episodio de ALF que terminó dejando la resolución de una escena para el siguiente episodio, finalizó con una voz en off del propio ALF que decía "La próxima semana en ALF...". A continuación, se veía una secuencia en blanco y negro de automóviles antiguos chocando entre sí. En un momento la imagen se congelaba y ALF decía "Oops, cinta equivocada! Esto es la próxima semana en MacGyver!" serie con la que, en aquella época, competía.



Vote Gyver!

• Durante un capítulo de Stargate: Atlantis se pudo escuchar el siguiente diálogo: Torrell: Ya tenemos sus armas. Ahora creo que tomaremos su nave. Verás, tenemos planeado hacer un pequeño viaje al continente, y al verte volar esa cosa a través del Anillo Ancestral... Dr. McKay: Si se refiere a esa nave que acaba de derribar, la que no tiene la más mínima chance de volar otra vez... Torrell: La nave que va a arreglar? Sí. Dr. McKay: Qué soy yo... MacGyver? Repararla con qué? En efecto, Richard Dean Anderson protagonizó SG1, la más lóneva de las etapas de la saga Stargate. En Atlantis solamente apareció en tres episodios.



"Usted está aquí"



Richard Dean Anderson en Stargate

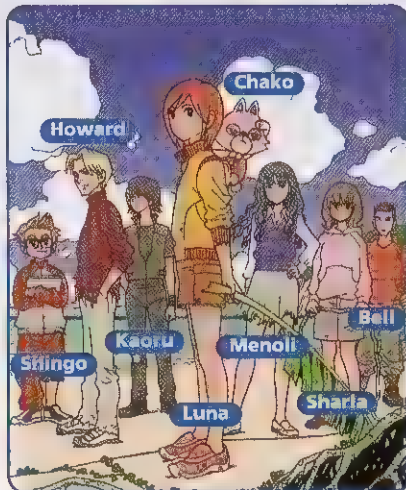


## PLANET SURVIVAL LOST ANIMATED

EN TV

Por Maximiliano Pascuzzi

Si hay una frase que pueda tranquilamente ajustarse al mundo del anime es "Nunca juzgues a un libro por su portada". Son innumerables las series que plantean esta historia determinada, diluyéndose ésta capítulo a capítulo hasta quedar en nada. Quizás por suerte o balance cósmico, existen animes en la vereda de enfrente. Producciones que arrancan con argumentos trillados y que, en un momento, dan un giro hasta poner las cosas de cabeza, cambiando la impresión del televidente sobre la obra en cuestión. En esta categoría parece caer uno de los últimos estrenos de Animax: Planet Survival (originalmente llamada Mujin Wakusei Survive -El Planeta Deshabitado Sobrevive-). La serie, emitida en Japón por NHK del 16-10-2003 al 28-10-2004, cuenta con 52 episodios producidos por Telecom Anime y Madhouse (Boogiepop Phantom; Trigun; Card Captor Sakura), y dirigidos por Yuichiro Yano. Los diseños originales de personajes fueron realizados por Hisashi Eguchi (Perfect Blue), rediseñados para la serie de TV por Teiichi Takiguchi (Tide-Line Blue). Es llamativo que Planet Survival cuente con tan solo un opening y un ending para toda la serie -algo bastante raro para un anime de esta longitud- aunque, promediando la serie, algunas escenas se reemplazan de acuerdo al avance de la trama. El anime es una adaptación muy -pero muy- libre de la novela de Jules Verne "Dos años de vacaciones". En ella, quince chicos quedaban varados en una isla aparentemente desierta luego de naufragar al cabo de una tormenta al



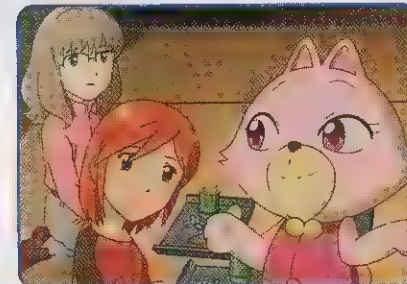
"Ahhh la la la lalom, la la la lalom  
lelom ionlom..."

salir en barco de New Zealand durante una excursión. En el transcurso, tuvieron que aprender a unir fuerzas, solucionar problemas y antagonismos, asegurar su supervivencia y huir de bandidos, etc. Suena familiar, no? Para Planet Survival se tomaron algunos elementos básicos de la novela, transformando el escenario de fondo para que calce dentro de una serie de ciencia ficción. Así, en el siglo XXII, la Tierra no es más que un triste recuerdo en los libros de historia. La devastación y abuso del medio ambiente llevado a cabo por el hombre hizo que la humanidad debiera volar a las estrellas y vivir en colonias espaciales. De esta forma nos encontramos con Luna, una huérfana que es transferida a una colonia

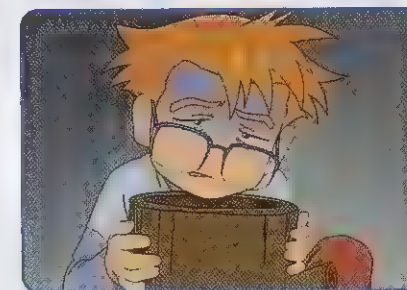
escolar junto con su gato robot Chako. Es ahí donde conocerá una serie de personas que tendrán un gran peso en su futuro; el niño rico y malcriado Howard, el falto de autoestima Bell, el precoz genio Shingo, la tímida Sharla, el solitario Kaoru y la jefa de la clase, Ménoli. Todos quedarán, al poco tiempo, atrapados juntos al desatarse una tormenta gravitacional (de esas que te hacen bolsa la PC y la heladera XD) durante un viaje espacial. Accidentalmente, el módulo de escape donde se encontraban se desprende de la nave y termina conduciéndolos a un planeta desconocido. Hasta aquí no hay nada novedoso. Personajes estereotipados, una mascota cute y un argumento clásico para una serie infantil. Pero, conforme avanza la serie, la trama va girando hacia una temática más compleja, capaz de enganchar a otra clase de público que normalmente no miraría una serie con esta premisa. Algo parecido a lo que anteriormente había pasado en Japón con series como Guerreras Mágicas o Cyber Team in Akihabara -por citar algunos ejemplos conocidos- en los que la historia va alejándose de la temática infantil para atraer a un público un poco más adulto. En este punto parece que jugó a favor la idea de pautar la historia a lo largo de 52 capítulos en lugar del standard de 26, dándole a los personajes la posibilidad de evolucionar de una forma más lenta y natural. De esta manera, a medida que avanza la historia, la serie empieza a madurar al ritmo de sus personajes y las situaciones en las que se ven envueltos. Ya desde el inicio, se muestra a Luna y sus amigos abandonados en una isla perdida -y un planeta- que inmediatamente se muestra hostil. Esto los lleva a tomar la temprana decisión de abandonar la playa en la que cayeron junto a la nave, aún a sabiendas de que cuentan con pocas armas y que la isla está llena de criaturas salvajes que sólo los ven como la próxima cena. Mientras tanto, algunos incidentes empiezan de dejar en evidencia que no todo es lo que aparenta ser. Luna comienza a manifestar habilidades extrañas, a la vez que se van dando indicios de que el grupo no está tan solo como se creía. Todo esto levanta intriga, y sugiere que las respuestas descansan en la parte este del lugar. Embarcados casi por necesidad, llegan hacia un sector donde se encuentran con que las leyes físicas no se aplican de la misma manera y, en el centro de todo, unas ruinas que parecen tener relación directa con las nuevas habilidades de Luna. A esta altura, la serie abandona



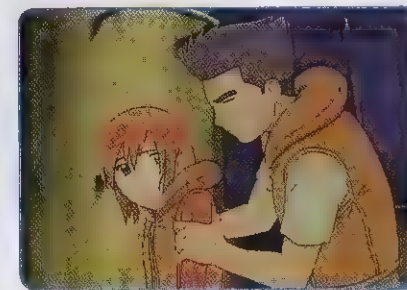
"Todo comenzó algún tiempo atrás en la Isla del Sol..."



"...y como llegué en pedo al casting de Digimon, terminé en esta serie poronga"



"Bleugh...nunca más le compro paco a Mac Gyver"



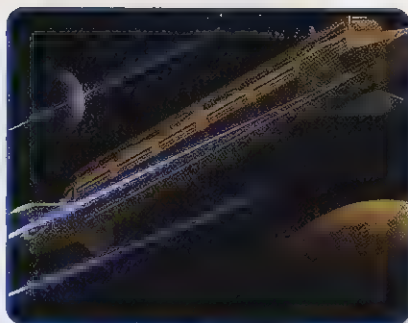
"Vení que te sostengo, agarrate firme de ES!"

casí por completo su veta de aventura para centrarse en abrir cada vez más interrogantes. Una vez dentro de las ruinas, los chicos empiezan a encontrar algunas respuestas sobre el planeta mientras que comprenden el significado de una voz que llama a Luna y lo que pretende de ella.

Superada la primera mitad de la serie, aparece una nave en el cielo que indica materializar el anhelado rescate aunque, conforme pasen las horas, empezarán a notar que la cosa no es tan así. Los visitantes resultan ser una nueva amenaza que incluso los forzaría a abandonar el refugio que habitaban dentro de la isla. No obstante, en esa nave encontrarán un aliado que sería clave de ahí en más para el grupo en general, y para Shingo en particular.

Convencidos ahora en que la única opción de abandonar el planeta radica en el continente, deciden emprender el viaje final, donde terminan por comprender lo que sucedió en el pasado con el planeta y qué fue de sus habitantes. También deben enfrentar la decisión de tomar la que quizás sea la última posibilidad de escape y condenar al planeta con ello, o enfrentarse a la fuerza que amenaza a ese mundo aún a costa de poner en peligro sus propias vidas.

Como se dijo anteriormente, durante el transcurso de Planet Survival irán apareciendo tópicos tales como la vida y la muerte vista de cerca, los primeros sentimientos por el sexo opuesto, la lucha por la supervivencia, la auto superación, la ecología y la coexistencia entre el hombre, la tecnología y el medio ambiente (Arjuna, muérete de envidia) que incluso por momentos dejan de lado la trama principal de la serie. También, como todo anime que se precie, se ocupa de mostrar el pasado de cada personaje, explicando



La nave salchicha

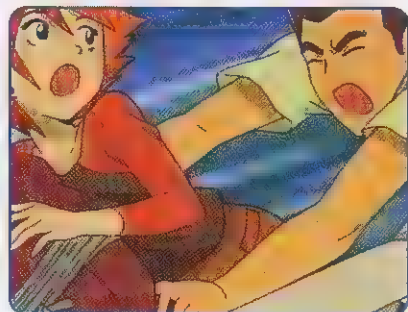
así su situación actual, al cual deberán casi inevitablemente enfrentar para poder salir adelante y superar sus propias limitaciones.

Volviendo a la emisión por Animax, la misma tuvo su estreno el 5 de Febrero pasado y, actualmente, se viene emitiendo de lunes a viernes a las 10, 19 y 23 hs, dándole de esta manera una buena exposición. Para no quemar tan rápidamente la serie, repitieron los primeros 26 episodios antes de pasar los otros 26 restantes. En cuanto al doblaje, como la gran mayoría de las series del canal, fue realizado en Venezuela por M&M, respetando a grandes rasgos la versión original. Parece que esta gente, a fuerza de errores, continúa aprendiendo a trabajar con las series de Animax, visto que en esta pudieron dar una expresividad acorde a cada personaje.

Resta señalar que, más allá de la serie de TV, existen tres especiales, emitidos en Enero, Octubre y Diciembre de 2004 en Japón, los cuales fueron dejados de lado en la comercialización internacional ya que básicamente eran resúmenes de la serie, con el mero agregado de poquísimas escenas inéditas.



"Qué rico el guiso de zapato y rata muerta"



"No quiero morir virgeeeennnnn!!!!"



# KATANA

VIDEOJUEGOS / ANIME

ANIME en DVD  
PLAYSTATION  
PLAYSTATION 2  
PLAYSTATION 3  
DREAMCAST  
XBOX, XBOX 360

• PC  
• FIGURAS, GASHAPONES,  
ESTATUILLAS DE ANIME  
importadas de Japón

**ENVIOS A TODO EL MUNDO!**

Belgrano 77 "6" San Isidro Bs. As. Argentina

[WWW.KATANA-ONLINE.COM.AR](http://WWW.KATANA-ONLINE.COM.AR)

Tel/Fax (011) 4743-3837

# PURO COMIC

SAN MARTIN 843 - Loc. 6,15 y 16  
galeria calle del sol - Rosario  
Tel. 0341 - 4470596  
0341 - 4111145

[www.purocomic-rosario.com.ar](http://www.purocomic-rosario.com.ar)  
[purocomic@iplanmail.com.ar](mailto:purocomic@iplanmail.com.ar)



COMIC AMERICANO - COMIC JAPONÉS  
MANGA - MEMERAS - JUEGOS DE CARTAS  
FIGURAS - GASHAPONES - AUMENTANDO FIGURES Y MAS...

**MONSTER**  
**PEÑEJUN**  
**DER ORTEN**

**INEDITO**

Por Maximiliano Ferreira

Llamadas misteriosas, encuentros clandestinos, hoteles alejados, lugares sin testigos. Si les hizo acordar a cierta canción partusera de los noventa, sáquense esa idea de la cabeza porque este texto no tiene absolutamente nada que ver. Lo anteriormente citado son sólo algunos de los elementos más contundentes de la obra maestra del mangaka Naoki Urasawa: *Monster*. Habiendo ganado ya dos premios de la editorial Shogakukan, es en el año 1994 cuando Urasawa comienza a darle vida a esta historia en las páginas de la revista Big Comic Original, de la misma editorial. Tras siete años de un rotundo éxito entre las mentes adultas de Japón, en Diciembre de 2001,

*Monster* finaliza su serialización luego de completar su tomo recopilatorio número 18, convirtiéndose a Urasawa en un reconocido autor y galardonándolo con tres importantes premios sólo por esta obra.

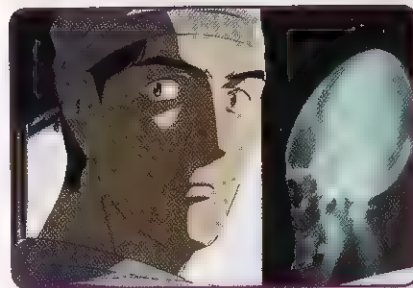
La historia nos sitúa en la ciudad alemana Dusseldoff, en 1986, época de abundantes conflictos políticos. Kenzou Tenma es un neurocirujano japonés que ejerce su profesión en un prestigioso hospital alemán donde, prácticamente, lo tiene todo. Es muy hábil en su trabajo, está comprometido con la hermosa -y millonaria- hija del director de su hospital y tiene un maravilloso futuro por delante. Hasta podría decirse que el doctor Tenma es el hombre más feliz en toda Alemania. Pero no. La vida mantendrá su sonrisa pero le fruncirá el ceño con la llegada del paciente que lo llevará a su perdición: Johan Libert, un chico de unos ocho años que ingresa a la sala de emergencias con una bala en el



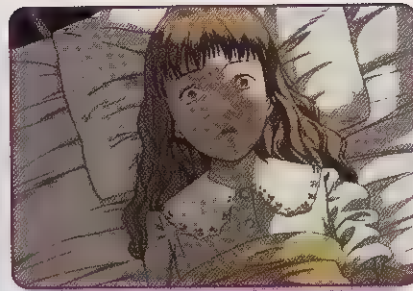
N. Urasawa



cerebro, acompañado de su hermana gemela que se encuentra en un fuerte estado de shock emocional. En este punto Tenma tiene que decidir entre seguir las órdenes del director y operar al Alcalde de la ciudad que había llegado recién y estaba en estado crítico, u operar al pibe de la bala en el marolo que había llegado antes. Y acá es donde se manda la cascada de su vida ya que, por cuestiones éticas y de no favoritismo, termina operando a Johan. El pibe se salva, el Alcalde no; y esto repercute en Tenma no sólo como profesional sino que afecta drásticamente en su compromiso con la hija del director, Eva Heinemann, ya que su relación era sólo una farsa basada en intereses comunes. Que la vida le sonreía a quién? Al poco tiempo, el director del hospital y otros dos médicos son encontrados muertos en una oficina. El asesino no es identificado por lo que se toma al doctor Tenma como principal sospechoso, ya que fue el más favorecido con esta tragedia, pero por falta de pruebas, el caso queda en la nada. A todo esto, inmediatamente después del asesinato, los gemelos desaparecen del hospital sin dejar ni un rastro. Pasan los



El doctor Tenma



"No duermo, payaso me come..."

años, el Muro cae, los neonazis se revelan, la nueva Alemania unificada vuelve a ser como antes. Pero como siempre, algo tiene que pasar para poderle los planes a nuestro otra vez feliz doctor. Después de todos esos años, un Johan de unos veinte pirulos vuelve al hospital y le confiesa a Tenma que él es el responsable del asesinato del director y los dos doctores, y que lo hizo en agradecimiento por haberle salvado la vida, dicho esto, se las toma. Posteriormente, Tenma descubre que Johan es el culpable de innumerables casos de asesinatos sin resolver a lo largo de todos esos años, por lo que decide dejar su laburo y perseguirlo para acabar con el monstruo al que le devolvió la vida años atrás.

Es de esperarse que una historia de esta calidad no pase desapercibida ante los ojos de las productoras de animación japonesas. Es por ello que el 6 de Marzo de 2004, NTV comienza la emisión de la versión animada de *Monster*, producida por Madhouse Studios bajo la dirección de Masayuki Kojima (Piano no Mori, DNA Sights), que se extendería a lo largo de 74 episodios, finalizando el 27 de Septiembre de 2005. El anime sigue los pasos de la historia original prácticamente al pie de la letra, con una calidad gráfica más que aceptable, dando como resultado una versión fiel y precisa, respetando el ambiente oscuro, y la elegancia de los personajes. Dicho sea de paso, gran parte del atractivo de la serie reside en la variedad de personajes que aparecen a lo largo de la historia, desde prostitutas e inmigrantes ilegales, hasta mafiosos y skinheads neonazis, cada grupo ubicado en un barrio o rincón oculto de Alemania o la República Checa, reflejando de manera casi perfecta la situación de cada país y sus habitantes. Sin embargo, los aspectos políticos e históricos sólo son utilizados como referentes para crear un marco argumental donde ubicar a los protagonistas.

Teniendo en cuenta que la serie trata sobre un monstruo, si queremos saber de dónde salió, es preciso ahondar en otros rubros, como por ejemplo, la religión. Sí, paradójicamente, nuestro Johan es de origen divino, lo que lo hace aún más peligroso. Urasawa creó un monstruo basándose en el concepto del Dios mortal, un ente más poderoso que cualquier ser humano, pero con un punto débil que puede hacerle perder este poder. Le creó una historia, mezclando un cuento infantil de un monstruo sin nombre, con citas de textos bíblicos. Le creó un nombre, tomándolo prestado del autor del Apocalipsis del Nuevo Testamento, Juan (Johan en castellano). Y finalmente le creó una personalidad, la de un líder, con una inteligencia que va más allá de los límites humanos, dándole la capacidad de manipular a las personas, jugar con sus sentimientos, y matarlas sólo con palabras. *Monster* va más allá del típico terror psicológico japonés, se muestra ante el espectador como una oscura mezcla entre conceptos opuestos y se mete en la mente de cada uno de ellos. Pero no sólo los combina, sino que los hace encajar perfectamente, dándole un sentido tan rebuscado y evidente al mismo tiempo, que nos da la sensación de estar frente a una obra, indudablemente, monstruosa.



El manga



de NeoTokyo. Y, por supuesto, no podía faltar el stand de Editorial Ivrea con una selección de mangas de reciente publicación. En la barra si bien no se podía vender alcohol, nadie iba a pasar hambre o sed, ya que los panchos y las bebidas, al igual que la entrada, estaban a precios ultra populares. Volviendo a la pista, los bloques se iban sucediendo uno a uno cual secciones de la rev: el "No Podes", el "Lazertópico", el "Ochentos", etc...

Después llegó la hora de la primera presentación en vivo del grupo EVENSTAR, con sus covers de temas de Anime. Un buen preámbulo para ir calentando los motores hasta el momento esperado por muchos... El Cosplay contest!

Una vez más pudimos ser testigos de la creatividad y la dedicación de los participantes que desfilaron por el escenario. Cabe destacar que fue notoria la cantidad de Narutos y Death Notes que se vieron, confirmando el enorme impacto de estas dos series. Tampoco faltó una más clásica Card Captor Sakura que cantó en vivo haciéndose acreedora a la medalla de CCC por mejor fan service del primer stage, mientras que el trofeo se lo llevó un Cain de Trinity Blood muy bien confeccionado. Una vez concluido el esperado concurso, siguió la joda sub-18 en sobriedad pero con muchísima energía hasta el cierre de las 21 hs. en el cual los que volverían a la cancha para el segundo tiempo aprovecharon para ir a los vestuarios (léase las pizzerías de la zona) descansar y cargar combustible para lo que se venía... Y lo necesitarían!!!



"Mirá Mirá! dice CULO!"



Pumper Niacs



Sabes como lo hacen los namekianos??



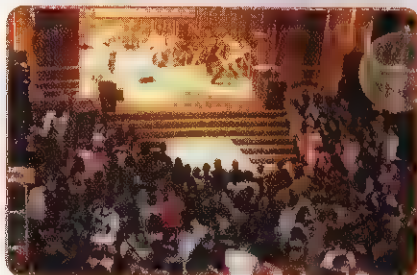
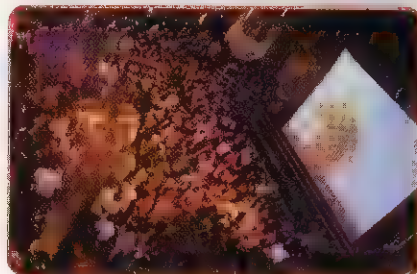
"No estas solo... podemos ayudarte!"



"Un poco de verde para la cotorra..."



Una Sakura



Leandra conduciendo el cosplay

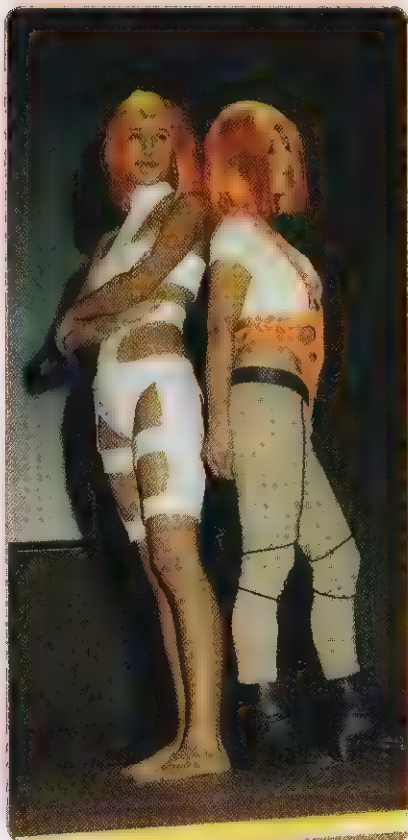


Evenstar en vivo

## LAZER NIGHT 2 "SECOND IMPACT"

La noche tiene algo especial, una magia particular que lo transforma todo. Y esa podría ser la clave para marcar la diferencia que hubo entre el primer y el segundo stage del evento. Claro que no se puede dejar de lado el hecho de que había alcohol, menos ropa y más Rock N'Roll! Pero el elemento en común se mantuvo intacto: las ganas de pasar un buen momento junto a conocidos y desconocidos que comparten ciertos gustos sobre animación y música. Y así fue que si bien la estructura de los bloques fue similar a la de la tarde en LAZER DAY, no solo varió en el contenido sino en la onda de la fiesta. En general el público nocturno -que volvió a colmar la capacidad del boliche- se notaba más predispuesto a soltarse a bailar, lo cual sería fantástico que de a poco se vaya contagiando entre todos los Lazermaniacos sin distinción de edad. Los rockeros sinfónicos de EVENSTAR volvieron a copar el escenario para elevar el volumen arrancando con "Kashmir" de Led Zeppelin y generando pogo con "Pegasus Fantasy" -frente a la evidente incomodidad del personal de seguridad-. Como curioso agregado sorpresa al show, quien escribe estas líneas en un momento subió a ladrar "Bitter Pill" de Mötley Crüe. Por suerte, la simpática y talentosa vocalista aportó su voz a la hora de las notas más altas! Manteniendo el sonido estridente -y tras convencer a la jefa de seguridad de que el pogo no es algo peligroso- se largó el aclamado bloque metalero con "Are you Ready" de AC/DC, "Orgasmatron" de Sepultura (tal vez sonando por primera vez en la historia dentro de un boliche), el asesino "Painkiller" de Judas Priest y el machacante "Walk" de Pantera. Para iluminar la noche, las deslumbrantes chicas de los caños y el infaltable body-painting de McPyo (esta vez por partida doble) encendieron los flashes de cámaras y celulares hasta agotarlas las baterías. Si a esto le sumamos el cosplay contest con unas cuantas cosplayers que arrancaron suspiros entre el público, podemos afirmar tranquilamente que la cuota de sensualidad una vez más dio el presente en LAZER NIGHT. Fotos, dancing, más fotos, más dancing... Pero, lamentablemente, la hora del cierre se acercaba implacable y a pesar de que ya eran pasadas las 6 de la

mañana, todos queríamos lo mismo: más y más fiesta! El emotivo broche de oro quedará siempre en el recuerdo de todos los que estuvimos ahí bailando y cantando como desquiciados en el centro de la pista al ritmo de "Another Brick in The Wall" y el tema final casi al borde de las lágrimas frente al conmovedor AMV de Evangelion vs. "Bohemian Rhapsody". Era difícil despedirse, los saludos se continuaban infinitamente pero de apoco se iba vaciando el lugar con la mayoría de los que se retiraban acercándose a la cabina con la misma pregunta: Para cuándo el próximo? La respuesta: El 8 de Julio! LAZER cumple 10 años... Y de alguna forma habrá que festejarlo!!!



El quinto elemento x 2



Mac Pyo en su tirta...



...y Eduardo en su salsa



Sesshomaru de Inuyasha



Las chicas de Burn Up



La asociación de extras y dobles de riesgo

GANADORES COSPLAY - DAY



Cain (Trinity Blood)  
MEJOR COSPLAY



Tortuga Ninja  
MAS BIZARRO



Luke  
MEJOR CINE/TV



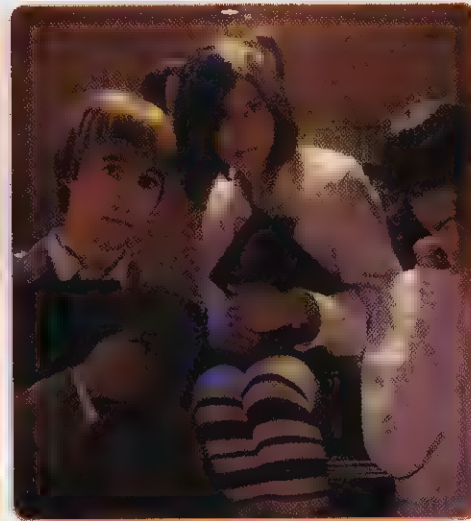
Zatch Bell  
MEJOR PERFORMANCE



Sakura  
MEJOR FAN SERVICE



Felicia  
MAS SEXY FEMENINO



Grupos  
MEJOR COSPLAY GRUPAL

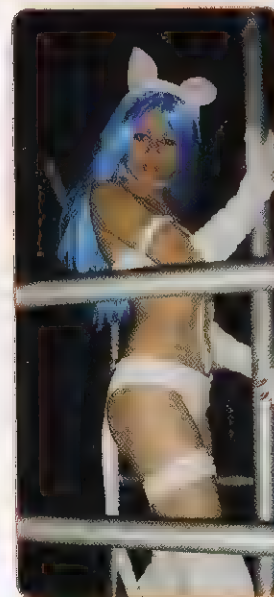


Sephiroth (Final Fantasy)  
MEJOR VIDEOGAME

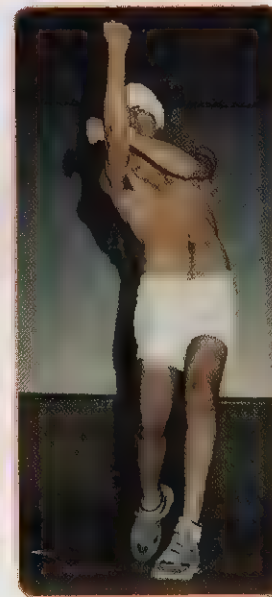


Edward (FullMetal Alchemist)  
MAS SEXY MASCULINO

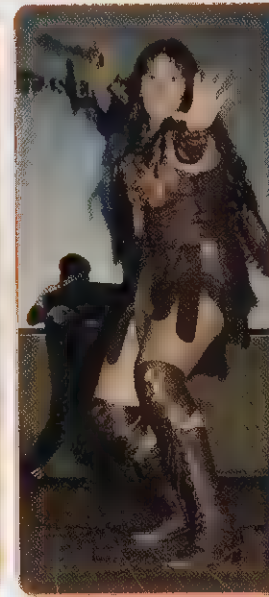
GANADORES COSPLAY - NIGHT



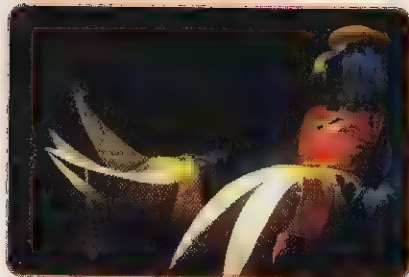
Felicia (Devil May Cry)  
MAS SEXY FEMENINO



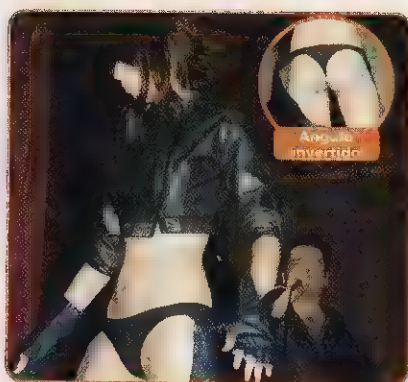
Sakura (Final Fantasy)  
MAS BIZARRO



Zena  
MEJOR CINE/TV



Leif Leif (Darkstalkers)  
MEJOR PERFORMANCE



Angel (King of Fighters)  
MEJOR FAN SERVICE



Final Fantasy VII  
MEJOR VIDEOGAME



Snake (Metal Gear Solid)  
MAS SEXY MASCULINO



Kira Gothic  
MEJOR COSPLAY GRUPAL



Jun Jun (Sailor Moon Super S)  
MEJOR ANIME



Dead or Alive  
MEJOR GRUPO

# COLECCIONES EN CURSO



ARCHLORD #1  
\$15.



BATTLE ROYALE #8  
\$21.



VACABOND #5  
\$25.



BATTLE CLUB #2  
\$15.



NEGRO BLANCO #5  
\$8.50.



SICK BIRD #2  
\$10.



CHANGE123 #7  
\$21.



VIDEO GIRL AI #7  
\$12.



ICHIGO 100% #7  
\$12.



BARON GONG BATTLE #3  
\$21.



WORLD OF NARUE #8  
\$21.



MANGEL #11  
\$18.



IKKITOUSEN #11  
\$21.



DAYDREAM #9  
\$21.



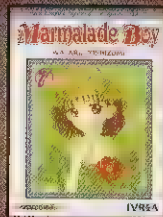
BLOOD RAIN #5  
\$21.



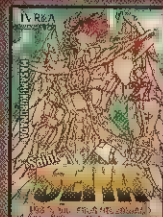
RANMA 1/2 #36  
\$12.



FUSHIGI YUGI #35  
\$8.50.



MARMALADE BOY #7  
\$12.



SAINT SEIYA #27  
\$12.



SAINT SEIYA EPISODE G #21  
\$9.50.



EVANGELION #20  
\$9.50.

PROXIMA LAZER MANIACS: 8 DE JULIO

WWW.EDITORIALIVREA.COM

IVREA

# LAZERMAIL

E-mail: [lazermail@editorialvirea.com](mailto:lazermail@editorialvirea.com) - Web Page: [www.editorialvirea.com](http://www.editorialvirea.com)

Qué se cuenta estimables lectores? Los encuentro en un sillón? En el asiento de un tren, colectivo o subte? En una aula? En un escritorio de oficina? En la cama? En el baño? Están donde están los agradezco por haber comprado este número y a los más veteranos también les agradezco todo el tiempo que han estado con nosotros. En pocos días más se cumplen 10 años de la salida de Lazer #1. Miro hacia atrás y es como el trabajo de una vida. Han pasado tantas cosas desde entonces. El mundo, la tecnología y nosotros hemos cambiado tanto en esta década que pasó... me es difícil no preguntarme dónde estaré dentro de otros 10 años. Al tiempo que me corre cierto escalofrío sobre lo rápido que parece ir pasando la vida a medida que uno crece... tengo pánico de pensar que voy a parpadear, hacer 3 boludeces y de golpe darme cuenta que han pasado otros 10 años y ya tengo cuarenta... Es quizá entonces la hora de empezar a hacer las cosas que todavía están pendientes en la vida, de arar todos esos cabos sueltos que uno fue dejando por ahí, de cerrar el círculo. De comprenderse más a uno mismo. No me es indiferente el hecho de que mucha de la gente clave y más cercana en mi vida a lo largo de esta década demostró no estar a la altura de las circunstancias o mentir descaradamente según su conveniencia. Pero no es tiempo ahora de lamentar los errores de compañías elegidas, prefiero ponerlos como un recordatorio de todo lo que yo no quiero nunca ser. Una inspiración para superarme día a día y convertirme en un ser humano mejor. No he sido un santo en estos 31 años de vida, pero mentir es algo que no he hecho muy a menudo, y mucho menos a mi círculo más cercano. Eso es de algo de lo que no me arrepiento. Mis batallas yo las gano con la verdad, aunque me cueste mil quilombos. (jaja, imagíneme en la cima de una montaña señalando en horizonte con el viento sacudiéndome el pelo mientras...) En fin... pasando a un tema más mundano me encuentro un Domingo a la tarde tipeando todavía medio doblado de una salida la noche anterior pero de buen humor, aunque con cierta angustia por pensar en la cantidad de cosas que tengo que hacer esta semana que viene. En pocos días más estoy viajando a Tokyo y Seoul (la capital de Korea), lo cual significa que hay que dejar mil cosas listas para poder irse... Será la primera vez que vea Korea, lo cual significa que será la primera vez que esté en un país oriental que no es del llamado "primer mundo". Ya contaré en el próximo Lazermail mis impresiones seguramente...

Bueno gente, vamos a ver qué han escrito para este número:

## - LZ-45-01

Licenciado en todo, consejero amoroso, curador aborígen y gran editor de nuestra Editorial Virea, (digo nuestra porque invertí mucho \$\$\$ en ustedes, como si fuera socio). Agradezco que no fumo, no soy adicto y que de vez en cuando la pongo, porque si gastara plata en cigarrillos, putas o drogas me voy a quebra!! jajaja... Me presento: soy Mauro Reynoso, y debo decir que es la primera vez que les escribo un mail... y se los envío. El otro día revisando una de las primeras Lazer encontré dentro una carta de hace fácil 7 u 8 años, donde les pedía info sobre Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, etc., que nunca me animé a enviar... casi lloré cuando la leía, estaba redactada como para una revista infantil!!! La guardé como un tesoro!!! Por aquí entonces, cuando compré Lazer#1, tenía 13 años, cómo pasa la vida ahora el 5 de Abril cumpla 23! buahh!!! Bueno, basta de llorar por el pasado y hablémos del presente: me decidí a escribirles por mis motivos: felicitarlos por lo que son y lo que hacen, por seguir firmes ante todo (más allá de la crisis, las quejas y demás...), pero me pareció más que obligado felicitarlos por la célebre noche que pasamos junto a otras 300 personas (más o menos, no?). Aunque seargúo que no se acuerdan, pero soy el pibe que los cruzó a Leandro y a Edu a eso de las 10pm a la vuelta del boliche y les pregunté si habían comprado caramelos con carita feliz para mantenerse despiertos toda la noche!!! Increíble todo, desde el lugar, la organización, hasta cuando se cayó la lona del proyector, jajaja! Se cagaron todo, pensaron que era re pesada y que iba a suceder una masacre!!! El cosplay como siempre con muy buenos malos, bizarros, sin explicación lógica, etc... groso el de la propaganda de Anaflex (sí, Miguel; sí, Miguel!), el Darth Vader que en realidad era Spiderman viejaaaa!! Raphael de las Tortugas, Mario y Luigi que la rompieron!!! No faltaron los clásicos "putos-putos", mucha ropa del público!!! Además los cortos, bloques, y Death Note anticipada (cada día está más chico el local o me parece?!!), luego caminamos desde la Plaza de la República a lo largo de

temáticos de música, con gente de distintos estilos bailando al palo!!! Más al palo que con las modelos de McPoy!! Nunca vi a una gorda tan ortiva como la de seguridad. Desde la entrada, se ganó un montón de enemigos... no te dejaba hacer nada, puteaba a cualquiera! Y bueh, es lo que hay, pero terminé de enloquecer cuando saltó del escenario a empujar y a calmar a los que estaban haciendo pogo, quería evitar el pogo de Pegasus Fantasy, y eso no es joda, vitch!! Cuando ya eran casi las 6am y seguimos re alegres con Jona, amigo con el que fui, encaramos para la puerta, pero como la lluvia no dejaba de caer, decidimos quedarnos un rato en el aula. Comimos facturas para bajonar, pero seguía lloviendo, así que dormimos una siesta terrible hasta las 9:30. A esa hora ya no llovía, así que emprendimos el pequeño viaje hasta mi casa (bah, "pequeño", vivo en Moreno, unos 60km de distancia...). Gracias a la autopista en 40 min ya estaba en casa ronkando, después de una mercedita sobredosis anímera de más de 12hs!!! Así que mil felicitaciones desde acá. Bueno gente, me voy despidiendo, les deseo lo mejor a todos. Suerte, aguante el Lazer team y por supuesto a los FOTLU... FANATICS OF THE LAZER UNIVERSE!! Y para cerrar con una gran frase para la gilda: "seremos boludos, pero somos muchos." h\_i\_h - Mauro Reynoso (Moreno - Buenos Aires) (maurupiny@hotmail.com)

Me alegro que lo hayas pasado bien en Lazer Day y Lazer Night. La verdad que nosotros teníamos miedo sobre si era humanamente posible resistir laburar desde las 13hs (cuando llegamos) hasta las 7am (cuando nos fuimos) coordinando el evento y poniendo la jeta cuando fuera necesario. Pero resultó que sí, la verdad que hay mucho pero mucho aguante en el equipo de Lazer y Daicon. En lo personal me saqué varios gustos que tenía pendientes en esa fiesta, como conducir un concurso de cosplay totalmente dado vuelta, bajar en el caño temas ochentosos de Robotech que jamás me imaginé, cuando los conocí de chico, que podrían bailarse en un boliche algún día. La vida siempre depara sorpresas y así como te encontrarás con grandes e injustas decepciones, también te encontrarás con fantásticas recompensas si hiciste las cosas bien. Respecto a lo que comentás de la gente de seguridad del boliche (que obviamente escapaba a nuestra órbita de control), sólo matizar que con respecto al polémico tema "prohibido poguear": Paola, la jefa de seguridad del boliche (la cual es bastante copada detrás de esa coraza de tipa dura, aunque no lo crean!) se preocupó porque le pareció demasiado violento el pogo que se armó en el medio de la pista y por eso durante el recital de Evestar de la Night, decidí impedir el "Pogass Fantasy". Después de eso Edu habló con ella y le explicó que si bien parece que se están matando, hay códigos y por ejemplo si uno se cae, se lo levanta y le garantiza que nadie saldría lastimado. Me ahí que en el bloque Lazertopico Metalero se pogueó a piacere y nadie dijo nada. Al finalizar del evento ella misma reconoció que Edu tenía razón. Así que, queridísima horda metalera: a poguear tranquilos y siempre cuidando al prójimo que está todo bien!!! Y como diría Edu... METAAL, CARAAAJOO!!!

## - LZ-45-02

Saludos gente de la Lazer y a su gran líder Leandro! Aquí les escribe Mario (alias "El Almirante"), directo desde la gran capital de Bs. As., listo para comentarles algo acerca del Lazer Day, evento espectacular (o no tanto para no exagerar) al cual tuve la oportunidad de asistir el 1 de Abril. Todo comenzó cuando mi amigo personal Alvarado me comentó acerca del evento hacia ya una semana atrás. Yo pensé en no asistir pues hacía rato que había replegado las salidas nocturnas a vampiros y a gente que lo pueda disfrutar, pero (punto a favor 0-1) que duraría hasta las 21hs. Le dejé la respuesta en hold-on y seguí mi vida aprendiendo los maravillosos contenidos de la electrónica y disfrutando de pruebas sorpresa sobre amplificadores operacionales ideales (ADI, aunque les digo yAOI porque es para volverse trolo ^-^). Acepté la invitación el sábado y pensé cómo estaría el clima el domingo, ya que como ustedes sabrán la semana del evento se produjo un diluvio digno de un Apocalipsis bíblico. Al principio pintó lluvia al mediodía y cancelamos todo, pero gracias a una intervención divina la lluvia se detuvo y pudimos retomar el plan para ir al Lazer Day. Desde mi casa viajamos en el 140 hasta Camelot para comprar la entrada anticipada (cada día está más chico el local o me parece?!!), luego caminamos desde la Plaza de la República a lo largo de

la 9 de Julio, hasta que, guiados por la luz de luna (sí, era de día pero la luna sigue estando aunque no la veamos) y por mi "Gula T", llegamos al Club 947 a las 14:30. Nos encontramos con una cola de gente respetablemente larga, pero seguía creciendo. Luego de esperar en fila más de media hora (habían muchas distracciones para poder pasar el tiempo: señoritas cosplayeadas o con polleritas que deleitaban el campo visual, el celular de la viborita, golpearnos entre sí y hablar de boludeces), conseguimos entrar al magnífico emplazamiento (punto a favor 0-2), que era lo suficientemente grande según una estimación como para que entráramos todos los de la cola (que llegó a 1 cuadra de longitud). Como punto de lanza del evento, el bloque musical no me llamó demasiado la atención y se puso peor cuando cayó el j-rock que no conocía (punto en contra 1-2, mejor musicalización next time!). Luego las proyecciones del robot "Mechazawa", "Death Note" y la del tipo del coso de carreras estuvieron mediocres. Lazer Day tomó vuelo a mi juicio cuando comenzó a pasar los videos bizarros y el No Podés! de manera tal que el público se río con las caídas de los viejos en barcos y los boludos haciendo de karatecas o basquetbolistas (punto a favor 1-3). Siguió el ascenso con los videos de anime con música alternativa, que sonaba a estrepitosos decibeles con bajos tan poderosos que todo retumbaba a su ritmo, mientras que las imágenes nos mostraban personajes de Pokemon viniendo a personajes grosos (jaja! punto a favor doble por este tipo de clips 1-5) y las chicas gritando al ver a los aclamados Edvard Eric, Kenshin, Naruto e Inuyasha. Excelente el clip de Evangelion con música de Queen (aunque lo había visto antes en el Club del Anime igual, punto a favor 1-6). Eso sí, en algunos momentos el estampido sónico generado por las potencias musicales era demasiado fuerte para soportarse por un extendido periodo de tiempo (punto en contra 2-6, guarda el volumen!). Continuando tocó una banda en vivo, y pude notar que o el sonidista era un HDP o la cantante debía de interpretar por momentos, adicionalmente se escuchaba terrible (punto en contra 3-6); y la cosa se puso deciente al ascumbir la banda al deseo del público por una interpretación de la magnífica Pegasus Fantasy tras la cual un pogo se desató en el centro del boliche. Siguiendo con el plato fuerte para el final, el cosplay se desarrolló con creo 120 participantes. Habiendo como siempre destacables y deplorables, merecen mención las siguientes cosas: Mucha gente de Death Note (en la foto de arriba) y muchos también de Naruto (y sí, es la moda...); cosplays clásicos de Kenshin e Inuyasha; una Tortuga Ninja re-groncha de cartulina; gente que contrabandea alcohol; un tipo de Mortal Kombit (y al único al que el musicalizador le puso música propia, punto en contra 4-6, mejor organización del cosplay!); una dulce y sensual (a mi parecer) Sakurita que cantó Catch You Catch Me (que innovadora la chica, me gustaría conocerla!); gente del KoF; y unos de Dragon Ball totalmente pedorros y pintados. Faltan participantes, pero estos fueron los que me llamaron la atención. También me olvidé de nombrar la excelente idea de los trofeos y medallas del cosplay! En fin, me volví con mis amigos antes de las 12hs a mi casa y así concluyó el día. Espero que le hayas entretenido un poco, y el puntaje fue 6-4; ganó Lazer a favor por lo que los eventos deben seguir así pero pueden mejorar. Me despido... -Mario Molina, El Almirante. (maestredeltemplex@hotmail.com)

Jaja, una victoria es una victoria. Y ni siquiera fuimos a los penales en tu complicada competencia mental... nos damos por hechos! Igual ya estamos planeando nuevas cosas para los próximos eventos. De hecho me voy a involucrar mucho más personalmente en las Lazer Days y Lazer Nights, le tomé el gusto. Después de todo hace años que en Virea habíamos de hacer algo así. Le estaré siempre agradecido a Eduardo Di Costa y a Leonardo "Nishi" Daicon por activar estos dementes fiestas Lazer. La verdad que no estaba muy seguro de hacerlo cuando se largó con todo esto... por suerte primó mi eterno carácter de mandado y de no dejarme nublar por las dudas. Como siempre en la vida si uno espera a estar completamente seguro de hacer algo lo que pasa en realidad es que termina no haciendo absolutamente nada y acumulando piedras en una mochila de frustraciones. Vivir es un riesgo. Es cuestión de poner huevo y darle para adelante, que sino uno termina muerto en vida.

## - LZ-45-03

Hii Estimado Leandro, soy Anto o Atho (como me dicen) o como quisiera llamarme. Como ya sabrás en la Lazer #26 hay un informe que se titula Bishonen al yaoi (amor entre hombres), yo soy media zarpada si me mirás con un solo ojo :) y quiero saber si esos anime y mangas, hay acá en la Argentina a mi me gustaría conseguir los 11 tomos de Gravitation. También me gustaría ver si ese tipo de manga o anime tiene escenas hentai. A mi no me calienta el anime porno (qué hombre) o... sobre todo dos minas en bolas tocándose se demis, pero es diferente con dos hombres, imagínate! Una vez estaba nadando (a mi me gusta nadar, no navegar) en Internet y vi un video de anime yaoi hentai: estaba muy bueno, lo vi unas dos o tres veces seguidas, no

duraban mucho, no más de 10 minutos. No sé cómo se llamaba ni qué decían porque estaba en inglés y yo ese idioma no lo entiendo ni aunque me metas el diccionario de ingles castellano en donde no me pueda olvidar las palabras... en la cabeza! P Bueno me recontra re fui a la mierda, mi duda es si acá hay de esos anime y dónde.

De momento no hay mangas ni anime yaoi comercializados de forma masiva y legal en Argentina. Pero en muchas comiquerías es fácil encontrar versiones importadas de las series más populares de ese género. En general las series yaoi más famosas no tienen escenas de sexo tremendamente explícitas, es más bien algo en plan artístico lo que muestran. Tenés que ir a series netamente hentai de temática homosexual para encontrar lo que buscás vos.

Si me podés aclarar esa duda muchas gracias. Cambiando totalmente de tema, quiero que me des tus 3 o 4 consejos. He leído que no son muy buenos pero igual te pido uno.

Buenísimo, le pedís ayudad a alguien que te parece que tira consejos chotos. Estás en el horno vos...

Resulta que yo con 17 años soy virgen y orgulloso de serlo. Hace no menos de tres años atrás decía que quería seguir así hasta mi casamiento y perder mi virginidad en mi noche de bodas con el hombre que amara... Seguro te parecerá que soy una idiota si creo que voy a aguantar tanto, pero tenés razón. Sé que no voy lograr pasar tanto tiempo virgen: quiero tener relaciones YAOI. Y no porque ahora parece que eso está de moda: tener sexo y encima sin protección.

El sexo nunca pasará de moda, estimada Anto... así que tampoco puede ponerse de moda...

El punto es que yo no tengo novio y no quiero hacerlo con cualquiera sólo por calentura. Quiero hacerlo con alguien que realmente desee estar conmigo, porque me quiere a mí y no lo que hay entre mis piernas (eso sonó raro, pero supongo que vos sabés lo que una mujer tiene entre sus piernas), que sólo salga conmigo para conseguir eso y después de coger yo pase a ser un cero a la izquierda....

Ufff... cuánto prejuicio en plan vieja chota... parecen las cosas q le decía mi abuela a mi vieja. Y hacer agua por todos lados en contraste al mero sentido común... a ven... ningún hombre jamás te dejaría como cero a la izquierda después de coger. Si la pasaste bien teniendo sexo con alguien lo querés hacer de nuevo, y de nuevo, y otra vez y otra... Así somos los humanos... con una vez rara vez nos conformamos. Casarse con alguien que no tuviste sexo? Arrgh!!! Qué locura! Como vas a casarte con alguien que no sabrás cómo es en la cama? Suena muy bonito todo el plan amor de cuento de hadas cuando uno se lo imagina de chico, pero luego la vida se encarga de mostrarte su inviabilidad. Decidirse a compartir la vida con una persona debe ser la consecuencia de la compatibilidad y voluntad de superación demostrada en muchas cosas, el sexo siendo una de las importantes. Pasar por alto eso es como decir que querés tomar tal vino por el resto de tu vida decidiendo solo por el envase sin haberlo probado.

Hay chicos así de lindos que te desean a vos y no a tu sexo? Dónde están? Soy muy exquisita con respecto a mis gustos sobre chicos, no debería pedir mucho, no me considero muy atractiva salvo por mis ojos verdes, altura y tez blanca (sorry yo). Bueno... Me gusta que soy una pendeja que se calienta por cualquier cosa (hablando de sexo siempre) sólo porque soy virgen y quiero dejar de serlo; es sólo que quiero experimentar esa etapa de la vida, aunque si tengo que esperar lo voy a hacer y si no consigo un chico me hago lesbiana. Sería difícil porque no me excita una mina en bolas y menos besarla, me da lo mismo, yo al menos no senti nada raro ni en especial al hacerlo. Qué consejo me das?

Jaja... conseguir un chico que sea linda y te desee a vos y no a tu sexo es más fácil entonces? Te parece...? Nada, pienso lo de siempre: hay que buscar a alguien que lo desee a uno por todo lo que es: o sea la suma de cuerpo, alma y cerebro. Podés atraer a alguien con cualquiera de las 3 cosas, luego se verá si se entusiasma con las otras 2. Pero si vas con prejuicios de usar alguna de esas tres cosas como arma de seducción sólo reducís tus posibilidades de relacionarte con gente que eventualmente puede ser interesante.

Por otra parte quiero comentarte que me gusta mucho la sección de No Podés!. Tuve que hacer un trabajo para la casa para cultura y estética con una amiga que consistía en hacer un folleto institucional para público adolescente, ayudándome con una propaganda o revista, y yo elegí esa sección de la Lazer donde en distintas revistas hay fotos de carteles tan... tan... no sé cómo describirla, pero me da mucha risa lo que escriben abajo. Mi favorito es el de la Lazer #40: "Peligró subte en celo" y el de Lazer #42: "Prohibido sentarse en las nubes". Dibujé esos carteitos en mi folletito y al prof te lo puse, se río y me puso un 10. Te

quiero preguntar varias cosas:

1- A qué llaman uds páginas? Porque en la Lazer #24 dice 100 págs. pero un día que estuve al re pedo me puse a contarlas y no tiene 100 páginas.

Lo llamamos páginas a las... páginas... o sea cada cara de una hoja... te sugiero un vistazo al diccionario por su definición más específica... Lazer #24 tiene 100 págs.

2- Y por qué la revista salía \$3 en 1997 y ahora sale \$7 y en aumento?

(ojos para arriba y echando aire por la boca): además de un diccionario, agarré un diario y lee las noticias... ^.^;

3- Por qué le pusieron Lazer y no Puro Anime o Anime Mania?

Porque eran nombres aún más pelotudos (y sobre todo nerds) que Lazer...

4- Qué es hanya-an?

Una onomatopeya usada en muchos comics que representa el grillo de suspiro y rubor de una chica cuando ve algo que le fascina (ej.: la boy band del momento).

5- Vas a estar en la Feria del Libro? Qué día?

No, no puede estar porque tuve que ir a hacer una feria en Barcelona en las mismas fechas. Si me quieren ver en la próxima Lazer Night casi seguro que estoy.

6- Cuántos años tenés? Sos casado? Separado? Hijos? Cómo te gustan las minas?

Soltero 100% con 31 años de salvaje experiencia. Me gustan las chicas de ojos verdes, vírgenes, que hacen preguntas super inocentes sobre inflación o significado de páginas. Jaja, me estás tirando los galgos?

Me gustaría que me las contestaras todas. Bueno me voy despidiendo, sigan haciéndome reír como hasta ahora, enriqueciéndome de anime. Jaja!, sinceramente el Lazermail lo leo en el baño y parece loco riéndome dentro de él, pero no pienses mal, es ahí adentro me concentro, nadie me molesta. Me gusta mucho la revista, espero no tener que esperar mucho para que publiquen mi mail: ando algo corta de dinero y no puedo comprarme la Lazer todos los meses y comprarme comics y ropa etc. Un sin fin de besotes cutes para vos!!! Gracias por leerme y al igual que Maria Andreoli (LZ-40-04) gracias por Av. Cabildo, Me encantó, tengo un comic Virgin Crisis y Dame Más y están más que buenisimos. En el próximo mail te mando mi folletito y un dibujo, dime cual es tu anime favorito, uno solo si tenés más. Estas re fuerte Lela!!! Que Bruno López de Mendoza LZ 34-03 y Joel "Nicolas" Tononi (Kowaiser) dejen una dirección de mail para chatear con ellos o me agreguen. Les dejo el mio rollo pao1315@hotmail.com. Solo para fanáticos de anime! Saludos a todos los otakú! Aguantate la Lazer!!! -Antonella Noferi

Mi anime favorito... sólo uno? Supongo que la serie original de Macross aunque temo que el factor nostalgia me influya un poco en eso.

"Estás re fuerte Lela??? Jaja, mi ego y yo te lo agradezco. Parece que si estabas tirándome los galgos... o una jauría entera... Te mando un beso con lengua... donde más te guste!

- LZ-45-04

Qué emoción! Fue algo raro... venia de escaparme de la cola para ver 300 (fioja) y habia mucha gente y luego de algunas cuadras por Av. Cabildo, me encuentro con el señor Okamoto caminando en plena noche, fue un impacto... lo encaré y hablamos, me regaló unas entradas para el Lazer Maniacs y me fui a tomar unas birras con mi amigo y termino ese día bastante raro. Luego de esta pequeña introducción, qué tal Leandro? Te cuento que compro Lazer desde el número 11, luego compré los primeros todos juntos, es decir tengo la colección, espero poder cambiarla por un viaje a Japón o algo por el estilo ^.^ Estudio producción cinematográfica en la Enerc (INCAA), y en 5 años, te llevaré propuestas para un Lazer Tv, o Lazer La Película! Un documental de otakus, que dicen "estoy mal en el colegio, me discriminan por ser otaku". Una mezcla de documental con ficción, aparecen Edu y sus chicas, Goku vendiendo paco y la realidad argentina. En fin, era broma lo anterior... Je. Te cuento que me gustaría que mi mail salga publicado, hace 43 números atrás que lo espero... igual este será el 3er mail que mando, pero me parece que lo merezco ^.^ Por otra parte te cuento que tengo un amigo guionista con su amigo dibujante, he leído sus previews de comics y me parecieron superiores a Mar del Plata (wow!), qué atrevido!, creo que ya les mandaré el proyecto, se llama "El proyecto Dynodend" y es una película animada de Iwrea, ya que movilizan la cultura comica en el país. Preguntas... 1) Tenés idea si en algún momento saldrá 4 Segundos de nuevo? (no sé a quien preguntarle). 2) Existe la posibilidad de

que publiquen Detective Conan? 3) Por qué Edu aparece siempre con minas que están muy muy buenas? Bueno por último, lo pensé en algún momento, pero cabe la posibilidad de que armen un Foro de Lazer, una comunidad... Lazerística? Con noticias de eventos, posteos de ustedes, news de mangas, noticias... está bueno no? Aparte dado que el Lazermail está chiquitito... sería bueno que nos leamos los Lazers lectores... Bueno gente, espero que el mail no haya sido tedioso, espero que la revista sea de fácil de leer y así de sus proyectos Un gran abrazo - Faycal Benantar (Núñez - Cap. Fed.) (Msn: faycho@msn.com)

Te parece que te merecés que te publique el mail cuando sos tan pajero de no decirme si al final fuiste o no fuiste a la Lazer Night que te regalé entradas? Bueh, estoy magnánimo hoy... te perdonaré la vida.

Respuestas 1) Continuar 4 Segundos es imposible por la negativa del dibujante y del guionista que lo consideran una etapa cerrada de sus vidas. Que salga recopilado tampoco es posible por la negativa del dibujante, que viviendo en España considera que tiene que ser una edición super de lujo a unos \$70... y como nosotros le decimos que es inviable está paralizado el tema. 2) Difícil de momento, es muy pero muy larga y todavía sigue en Japón. 3) Porque dedica cada segundo libre que tiene a levantársela, mientras otros pierden el tiempo preguntándose por qué y haciendo zapping en TV. Respecto a la comunidad Lazer en Internet, algún día llegará, pero de momento tenemos a Lazertopia, el blog de nuestra web donde hay en cierta forma algo de lo que decís.

- LZ-45-05

Hola a todos! Me llamo Eliana y les escribo desde la provincia de San Juan, aunque en realidad vengo de Salta. Dirán "Nena! Tan lejos?". Pues sí, por vueltas de la vida terminé cursando la carrera de diseño gráfico aca. Yyy qué le puedo decir?... No ofrezco comentarios filosóficos ni duras historias de vida puesto que aunque no me abstengo de memorias dolorosas he tratado de verlas del lado positivo, no sé si para engañarme o para creer con ello. Cada familia es un mundo" dice alguien, lo creo, pero lo creo con los ojos, je. No saben lo que fue verme de pronto viviendo sola en una provincia desconocida, costumbres desconocidas, gente desconocida. Yo, niña tímida y completamente inútil para las tareas de la casa: SOS!!!. Uh, eso hace tres meses, es increíble lo que crecí. Conoci a gente increíble, diferente y unida. Me hice de gente agradable, ayuda mucho que sea relativamente tranquilo, me recuerda a donde vivía. Les juro que hasta se me pegó la tonadilla! Ahhhh "soñando"... Lo negativo es que sigo del mismo tamaño. "Lo enana no te lo sacás" como me dijo un ex-amigo cuando volví a casa después del cursillo. Me encanta diseño gráfico, es comenzar a ver las cosas de un modo distinto, sus colores, la forma, la relación entre ellos y lo bien que ayuda una tipografía adecuada. Estoy comenzando, lo sé, le pongo muchas ganas (y estudio, que es lo que más importa). Con esto pude reconocer la garra y habilidad que le ponen a la hora de diseñar la revista, ya parten de ahí mismo en no subestimiar al consumidor dándole un producto de alta calidad. Manejar espacios reducidos, contentar a los lectores que quieren información e imágenes a más no poder, es un logro. Cuando la compro (cuando se puede ya que el presupuesto universitario...) siento orgullo que sea argentina. Felicito a quienes la hacen. El triunfo es por algo, no? Cambiando de tema, yéndome más a lo anímico, por qué no escriben una nota sobre X-1999? See, lo nombraron por la nota de yaoi, no creen que muchos se quedarán con ganas de más? Es un excelente manga con serie de TV y película incluida. Y Los Simpson? Unos grandes de verdad, sería excelente leer algo de ellos con la cercanía del estreno de su peli (lo deben, lo deben!). El otro día, cuando todavía vivía en Salta, leía en Lazer lo arrollador que era el anime hoy en Argentina o de lo común que llegaba a ser una nueva serie, seese puede ser. Por allá (Salta) en DVD está la variedad era impresionante, yo tenía Cartoon Network y veía las repeticiones de Rurouni Kenshin y Captain Tsubasa, de esas Mew Mew ni me hablen que me daba vergüenza ajena. Locomotion lo tenían muy pocos y ahora Animax, casi nadie. Eso, desde mi punto de vista, habrá quienes opinen lo contrario, ya que la movilización de quienes les gusta el anime se grande, y lo consiguen a pulmón. Es que de Salta no se acuerda ni su madre, hablemos del alto índice pobreza y del sueldo básico de los docentes que es risiblemente menor comparado al del resto del país. Je, y también me encantaría, y quería contar cosas agradables y políticamente correctas, me fui al completo carajo. Chau, saludos y besos.

- Eliana Villagra (Rivadavia - San Juan)

Una noche de las obras de Clamp, incluida X, seguramente caerá a lo largo del año. Respecto a Simpsons si todo marcha bien haremos directamente una Lazer Plus muy pronto. Es que de otra forma no se puede hablar de esta serie ya que lo que hay para decir es demasiado. Esté te agradezco los elogios. Por cierto, sabían que mis secciones (editorial, correo, etc.) las diseño yo mismo? Tati hacía también eso. Somos unos malditos control freaks.

- LZ-45-06

Estimado Leandro (creo que sigue siendo Leandro el que responde los mails XD): Supongo que no te jode la informalidad, así que te voy a hablar como si fueras un allegado mio XD, perdóname si te molesta, pero lei tantos mails dirigidos hacia tu persona, que me sentiria un pelotudo si te hablo al mejor estilo: "Sr. Oberto, me dirijo hacia Ud...." y demás cosas cursis... XD Te escribo este mail para contarte unas pequeñas cosas de tu máxima creación, desde mi punto de vista ^.^, hasta el momento (léase Lazer Night). Primeramente para que entiendas, te voy a contar un pequeño secreto que en realidad no viene muy al caso, pero sino, no vas a poder comprender el resto de la historia... (a esta altura ya te habrás dado cuenta de que esto va para largo, así que si querés, anda a dormir tranquilo...XD)

Bueno. ~~~~~

Hace aproximadamente 6 años yo taba en pleno final de colegio primario (léase 8vo), cuando de casualidad me presentaron a una persona, de la cual desde el primer momento que la conocí, me enamoré perdidamente. En principio sólo me parecía una buena chica , pero dps la empecé a conocer mejor y me di cuenta de que teníamos muchas cosas en común: a los dos nos gustaba el anime, nos unia el metal (Edu: muñerete de envidia LD), y muchas otras cosas que me hacían creer que ella era la persona que yo taba esperando todo este tiempo... Obviamente como digo que soy, lo primero que me tiraron a la piletta sin una nota de agua, y supongo que queda más que claro que me hice mierda XD. En fin, siempre que por alguna razón tocábamos el tema, ella siempre me decía que me quería como un amigo, o un hermano, además de que taba de novia... XD. En la escuela donde cursábamos sólo habia clases hasta 9no, así que dps de eso no la vi más, pasaron varios años antes de volver a verla, años en los que sufrí demasiado... La cuestión es que dps de tanto tiempo nos seguimos viendo como si nada hubiera pasado, y seguimos siendo muy buenos amigos... pero nada más :)...hasta la noche en cuestión... la verdad es que hacía un mes y 1/2 que no nos veíamos. Yo le mandaba mails, la llamaba a la casa, pero ella no me contestaba nunk. Yo creía que era pg no quería verme más, pero dps me enteré que era pg no tenía tiempo XD En fin, la verdad es que pensé que no iba a venir cuando la invité a la Lazer Night, pero a Dios gracias, me equivocué XD. Antes de entrar, me dijo que tenía que hablar conmigo: lo primero que pensé fue "Uh, ahora me va a mandar a cagar, como siempre XD...", entonces como que no quería escucharla... pesero, me dijo que quería saber si yo seguía sintiendo lo mismo que siempre me hacía tanto tiempo. Le dije que sí, que eso no iba a cambiar nunk, y entonces me dijo que me iba a dar una oportunidad. Acto seguido, casi me pongo a llorar como nene chiquito delante de ella de felicidad. No lo podía creer!!! Jamás me había sentido tan feliz en toda mi vida... por primera vez desde que nacl puedo decir que soy feliz en un 100%!!! La idea de este mail no era contarte mi vida, pq capaz que ni te interesa XD, la intención era agradecerle por haber organizado ese tremendo evento, pasa que en realidad no sé a quien agradecerle, y lo primero que se me ocurrió fue "Leandro!!!", así que me las gracias XD. Soy muy feliz ahora XD. Pero no todo en la vida es amor, así que ahora viene la parte de las reminiscencias... Sé que dps de Cromañón, las cosas no son las mismas, y debe haber más control, con lo que hoy totalmente de acuerdo, pero era necesario llegar al extremo de que seguridad se meta dentro del pogo para detenernos??? Era más que obvio que iba a suceder! Por lo demás, no tengo más que decir, la verdad es que fue la mejor noche que pasé en mi vida XD, solamente te vuelvo a agradecer por tan tremendo evento... No es necesario que publiques este mail, no pará... tanta bueno que te publiques, para que la gente se entere de lo que me dio de fin, lo importante es que lo leas, y si es así, tenga a la certeza de saber que lo leiste y me des tu opinión. Sin nada más, me despido... -Lucas Acuña (a.k.a. Neko-chan) (San Fernando - Buenos Aires)

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

- LZ-45-07

Mi querido Leandro, en uno de esos momentos de la vida, donde uno pasa por transiciones, siempre deja cosas atrás y tapa esos espacios con cosas nuevas. Como si nuestras ideas, hábitos, etc. fueran cajas dentro de nuestra cabeza donde uno a medida que evoluciona agrega nuevas cajas, o saca a deslumbrar viejas cajas, y como estos momentos de evolución son repetitivos a lo largo de la vida estas cajas se van moviendo y reordenando frente a un nuevo cambio. A qué viene esta reflexión? En una de estas etapas de transición mi cabeza reordenando cajas trajo al mostrador una con mucho polvo pero muy especial. En la tapa decía Lazer y en su interior había 31 números, desde el número 31 y me acordé que en su interior decía, "Noviembre de 2003", noooooooo. Pasaron más de tres años!!! Me vinieron a la mente el momento en que descubrí a la revista, allí por el 98, por parte de mi mejor amigo, tu pasado oscuro en el Club del Anime, y el fabuloso correo de Lazer que la hacía única al lado del resto. Fui un lec-

tor anónimo, un pelotudo, y recién ahora me animo a escribir. Con esta revista aprendí mucho, de anime bastante pero de la vida mucho más. Ahora con 20 años me doy cuenta que la forma en que encaro algunas cosas y pienso sobre otras tiene un estilo Lazer. Cuando comencé a releer las revistas me volví a cagar de la risa como en los viejos tiempos y la filosofía Lazer volvió en mí. Con toda esta locura en mi cabeza salí a buscar el último número y me encontré con una sorpresa, me encontré con el número 42 y además con una revista mensual. No puede ser!!! Mensual? Lazer? Mi primera impresión no fue buena, pensé que era otra revista, pero cuando la empecé a leer y ver con más detalle, no habia ninguna duda, estaba frente a la clásica revista Lazer con una onda más moderna. Me sentí muy contento, como si estos tres años hubieran sido un mes. Lo loco de todo esto es que los primeros párrafos de la carta los escribí antes de comprar Lazer#42 donde en la intro del Lazermail decía lo curioso y cíclico que puede ser la vida y también nombrás al Club del Anime. Esto nos es joda!!! Sal de ahí Shen Long y cumple mi deseo!!! Shen Long, deseo que transformes estas líneas en letras chiquitas, encolumnadas y de color azul. Salu2... -Marcos Della Pittima (Lomas de Zamora - Buenos Aires)

Deseo concedido! Ahora procederé a separar TUS bolas y enviarlas a lugares al azar en el mundo (bah, una te adelanté que fue a volver a Fuerte Apache). Si querés un nuevo deseo (como volver a conseguir una erección) deberás esperar un año y buscarlas.

- LZ-45-08

Hola, escribo para dar mi opinión sobre la situación actual de anime con respecto a hace unos años. Como podemos ver los canales finalmente se han adaptado a las exigencias de los fanáticos: series adultas y sofisticadas, horarios nocturnos y demás, pero en detrimento del público que ve series de anime como un entretenimiento como algo más que sólo un hobby. Pero analicemos. Antes es el sueño de muchos de animación ponía series de 24 horas y una estructura digna de canal de series live action-sitcom. Pero la crítica es la siguiente. Este canal parece estar dirigido exclusivamente a fanáticos (al ser 24 horas animado) y al ser una señal monotematizada, no le da cabida a otro tipo de producciones, ya sean de animación o no. Por lo tanto no creo que interese a la gente que no tiene conocimiento más que básico sobre el anime. Después tenemos a Cartoon. Su política de emisión de series ponjas es una verdadera ironía con respecto a una de las exigencias que hacían los fanáticos a Magic unos años atrás, animación ponja sólo a las 24 horas y un precio un par de excepciones todos los animés se dan correo o partir de la medianoche dejando de lado al público al cual, series como Naruto o One Piece, están dirigidos originalmente. Este análisis me hace reflexionar sobre la importancia de Magic, porque más allá de sus cagadas con el anime al darlo como algo pero con una programación bien variada terminó por hacer que una nueva legión de televidentes terminara por reconocer la calidad del anime. En fin, como verás es irónico cómo en el principio la mayor queja era la versión infantil con que los canales veían al anime, pero ahora que se los ve como un negocio, sus animés más adultos ya han generado nuevas quejas. Lo cual no es algo negativo pero creo que esa visión adulta en el fondo es algo, en el caso de Cartoon, de pensar al anime como algo sólo para adolescentes y adultos que en el fondo es como decir "guarda que estos son medio raritos". Un mensaje totalmente contrario al "hay series para todos los gustos y edades". En fin, espero que esto cambie. Eso es todo. Será hasta la próxima. -Gastón Pereyra Leonar (Merlo - Bs. As)

Sí, es que básicamente los extremos son siempre malos. En la era Magic el anime debía ser "sólo para chicos" y en la era Cartoon - Animax ahora resulta que el anime debe ser "sólo para adultos"... Tan difícil es mantenerse en el centro? Por qué esta tapa mala de irse siempre a los extremos que hay?

Bueno, hasta aquí hemos llegado con el correo por esta vez. Nos vemos en el próximo número. Si extrañan revistas de Ivrea hasta entonces les recomiendo que compren a la hermana de Lazer: Zidcom. Esta nueva revista mensual de nuestra editorial está dedicada a series live action, películas, sitcoms, DVD packs y animación. En los próximos números van en los kioscos el número 1 con tapa de Lost. Es en formato grande y guarda alguna que otra reminiscencia a Lazer pero teniendo una fuerte personalidad propia. Es un viejo proyecto que ideé way back en 1999 cuando Ivrea éramos 4 tipos locos... Es muy loco verlo concretado después de tanto tiempo... Jaja, todavía recuerdo la tapa piloto de aquella época... iba a tener a Buffy... el tiempo pasa. Nada, péguelne un vistazo a ver si les gusta.

Los despido con una vieja frase que siendo a olvidar: "Si el viento no sopla, hasta la veleta tiene carácter."

Cuidense, diviértanse, y hasta la próxima!

- LEANDRO OBERTO



Kurai  
producciones.es

# APRENDE MANGA CON WALTHER TABORDA



COMIC AMERICANO  
ARIEL OLIVETTI  
JORGE LUCAS

HISTORIETA  
DAVID VELOSO

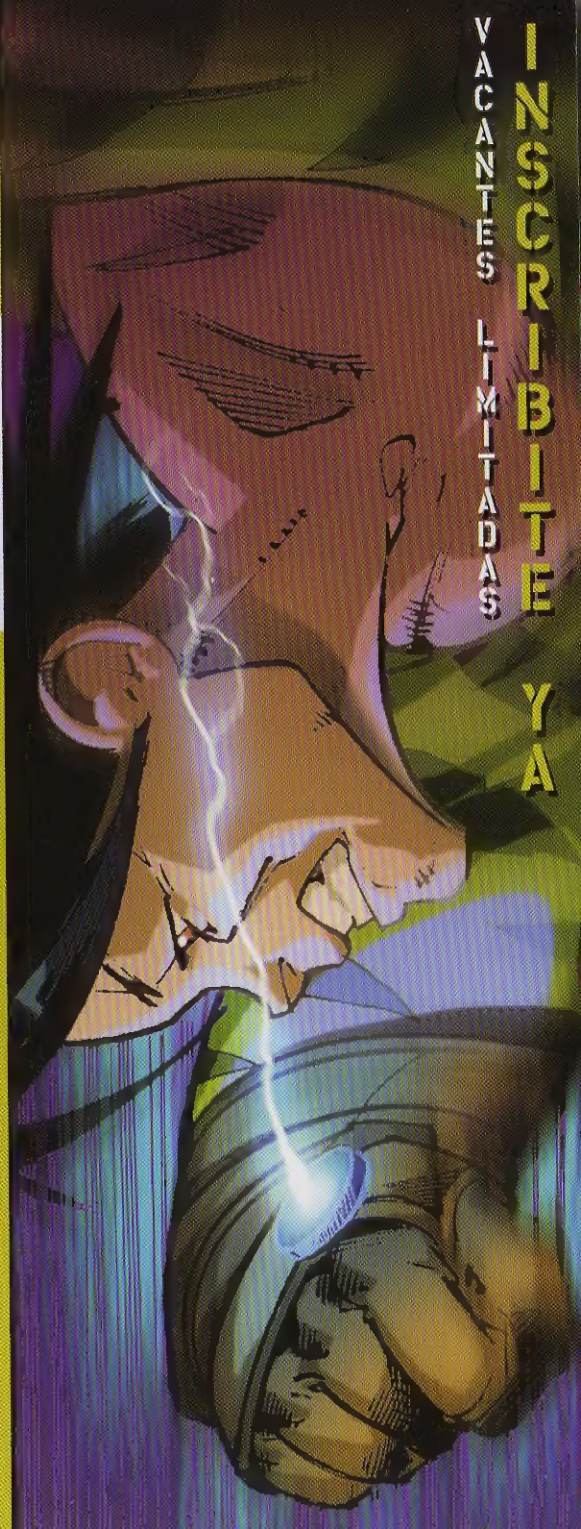
DIBUJO Y PINTURA  
MARCELO DUPEICH

HUMOR GRAFICO  
DANI THE O

ILUSTRACION EDITORIAL  
GUSTAVO DAMIANI

TALLER INFANTIL  
GARBA

RIVADAVIA 5420- PISO I  
TEL:4904-0704  
BUENOS AIRES  
[WWW.ESCUOLAOLA.COM.AR](http://WWW.ESCUOLAOLA.COM.AR)



VACANTES  
LIMITADAS  
**INSCRIBITE  
YA**

**LO VEZ EN LA PANTALLA,  
LO VIVIS EN CAMELOT**



www.  
**camelot-comics**  
com.ar

**Camelot**  
comics store

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed.

Tel: 4373-2902

envíos a todo el mundo  
pedidos@camelot-comics.com.ar