

micro  
**DINGO ESPECIAL**  
**MANGA**

4,95€

**PANORAMA**  
**ACTUAL: un paseo**  
**por el manga**

**SHOJO, SEINEN...**  
**¡y mucho más!**

**HOKUSA!**  
**así empezó todo**



**SALONES:**  
**Bienvenidos**  
**al territorio**  
**Otaku**



**El cómic**  
**alternativo**  
**japonés**

**WEBS Y**  
**FOROS**

**NUEVAS**  
**TENDENCIAS**

**¡SORTEOS**  
**EN EL**  
**INTERIOR!**



**El**  
**maravilloso**  
**mundo**  
**del Hentai**



# micro DINGO ESPECIAL MANGA

EN NUESTRO CD  
'MD MANGA':  
ACTUALIDAD, VÍDEOS,  
JUEGOS EN FLASH,  
WEBS Y FOROS,  
TRAILERS, SALONES Y...  
¡LAS IMÁGENES HENTAI  
MÁS CALIENTES!

**CD ESPECIAL  
MANGA**

PC & MAC 100% COMPATIBLE



C/ Álava 14D, 7ª planta.  
08018 Barcelona - España  
Tel.: 93 241 81 00/ Fax: 93 414 45 34  
microdingo@ixo.es

**Editor Delegado**  
Franc Machado

**Responsable Multimedia**  
Jordi Navarrete  
j.navarrete@ixo.es

**Redactora Jefe**  
Laura Reinón  
l.reinon@ixo.es

**Desarrollo CD ROM**  
Jordi J. "Chicho", j.julia@ixo.es

**Colaboradores**

Montero Glez / Isabel Lozano / Rubén Pérez / Breixo Harguendei / Lázaro Muñoz / Mister C / José Martínez / Vicente Ramírez / Alfons Molinier / Jesús M. / Marc Bernabé

**Jefe de producción**  
Guillermo Escudero

**Diseño y maquetación**  
Christine Risé

**Responsable Informática**  
Carlos Flordelis

**Diseño CD**  
Sergio Hernández  
s.hernandez@ixo.es

**Suscripciones**  
suscripciones@ixo.es

**Fotomecánica**  
Jéssica Cabana,  
Carol Rodríguez

**Impresión**  
Rotocayfo-Quebecor

**Delegación Madrid**  
C/ Moreto 5, bajo, int.  
28014 Madrid  
Tel.: 91 360 12 72  
Fax: 91 360 12 73

publishing  
**IXO**

**Gerente**  
Christophe Bonicel

Micro Dingo es una marca comercial de IXO Publishing, utilizada según licencia por IXO Publishing Ibérica S.L.  
Micro Dingo es una publicación mensual  
Depósito Legal: B-29720-1999  
Precio para España 4,95 €  
Precio para Islas Canarias, Ceuta y Melilla 5,10 €

**Distribución España**

España-Tel.: 914 179 530  
Importadores para América:  
ARGENTINA: York Agency S. A.  
MEXICO: Pemas y Cia. S. A. de C. V.  
VENEZUELA: Bloque Ed. de Armas  
29/02/2004

**Fotógrafo Portada:**

Felipe Mena

**Maquilladora:**

Vanessa Puerto

**Modelo:**

Joana Impoc, (Barcelona Decara)

**Printed in Spain**

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores y/o lectores, así como del contenido del material redaccional y gráfico por ellos remitido, física o telemáticamente, y aquí reproducido.



**A**unque parezca mentira, estamos en vuestras manos de nuevo. Un segundo Especial Manga ha visto la luz para alegría de nuestros lectores aficionados a este género 'made in Japan', que son muchos. Si con el primer especial nos lanzamos a un viaje virtual por el país del Sol Naciente para presentaros la historia general del Manga, los clásicos, lo más ciber y las nuevas tendencias, en esta ocasión hemos querido especializarnos un poco más, ahondando en el Manga como género, con artículos realizados por auténticos entendidos

y profesionales del tema que os desvelarán los entresijos de este universo vivido con auténtica pasión por sus aficionados. Los 'otakus' son cada vez más, y nosotros hemos querido unirnos a ellos con este número especial que intentará conducirnos desde los primeros dibujos 'manga', hasta las últimas tendencias, salones, revistas, y webs, sin olvidar los géneros más actuales que dan vida a este mundo que, como mejor se mira, es con ojos rasgados. Esperamos que abráis mente y cuerpo para disfrutar de una nueva dimensión donde las aventuras,

la fantasía, la imaginación, y la sensualidad se apoderará de todos vuestros sentidos. Y en el Cd... Imágenes a saco, vídeos con las últimas tendencias del género, idas de la olla, juegos en flash, novedades, y... por supuesto, Hentai por la vena. Las segundas partes pueden ser muy buenas, así que, mis queridos 'otakus', a disfrutarlo y...

**¡Que os la pike una Sailor Moon en pelotas!**



<b>Hokusai:</b>	
<b>La madre del cordero</b>	<b>4</b>
<b>Panorama actual</b>	<b>8</b>
<b>Nuevas tendencias</b>	<b>14</b>
<b>Manga alternativo</b>	<b>18</b>
<b>Salones</b>	<b>22</b>
<b>Revistas y fanzines</b>	<b>28</b>
<b>Manga Shojo</b>	<b>32</b>
<b>Manga y Cine</b>	<b>38</b>
<b>Webs y foros</b>	<b>44</b>
<b>Manga Seinen</b>	<b>48</b>
<b>Hentai</b>	<b>58</b>



# HOKUSAI

## la madre del cordero

UN BARRIO DE TOKIO, FINALES DE SIGLO XVIII. NACÍA EL RESPONSABLE DE LO QUE ACTUALMENTE SE CONOCE CON EL NOMBRE DE "FENÓMENO MANGA": EL PINTOR HOKUSAI KATSUSHIKA. ¿QUERÉIS SABER MÁS DE ÉL? COMENZAD A LEER...

**E**studios recientes señalan que, en el Japón de hoy en día, se gasta más papel en hacer tebeos que en rollos para el váter. Y se dice pronto, pues de todos es sabido que el pueblo japonés es pueblo maniático en lo que a limpieza se refiere, que goza del aseo insistente y que no conoce palomino en la ropa interior. Dato curioso éste y que nos sitúa tras la pista de una de las industrias que más dinero mueve en el país del Sol naciente, la del Manga. Pero antes de seguir, volvamos atrás; hagamos un poco de historia; remontémonos hasta un barrio de Tokio a finales del XVIII y señalemos al culpable de lo que hoy se conoce como "Fenómeno Manga": el pintor Hokusai Katsushika. Un *hijodeputa*, ahora diremos por qué.

Su padre fue uno de uno de los artesanos más célebres de Edo, el antiguo Tokio, y su madre era una concubina, oficio éste que, para entendernos y dicho por lo fino, viene a ser lo que en nuestra cultura se conoce como mujer de la vida. Pues bien, cuentan que, en su juventud, este *hijodeputa* trabajó como aprendiz de librero, donde quedó deslumbrado por las posibilidades de un objeto tan perfecto como lo es el libro. Años después tendría la oportunidad de ilustrar novelas históricas. Y lo haría con el gusto y la minucia que le

caracterizaban, dibujando escenas de samuráis, caballeros armados con flexibles espadas, batallitas de época, fábulas y en ese plan. Sin embargo, todavía tendrá que llover mucho sobre los nenúfares para que este *hijodeputa* acuñase el término Manga.

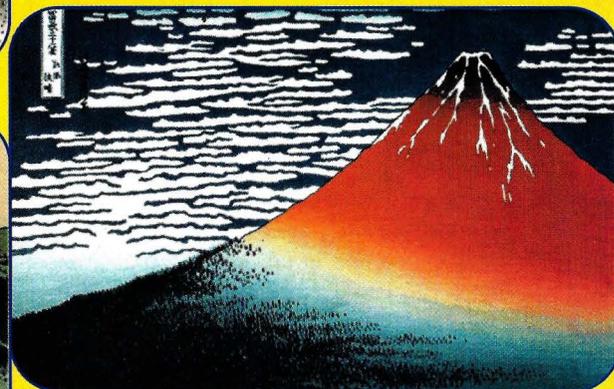
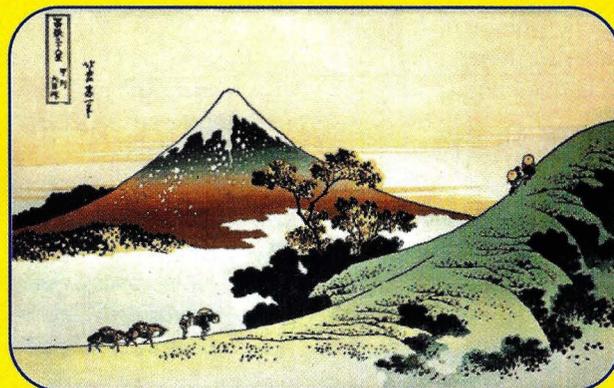
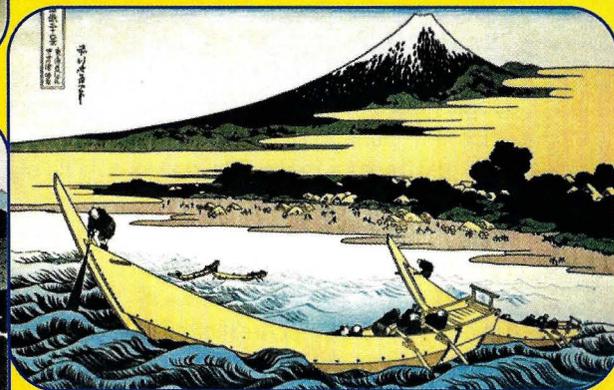
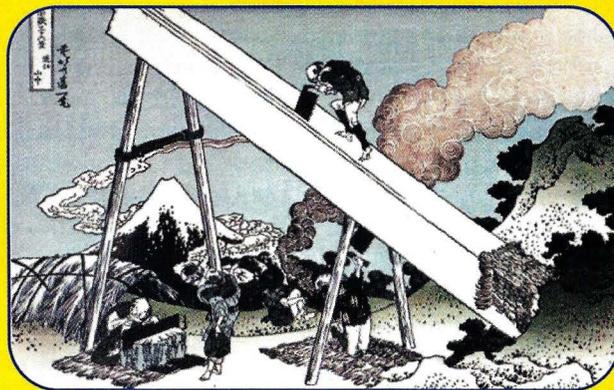
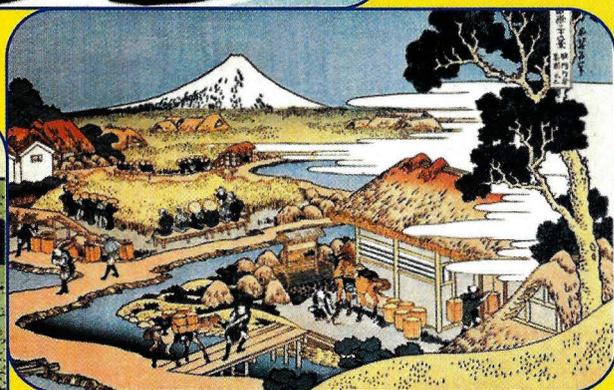
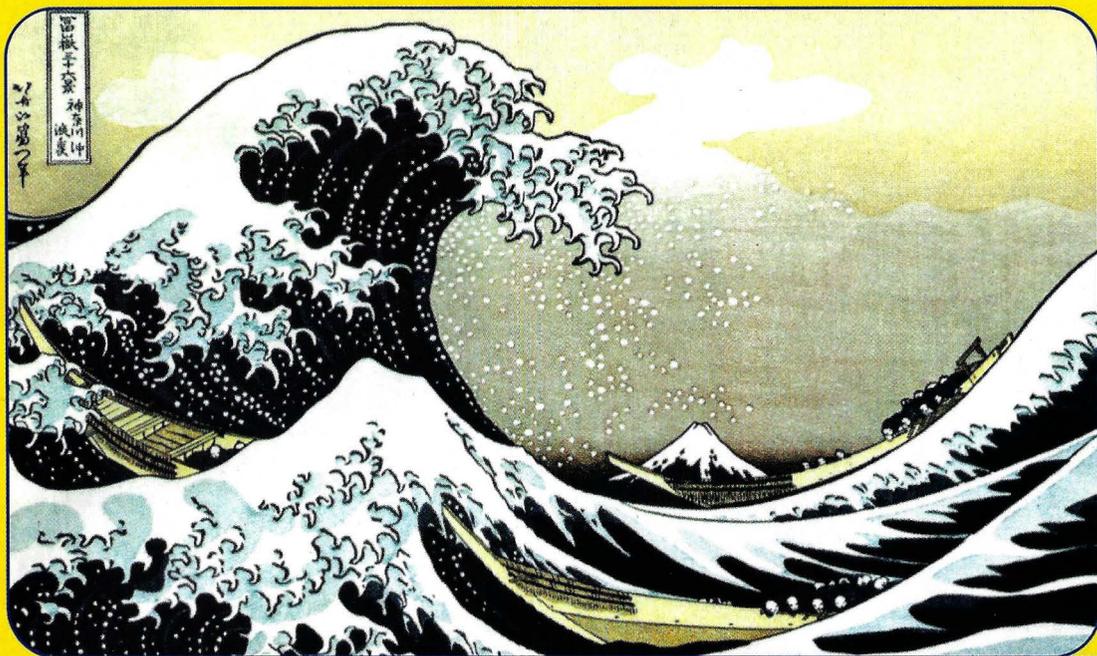
### ARTE Y FIGURA

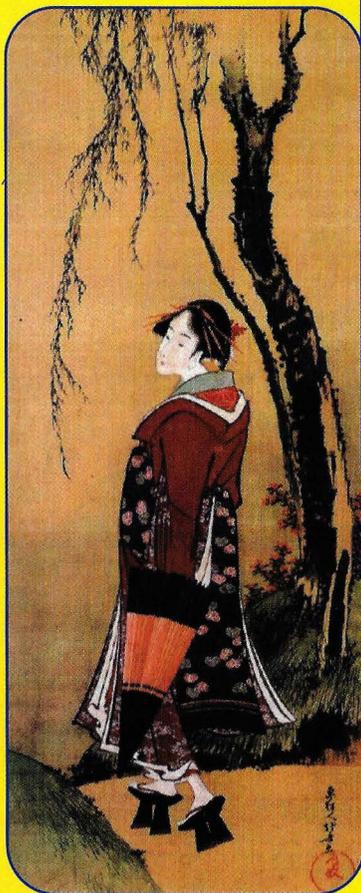
Sucedió en 1814 cuando publicó sus cuadernos de dibujos por volúmenes y que titularía Hokusai Manga. Algo así como "Las Caricaturas de Hokusai", pues la palabra Manga viene a ser en japonés el equivalente a lo que nosotros conocemos como caricatura, o sea un dibujo en el que se ridiculiza a una persona exagerando sus defectos. Lo que de veras hubiese sido ridículo y exagerado para Hokusai, y no digamos impensable, hubiese sido sospechar que una floreciente industria crecería bajo la etiqueta que él había acuñado dos siglos antes, contaminándolo todo a su paso, llegando hasta los Estados Unidos donde marca un estilo en las viñetas, infectándolas de tal modo que, al día de hoy, uno ya no llega a saber dónde cojones empieza el cómic americano y donde termina la influencia nipona.

Cuentan que Paul Gauguin, otro *hijodeputa*, llegó a París dando patadas y pronunciando bien alto el nombre de Hokusai por todos los cafés de la época donde, después de satisfacer sus apetitos, se iba

eructando y sin pagar la cuenta. Pero no solo él, pintores como Degas, Toulouse-Lautrec o Monet encontrarían en la obra de Hokusai toda una iluminación; el modelo a seguir que respira vida en cada trazo; el Maestro que los guiará en la búsqueda del Arte Supremo, la hostia, tú. Y reivindicaron su obra. Sin ir más lejos, Van Gogh, asombrado por su trazo, dijo que lo que más le fascinaba de Hokusai era la destreza con la que resolvía una figura: de un par de pinceladas y con la misma facilidad con la que se abotonaba la chaqueta. Qué cabrón. Sin embargo, Hokusai se pasaría toda la vida huyendo de sí mismo como un *hijodeputa*, dudando de su pincel y hasta de su misma sombra, llegando a enojar con la pintura cada vez que se ponía a buscar el jodido trazo a su gusto, ese que contiene a la vida y la respira. Tal vez, por todo eso, Hokusai cambiaría de casa y de nombre varias veces en su vida y con la misma facilidad con la que una bicha se cambia de piel o con la que otros se abotonan la chaqueta.

Después de dejar la librería, y mucho antes de acuñar el término Manga, el joven Hokusai entró como aprendiz de grabador en un taller, donde conoció la técnica de la impresión con planchas de madera. Aunque joven, lleno de sabiduría y con la pericia que le caracterizaba, Hokusai hizo sus primeros





pinitos en tarjetas postales, invitaciones para Kabuki y felicitaciones de año nuevo. Eran ediciones limitadas y de alta calidad, de ésas por las que hoy se dan de hostias los co-

leccionistas. Paradojas que tiene el Destino, pues Hokusai pasó sus fatigas. Pero no vamos a entrar en miserias, pues lo que verdaderamente interesa de la vida de un artista son los resultados, su obra, vaya. Y Hokusai dejó una obra maravillosa, una fiesta para los sentidos. "A la edad de cinco años escribía Hokusai al final de sus días tenía la manía de hacer trazos de las cosas.

A la edad de cincuenta años había producido un gran número de dibujos, con todo, ninguno tenía un verdadero mérito hasta la edad de setenta años. A los setenta y tres finalmente, aprendí algo sobre la calidad verdadera de las cosas, por lo tanto, cuando tenga ochenta años habré hecho un cierto progreso, a los noventa habré penetrado en el significado más profundo de las cosas, a los cien habré hecho maravillas y a los ciento diez, cada línea poseerá vida propia". Murió a punto de cumplir los noventa

años. Qué Dios, o el Diablo, le tenga en gloria, pues además de ser uno de los más grandes artistas de todas las épocas, Hokusai fue la madre del cordero de una de las industrias que más riqueza genera en el País del Sol Naciente y que no sólo da trabajo a dibujantes, que se cuentan por miles, sino también a mendigos, que haber también los hay en Japón. El asunto merece sus cálculos pues, como bien sabemos, los japoneses no son pueblo que guste de la manía occidental de acumular enseres y, si de algo presumen los japoneses, es de no hacer acopio de cosas inútiles entre las cuatro paredes de pergamino que conforman sus viviendas. Razón de más para que los Manga, una vez leídos, una vez consumidos, se tiren a la basura, lo que hace que los indigentes se ganen la vida recuperándolos y revendiéndolos como papel al peso, para ser reciclados en nuevos Mangas.

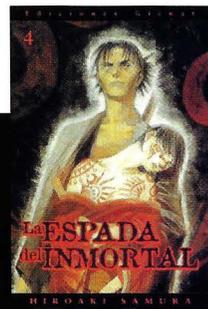
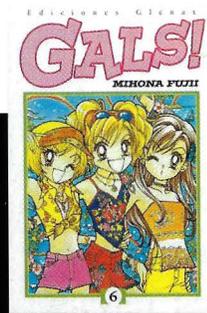
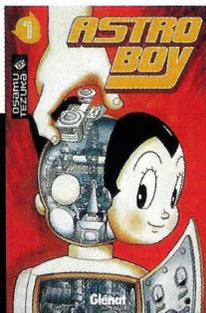
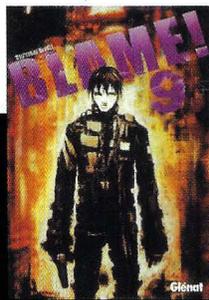
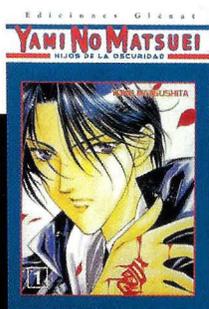
En fin, que el *hijoputa* de Hokusai, allí donde esté, puede estar contento con la que ha formado.

## HOKUSAI EN LA RED

El nombre de Hokusai se extiende por toda la red como una tela de araña. Y no sólo sale a relucir cuando aparece el Japón, sino que también se presenta en negrita cuando se habla del impresionismo

pictórico y de sus influencias. Además de poder verse en la pantalla, algunas de sus obras también se pueden comprar, es el caso de La Ola, uno de sus más conocidos trabajos, donde aparece, obviamente, una ola, inmensa y encrespada, con su crujiente espuma y a punto de salirse del marco, todo un ejemplo de sencillez y de poderío captado por el ojo de Hokusai. Se puede conseguir en la dirección: [www.picassomio.com/posters-artist](http://www.picassomio.com/posters-artist).

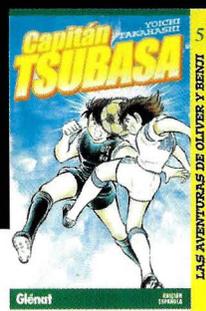
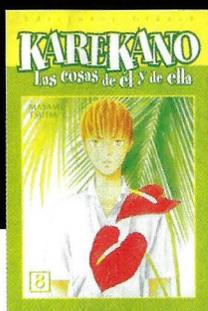
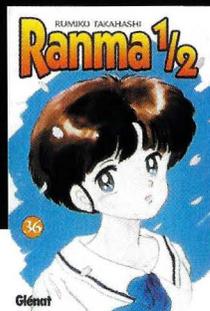
Para ponernos al día sobre este artista, la web más completa la encontramos pinchando en [www.Temakel.com/pinthokusai](http://www.Temakel.com/pinthokusai). En la citada página, Esteban Lerardo nos hace la biografía y una breve introducción a su obra más importante, la titulada: "Treinta y seis vistas del Monte Fuji", una serie de impresiones a color realmente notables donde aparece este mítico volcán japonés. Por último, a la pregunta: ¿Qué es el Manga?, nos contestan con gusto y detalle en [www.cuscatla.com/japon](http://www.cuscatla.com/japon) o en [www.geocities.com/Tokyo](http://www.geocities.com/Tokyo). Para seguir sabiendo más cosas, una página muy currada es la de [www.desmadrator.dreamers.com/manga](http://www.desmadrator.dreamers.com/manga) o la que hace Enrique Freire en el site [www.generacionxxi.com/manga](http://www.generacionxxi.com/manga). Y, por último, si sabes leer en inglés, te puedes bajar la información de [www.geijutso.Tsukuba.ac.jp](http://www.geijutso.Tsukuba.ac.jp). ●



## ¡PARTICIPA EN NUESTRO SORTEO!

Por gentileza de Ediciones Glénat sorteamos entre nuestros lectores una colección de mangas, los que más pegan en el mercado y obra de los mejores autores japoneses de todos los tiempos.

Say hello to Black Jack • Yami No Matsuei (Hijos de la Oscuridad) • Blame! 9 • Astro Boy • Gals! • La Espada del Inmortal • Ranma 1/2 • Karekano (Las cosas de él y de ella) • Ayashi No Ceres • Capitán Tsubasa • Naruto • Gantz/7



**micro DINGO**

## SORTEO DE COMICS MANGA

Nombre y Apellidos..... Edad.....

E-mail..... Tel. ....

Dirección..... Población.....

C.P..... Provincia..... País.....

**Envía este boletín debidamente cumplimentado a:  
MICRO DINGO - C/ Álava 140 - 7ª planta - 08018 - BARCELONA - ESPAÑA  
Tel.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34 - E-mail: microdingo@ixo.es**

En el sorteo entrarán todos los cupones recibidos antes del día 15 de marzo de 2004 y el resultado será publicado en el MICRO DINGO nº 57. El premio se enviará por correo postal a partir del 20 de marzo de 2004.

# PANORAMA

QUE SI SALONES,  
QUE SI HISTORIA,  
QUE SI TEMAS  
AFINES...  
SERÁN MUCHAS  
LAS COSAS  
RELACIONADAS CON  
EL MANGA TRATADAS  
EN ESTE ESPECIAL,  
PERO... ¿Y EL MANGA  
EN SÍ? PUES TAMBIÉN,  
TAMBIÉN, YA QUE  
A CONTINUACIÓN VIENE  
UNA PEQUEÑA GUÍA  
PARA QUE SEPÁIS QUÉ  
ES LO QUE SE PUEDE  
ENCONTRAR HOY EN  
DÍA EN NUESTRO PAÍS.



Dicha guía será, si bien extensa, no completa, ya que en el tiempo que transcurrirá entre escribir este artículo y que la revista salga a la venta quizá alguna serie aparezca o desaparezca. Además, el ingente número de títulos en el mercado lleva a que quizás se nos haya pasado alguno (aunque creemos que no); si éste es el caso lo sentimos de veras. Una última puntualización: Nos centramos en el manga, y no en el anime, ya que aparte de ser más caro, queda aplastado por el peso del anime emitido, que obviamente es gratis (y más abundante). Adelante pues.

Varias son actualmente las editoriales que están sacando manga, con unos precios que oscilan entre los 5 y los 12 euros según el formato:

-Medio tomo: unas 100 páginas (5-6€).

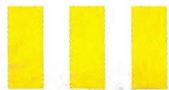
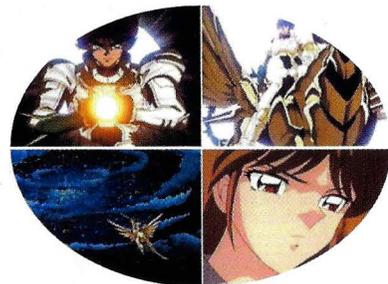
-Tomo: formato idéntico al japonés, unas 200 páginas (precio muy variable).

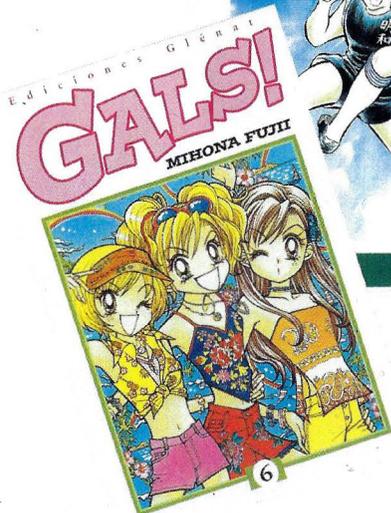
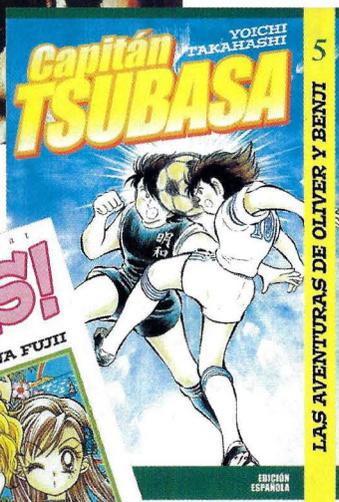
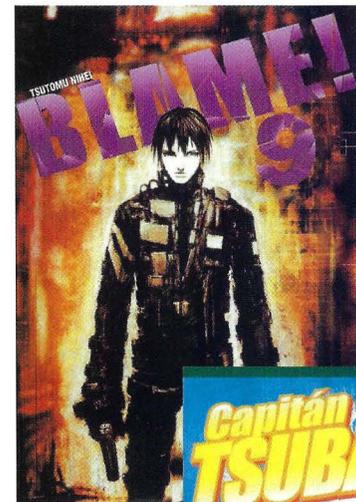
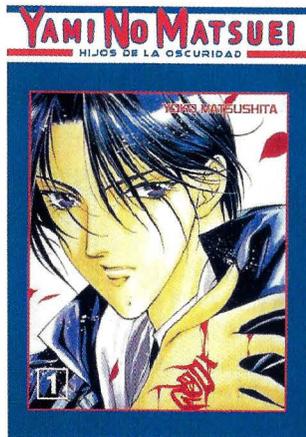
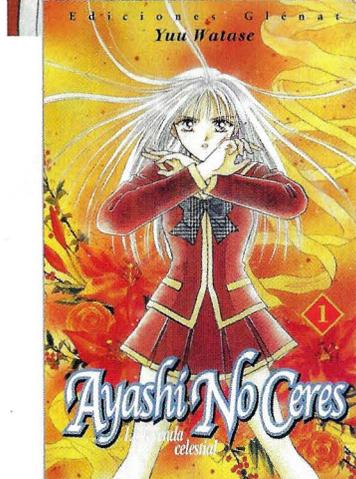
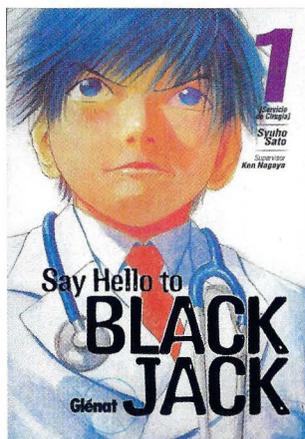
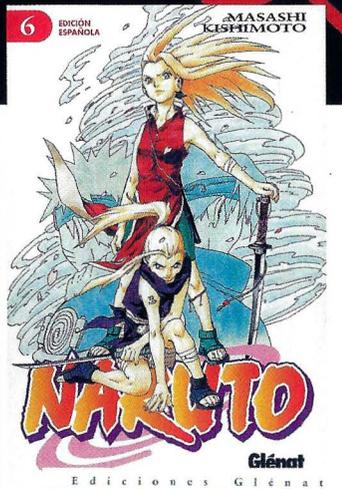
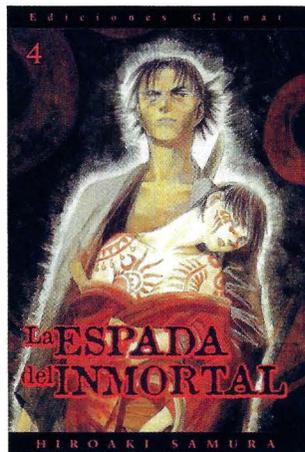
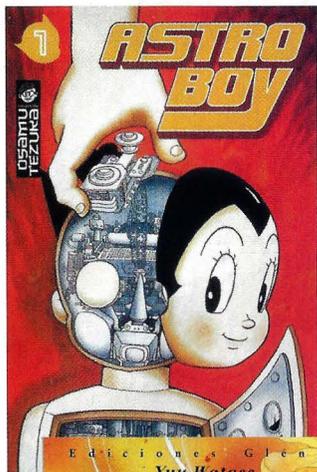
-Doble tomo: el más económico, con unas 400 páginas (11-12€).

En la mayoría de los casos, el sentido de lectura es

oriental, esto es, que se lee "al revés" de cómo nosotros estamos acostumbrados. Y salvo en el caso del medio tomo, siempre suelen venir con sobrecubiertas.

Ocasionalmente, también incluyen unas pocas páginas a color, pero esto es poco frecuente. Vamos con los títulos más significativos de cada editorial, y aclaremos que el orden que se seguirá con las editoriales es el de la preferencia o valoración de los aficionados.





## Ediciones Glénat

Claramente la mejor valorada de todas. Tras unos principios un poco titubeantes, se pusieron las pilas y ahora despuntan como la mejor editorial con unas ediciones impecables y a un precio asequible, destacándose como el modelo a seguir.

### Astro Boy

Obra del mítico Osamu Tezuka, el Dios del Manga. Aunque es de las peores obras suyas que he leído, sigue siendo mejor que muchas actuales y, por supuesto, sólo por ser de este legendario autor, merece ser leída.

### Ayashi no Ceres

Primer shoujo que nos encontramos (shoujo significa 'para chicas'), que combina chicos guapos con mitología, magia y combates impactantes.

### Blame!

Extraña historia cyberpunk con muy poco texto y un guión enrevesado. Hace poco salió a la venta una precuela llamada Noise.

### Captain Tsubasa

El manga de la mítica serie "Campeones: Oliver y Benji". Un dibujo bastante malo y un guión repetitivo, pero que, sin embargo, enganchó, engancha y enganchará a gran número de gente.

### Gals!

Serie sensación entre las adolescentes, este shoujo juvenil nos narra las aventuras de tres fanáticas de la moda a las que les gusta salir, divertirse con chicos y comprar ropa.

### Gantz

Curiosa obra de ciencia ficción con mucha acción y notables dosis de erotismo. Es de esas en las que al principio no te enteras de prácticamente nada.

### Inu Yasha

Bombazo reciente de una de las autoras más famosas del manganime. Narra las extrañas aventuras de una estudiante y un semidemonio entre los que, obviamente, nacerá el amor.

### La Espada del Inmortal

Manga de ambiente histórico en el que predomina la acción y lucha, de mano de un inmortal sin piedad por sus enemigos.

### Naruto

Uno de los últimos bombazos del mundillo.

Acción y aventuras de mano de tres ninjas adolescentes en su lucha por convertirse en los mejores.

### Say Hello to Black Jack

Con este título, que homenajea al legendario Black Jack de Osamu Tezuka (a mi entender el mejor manga de este autor y uno de los mejores de la historia). Queda claro que la historia va de médicos. De hecho, una dura crítica al actual sistema sanitario japonés protagonizada por un joven médico lleno de ilusiones y proyectos.

### Yami no Matsuei

Nuevo shoujo, aunque con tintes "yaoi" (de amor entre hombres). Como en tantos otros shojos, los seres alados serán una constante.

Esta editorial argentina desembarcó en España hace dos años y rápidamente se hizo un hueco por méritos propios. Si bien al principio hubo algunos problemas por el idioma, pronto corrigieron este detalle y se destacaron por la gran calidad de sus ediciones, en las que, además, incluyen al final unas aclaraciones para explicar cualquier elemento cultural que un lector occidental pueda desconocer, ayudando así a entender mejor una situación o comentario.

## Ediciones Ivrea

### DNAngel

Pese a ser un shojo, no es tan "femenino" como otros (quizá porque el protagonista es un chico). Narra las aventuras de un adolescente que en el día de su primer fracaso amoroso descubre que, en presencia de la chica que ama, se transforma en un legendario ladrón.

### Kaikan Phrase

Shojo con mucho amor, celos, inseguridad y comeduras de cabeza adolescentes protagonizado por una estudiante que se enamora de un cantante famoso.

### Katteni Kaizo

Manga de humor absurdo que o bien encanta o bien aburre, pero que no deja indiferente a nadie. Personalmente lo veo divertido, pero entiendo que la tremenda carga cultural y las muchas referencias a cosas específicamente japonesas lleven a que a ciertas personas les resulte tedioso.

### Lost Universe

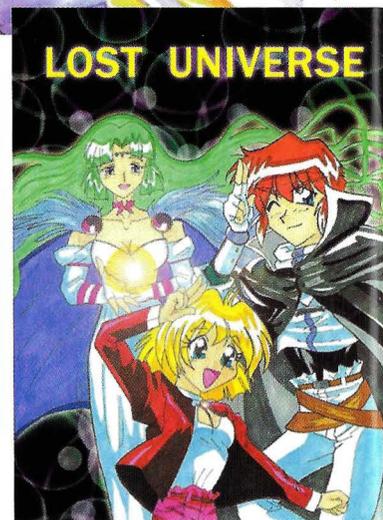
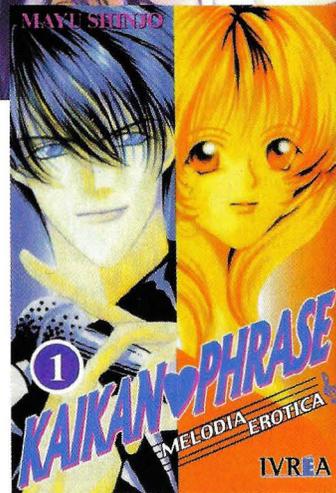
Aventuras en el espacio de mano del autor de uno de los títulos más famosos de este país (y de esta editorial): Slayers.

### Slam Dunk

Otro manga deportivo, aunque el ser de baloncesto a priori no lo hace tan interesante como uno de fútbol. Pero al fin y al cabo, la rivalidad y afán de superación son los mismos en cualquier deporte, sea cual sea.

### Vagabond

Historia biográfica del legendario Miyamoto Musashi, por lo que nos encontramos ante una adaptación bastante realista de la vida



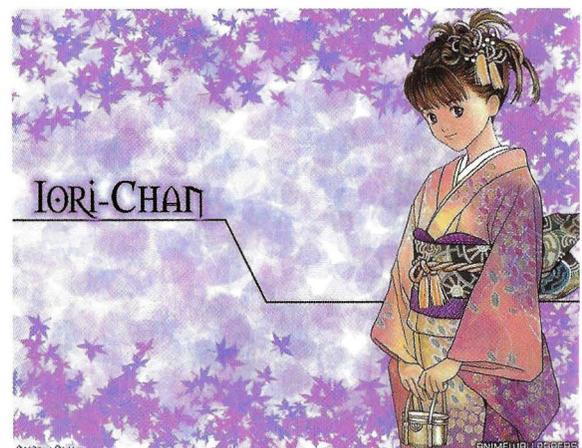
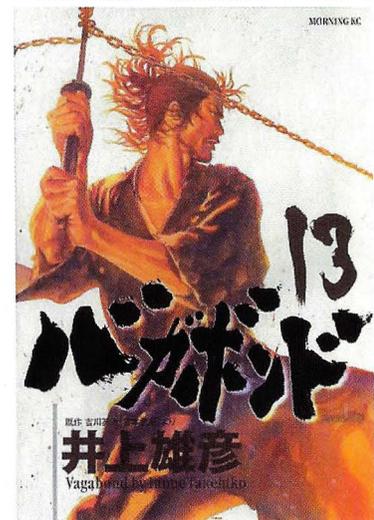
japonesa en la época (es decir, que incluye mucha sangre y violencia, por lo que este título no es el más recomendable si quieres convencer a tus padres de que el manga no es sólo sexo y violencia).

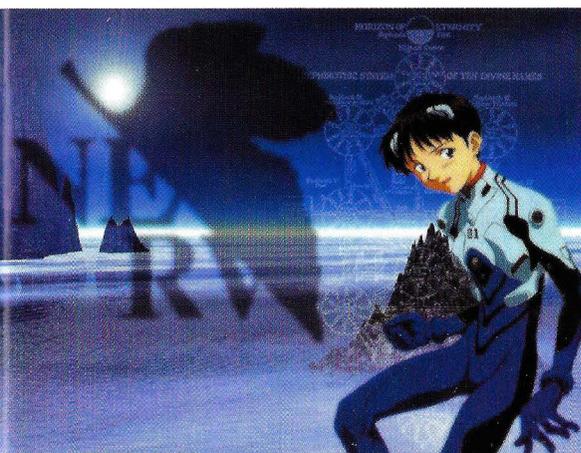
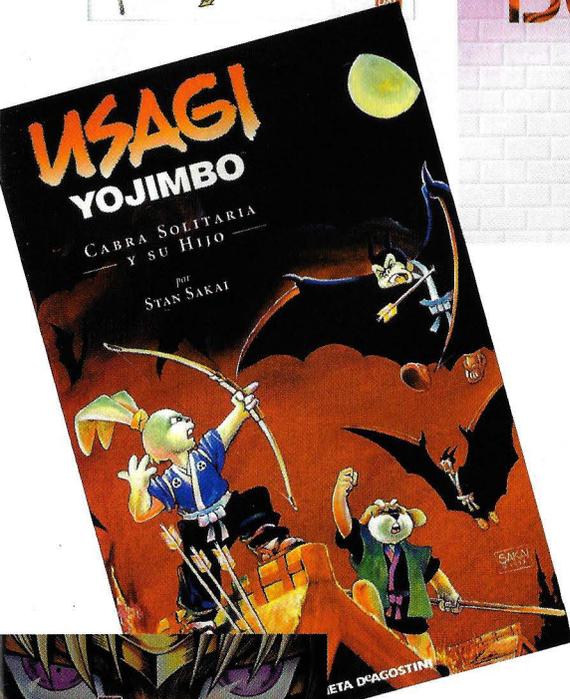
La que durante los primeros tiempos del mundillo fue sin discusión la mejor y más prolífica editorial de manga de nuestro país, ha visto cómo su mala política de edición (sacar lo que fuera con tal de aprovechar el boom aunque fuese una basura y cortar numerosísimas series a mitad) le valieron el ser despreciada por gran parte de los aficionados. Sin embargo, supo aprender de sus errores y actualmente tiene una política bastante coherente, aunque aún se le achaca que saque sobre todo medios tomos (lo menos rentable para el lector).

### Detective Conan

Cuenta las aventuras de un estudiante atrapado en el cuerpo de un niño que resuelve todos los

## Planeta DeAgostini





# Tokyo Babylon



casos que se le presentan sin pestañear. Resulta interesante por eso de que, además, puedes intentar resolverlos por tu cuenta como si de un libro se tratara.

**I's**  
Una de las obras más famosas de este autor, muy conocido por sus comedias románticas (como el caso que nos ocupa) con altas dosis de erotismo.

**El lobo solitario y su cachorro**  
Serie mítica donde las haya, aquí se conoce sobre todo porque en EEUU triunfó como Lone Wolf and Cub. Manga viejo, pero no por ello malo, que nos cuenta las aventuras de un ronin (samurai sin señor). Recomendable no sólo porque es un título absolutamente básico, sino porque además es muy interesante.

**Monster**  
Terror psicológico con fuertes dosis de novela detectivesca componen esta obra, donde lo perfectamente cotidiano se confunde con intereses, preferencias y asesinatos.

**Shin-chan**  
Poco que decir, pues imagino que todos conocéis ya de sobra al japonésito que ha revolucionado tanto canales autonómicos como asociaciones de padres. Humor y crítica mordaz de la sociedad japonesa, que no es tan distinta de la nuestra. Eso sí, el dibujo malillo.

## Tokyo Babylon

¿Mediums, espíritus y fantasmas en una gran ciudad como Tokyo? Pues sí, al menos en este shojo con muchos chicos guapos y peleas espectaculares.

## Usagi Yojimbo

Si bien no es un manga propiamente dicho, el ser también una adaptación de la vida de Miyamoto Musashi, (aunque más light que Vagabond, de corte más juvenil y con más elementos inventados), hace que merezca la pena reseñarlo. Que su tipo de dibujo con animales, estilo Tortugas Ninja, no os eche atrás, es de lo mejor que hay hoy en día en el mercado.

## Yu Gi Oh

Peleas entre monstruos encerrados en cartas. Título famoso por la serie de TV que sigue el esquema iniciado en su día por Pokémon y Digimon.

# Norma

La que durante mucho tiempo fue la editorial más odiada por los aficionados debido a sus pésimas ediciones (mal papel, peor impresión, hojas que se caían en cuanto abrias los ejemplares, precios prohibitivos y series cortadas) ha vuelto, tras un largo periodo en blanco, demostrando que tienen la lección aprendida. Aunque todavía son de los más caros y de vez en cuando se les cuelan errores, están a la altura del mercado.

## .hack

Acción y aventuras por doquier en un ambiente futurista.

## Beyblade

De nuevo combates tipo Pokémon y Digimon.

## Chobits

Comedia estudiantil fantástica con, alto contenido erótico que se desarrolla en un futuro no muy lejano en el que los ordenadores tienen forma de chico o chica al gusto. Esta serie ha resultado todo un bombazo.

## Evangeliion

Para algunos la mejor serie de la historia, para otros la más aburrida e infumable, nuevamente tenemos un título que no deja indiferente a nadie en su versión man-

ga, al parecer algo más llevadera que la animada. Temática místico-religiosa en medio de grandes combates entre robots tipo Mazinger Z pero actualizados.

## Hellsing

¿Qué mejor forma de luchar contra los vampiros que usando a otro vampiro?

## Kamikaze

Mezcla de ciencia-ficción y artes marciales, en esta historia encontraremos peleas a gran escala.

## Los caballeros del Mundo Mon

Aventuras de mano de un par de niños con poderes mágicos que luchan por lograr la concordia entre el mundo de los humanos y el de los monstruos.

## Louie, el guerrero de las runas

Fantasia heroica de entretenimiento con todas sus letras e ingredientes, incluyendo protagonista destinado a salvar el mundo pese a que parece un vago inútil y mujeriego.

## Love Junkies

El único hentai (porno) propiamente dicho que hay en la actualidad. Historias insulsas que están ahí simplemente para dar un marco al ñaka ñaka.

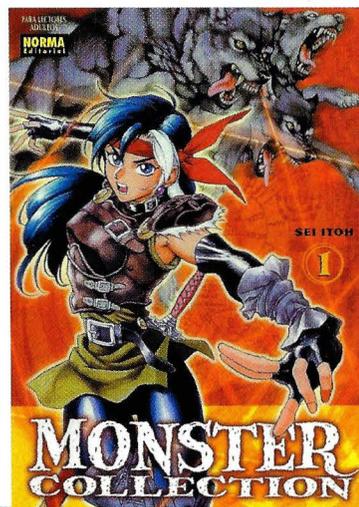
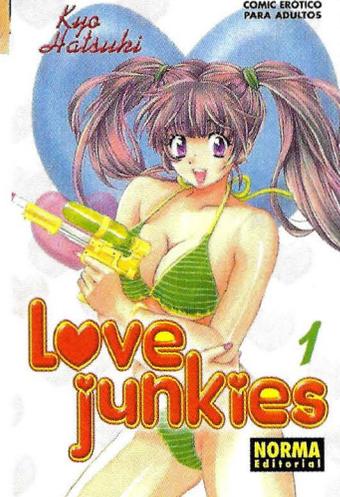
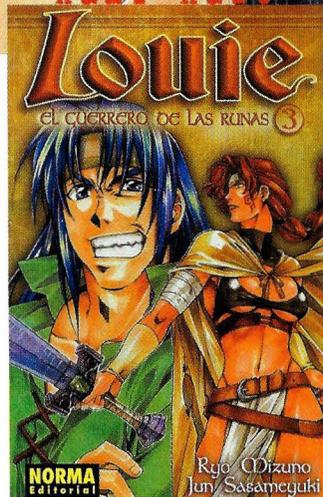
## Monster Collection

Otra serie de fantasía heroica, esta vez más del tipo rol (en concreto, está basada en un juego de cartas). Tiene el aliciente de un dibujo francamente bueno, lo que ayuda a que los chicos sean muy guapos y las chicas ni te cuento, algo de agradecer dado que la serie tiene un pequeño componente erótico.

## Rahxephon

Aventuras, mechas (grandes robots) y acción en esta historia que tiene elementos últimamente muy de moda.

Esta distribuidora, tras un conflicto con MangaLine, emprendió su camino como editorial en solitario. A su favor tiene los mejores precios del mercado, pero en contra su juventud, que ha favorecido el que sus textos tengan faltas de ortografía y que en ocasiones sus ediciones se hayan comparado con



las realizadas por aficionados. Aun así, mejoran mes a mes, y pronto estarán al nivel de sus rivales.

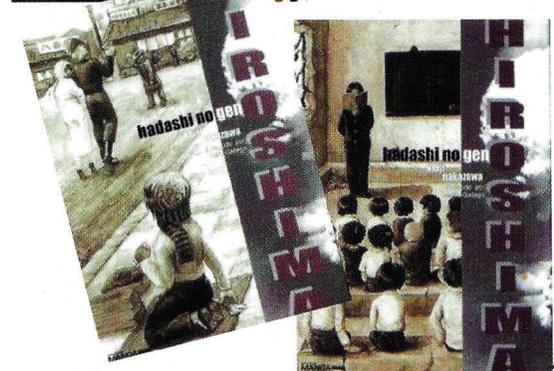
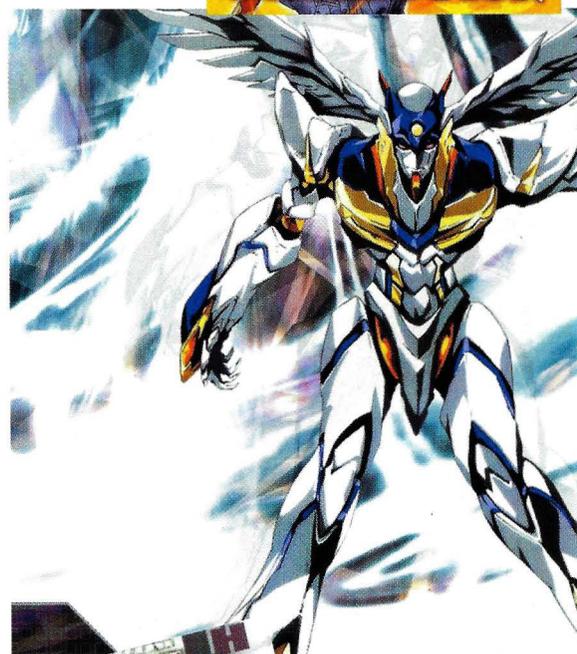
## Btx

Del autor de Los Caballeros del Zodiaco, es más de lo mismo: Adolescentes con armadura que luchan por grandes causas. Eso sí, el dibujo podría mejorarse.

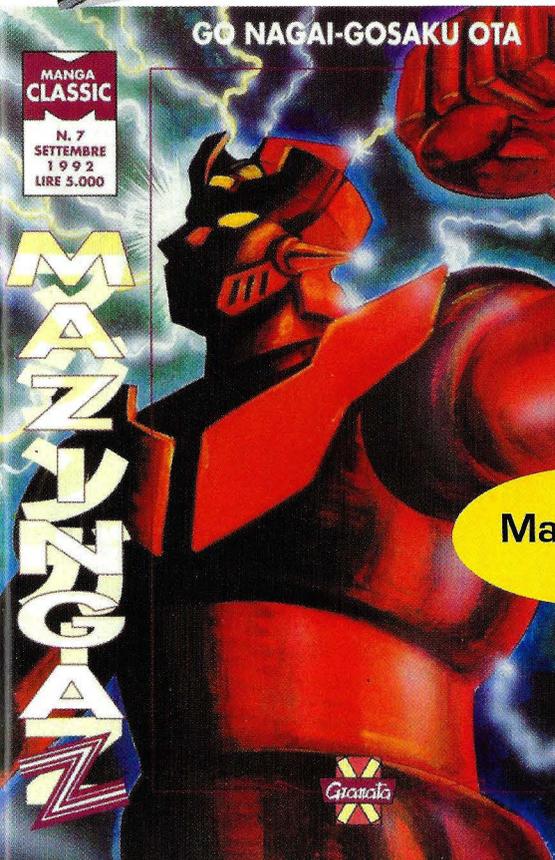
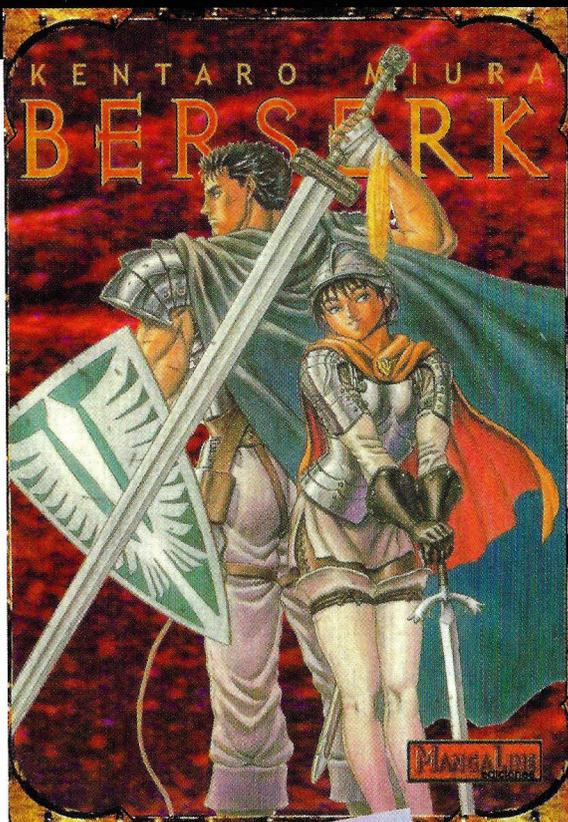
## Hiroshima

Este título es IMPRESCINDIBLE. Aunque no seas aficionado al manga. Aunque no seas aficionado a los cómics. Aunque no sepas leer. Este título debería leerlo toda la humanidad, por lo menos los dos primeros tomos, pues su mensaje anti guerra, ya de por sí loable, es tanto más encomiable cuanto más en cuenta tengamos que el autor del manga es un superviviente de Hiroshima que narra experiencias personales (tales como ver a la mitad de su familia morir quemada viva al haber quedado atrapada en las ruinas de su propia casa tras estallar la bomba atómica) o vistas/oídas muy de cerca en esos años.

Lo dicho, quizá el dibujo antiguo y



## Otakuland



la repetición en el esquema de las aventuras te acaben aburriendo, pero nunca será antes del tercer tomo (donde termina la primera parte), y ya digo que al menos los dos primeros los debería leer cualquier ser humano sin importar su raza ni condición.

#### Shamo, gallo de pelea

Historia bastante violenta y cruel sobre un joven que en una ida de cabeza mata a sus padres, yendo a un reformatorio en el que se dan todos los casos que sobre ellos se cuentan.

#### Touch

También conocida con el nombre de Bateadores, esta maravillosa historia mezcla el amor juvenil con un deporte tan desconocido aquí como el béisbol, pero como ya he dicho antes, la pasión es la misma en todos los deportes, ¿no?

### MangaLine

Un conflicto con su distribuidora OtakuLand, que acabó en juicio, paralizó todas sus ediciones. Ahora por fin parece que van a volver, y por eso reseñamos sus títulos pese a que a día de hoy el tema sigue parado. Decir que cuenta con todos los puntos a favor y en

contra de OtakuLand: Precios más que razonables, pero ediciones que rozan lo amateur.

#### Berserk

La historia de un guerrero portentoso en su ansia de venganza contra los demonios. Acción salvaje y desenfrenada en uno de los títulos del género que más gustan por aquí.

#### Gensomaden Saiyuki

Aventuras al estilo clásico: Grupo de protagonistas que lucha por nobles causas. Por supuesto, con poderes y cosas del estilo.

#### Yura y Makoto

Hentai, pero no hentai "clásico", es decir, no simplemente sexo y ya está, sino que pretende ser un manual de sexo que oriente y enseñe a los jóvenes adolescentes que lo leen, por lo que la historia es la de una pareja virgen que partiendo de cero va descubriendo todo lo relacionado con el apasionante mundo del sexo.

### Selecta Visión

En realidad es una distribuidora de anime, que hace un tiempo decidió lanzar también manga, al principio las versiones en papel de las series que editaban, pero luego también títulos independientes.

Desgraciadamente, editan manga muy de cuando en cuando y además a unos precios algo elevados, por lo que la única serie relevante que tienen actualmente es:

#### Mazinger Z

No creo necesario añadir nada más. Sí, se trata del mítico manga que dio origen a la no menos mítica serie de dibujos que tantos y tan buenos recuerdos nos trae. Así que, como digo, sobran comentarios.

#### OTRAS

Ediciones DePonent se metió hace muy poquito en el campo del manga, y el hecho de que editen sobre todo tomos unitarios o series cortas hace que actualmente no tengan ninguna serie que reseñar. Y Azake es otra editorial que, aunque sacó el clásico La Rosa de Versalles, no ha vuelto a dar señales de vida en el sector del manga. ●

# LOS FRIKIS TAMBIÉN EVOLUCIONAN

SE TIENDE A DECIR QUE LOS GRUPILLOS SUBCULTURALES NO EVOLUCIONAN, QUE SE QUEDAN ESTANCADOS, QUE PESE AL PASO DEL TIEMPO Y GENTE SIEMPRE SE HACE Y DICE LO MISMO. A VECES ES CIERTO (SE SUELE USAR SIEMPRE EL EJEMPLO DE LOS TREKKIES), PERO OTRAS NO, COMO EN EL CASO QUE NOS OCUPA. DE LO CONTRARIO, NO TENDRÍA SENTIDO HABER ESCRITO ESTO ^\_^).

Por Isabel Lozano

**E**s evidente que desde que el manganime tuvo su boom hasta ahora, han cambiado muchísimas cosas (para empezar, a principios de los 90 no había casi información, ni Internet, ni revistas, ni anime en DVD, ni...). Sin embargo, si la retrospectiva es algo más corta, sí que puede parecer que el mundillo del manganime está estancado.

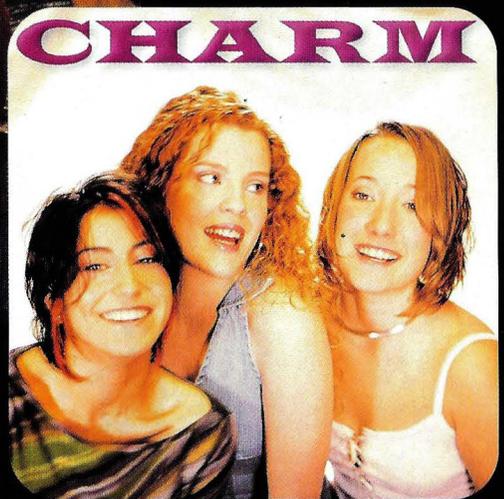
Al fin y al cabo, hace bastante que no se hace nada realmente original... ¿O no? Afortunadamente, no. No son muchos, pero sí que hay algunos factores que dejan ver que la cosa se mueve. Veámoslos. Para empezar, uno de los campos con más movimiento (aunque poca innovación, todo hay que decirlo), lo encontramos en el terreno de los *fansub*. ¿Y qué es un *fansub*? Pues un grupo de gente que coge series que no

han llegado a un país y las sacan en ese país subtituladas al propio idioma. A primera vista muy bonito, claro, pero es ilegal, ya que, aunque en principio no se daña a ninguna empresa (si una serie fuera licenciada el *fansub* dejaría de sacarla), igualmente se utilizan las series sin permiso para su emisión. Lo que, evidentemente no es problema para que sean decenas los *fansub* y cientos los aficionados que se pasan el día bajando material. Y cada vez mejores, ojo, porque ahora ya te puedes bajar un CD entero, con los capítulos, algunos extras y el menú de navegación, casi nada... Aquí podríamos hablar de los que venden ese material (un *fansub* es gratuito) o los que piratean (el término usado es "ripear", pero mejor si usamos nuestro bonito español) material legal editado, pero no es el momento ni el lugar para





Fotos: Paco García



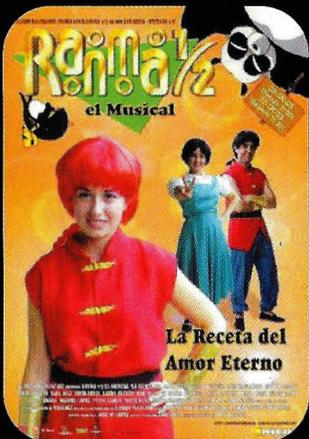
hablar de esta basura que ensucia el buen nombre del mundillo. La variante más innovadora es, sin duda, la que engloba ciertos proyectos que tienen su precedente en algo que ya hizo la Asociación Neo Atlantis en su día de forma experimental: No subtítular anime, sino doblarlo. Obviamente, también de manera amateur, y de nuevo de forma ilegal, pero lo cierto es que resulta cuando menos curioso eso de poder conseguir anime no legado oficialmente a tu país doblado en tu mismo idioma.

### EVENTOS CURIOSOS

Llega el turno de los eventos, que son los que más hacen por innovar un poquitín, siendo lo más destacado los

concursos de cocina japonesa, las peleas de gente embutida en trajes de gomaespuma al más puro estilo Humor Amarillo, o las recientes gymkhanas, en las que los aficionados participantes buscan algo o a alguien. Todo ello, actividades que, como el *cosplay* o el karaoke, intentan convertir los eventos en fiestas otakus, pues es demasiado común que dichos actos sean poco más que grandes tiendas donde lo único que importa es vender, vender y vender. Le toca el turno a las publicaciones del medio, que hacen lo que pueden, algunas con éxito, otras no tanto. Aunque claro, en su día fue todo un bombazo que salieran con CD, pero de eso ya hace 6 años, y ahora las cosas han cambiado. Quizá la más destacable sería la revista Minami, que entre sus muchos intentos por evolucionar y adaptarse a

los gustos de los aficionados innovó con el llamado Gran Hermanotaku, una parodia del conocido programa de televisión a base de personajes de manganime en clave de humor que tuvo tanto éxito que ya va por su tercera edición. Básicamente se trata de eso, coger a varios personajes de manganime (normalmente son los lectores los que eligen), meterlos en una casa (ficticia, claro, todo es ficticio) y en clave de humor dejar que vayan interactuando y conviviendo como en el programa de Tele5 ocurre. Evidentemente, la cosa tiene grandes dosis de humor, ya que en caso contrario la idea resultaría un tanto tediosa salvo para los más fanáticos del

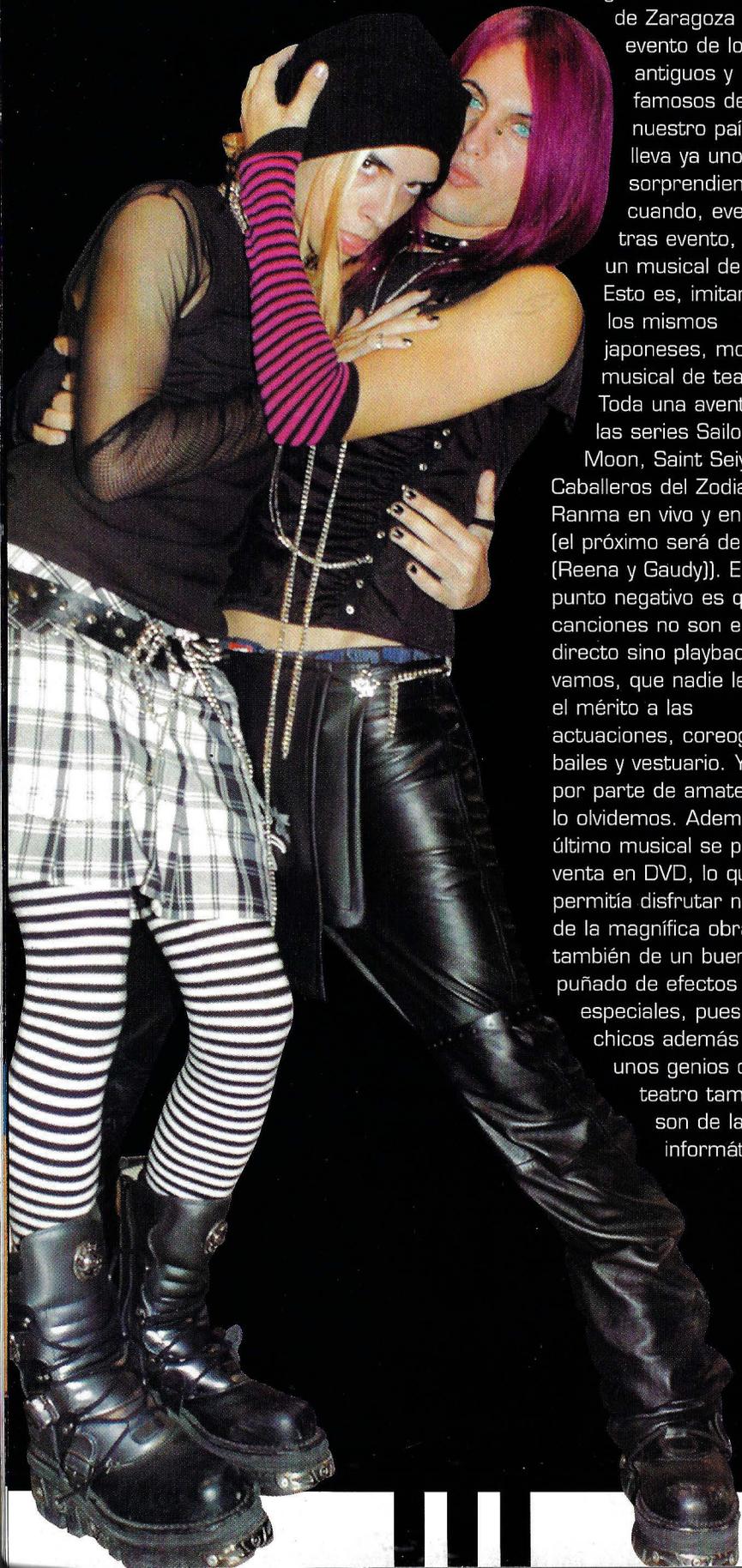


## Los frikis también evolucionan

tema. Eso sí, lo de las expulsiones también va como en la realidad, y los lectores pueden votar y nominar por carta o email. Y ahora sí, las dos cosas que a mi modesto

entender son más destacables de todo el *fandom* nacional. Para empezar, los musicales de la Asociación Tatakae de Zaragoza. Este grupo, que también organiza las Jornaicas de Zaragoza (un evento de los más antiguos y famosos de nuestro país), nos lleva ya unos años sorprendiendo cuando, evento tras evento, realiza un musical de anime. Esto es, imitando a los mismos japoneses, montar un musical de teatro. Toda una aventura de las series Sailor Moon, Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco) y Ranma en vivo y en directo (el próximo será de Slayers (Reena y Gaudy)). El único punto negativo es que las canciones no son en directo sino playback, pero vamos, que nadie le quita el mérito a las actuaciones, coreografías, bailes y vestuario. Y todo por parte de amateurs, no lo olvidemos. Además, el último musical se puso a la venta en DVD, lo que permitía disfrutar no sólo de la magnífica obra, sino también de un buen puñado de efectos especiales, pues estos chicos además de ser unos genios del teatro también lo son de la informática.

Y el recopetín de bulles, Operación Friki. Sí, sí, como suena, la anteriormente mencionada revista, Minami, viendo el éxito que los karaokes tenían en todos los eventos por un lado, y el del no menos conocido programa de televisión por otro, entró en contacto con Orange Music y entre ambos organizaron el mencionado concurso, que tras un proceso de selección bastante parecido al del programa original, terminaría con la gala final en el Salón del Manga de Barcelona, y al ganador le pondrían nada menos que un disco en el mercado. Dicho y hecho, ganaron tres chicas, que hace poco vieron su disco ponerse a la venta en todas las estanterías de las tiendas de música y grandes superficies de España. El grupo se llama Charm, y el CD, cuyas canciones fueron elegidas por los lectores de la revista, Konnichiwa. Como dato curioso, decir que las canciones están en su versión original japonesa, traducidas y adaptadas al español, y también en versión karaoke para que puedas dar rienda suelta a tus inquietudes como cantante. Huelga decir que dado el exitazo de la idea ya hay un Operación Friki 2 en marcha, estáis a tiempo de participar, si os interesa. Poco más, pues aunque espíritu hay, lo que escasea es el tiempo y los medios, que al fin y al cabo esto es una afición y no un modo de vida. Y además, esta es una afición muy reciente y por tanto joven, demos tiempo a que se desarrolle, madure y evolucione con calma, que seguro que nos sorprende a todos... o no. ■





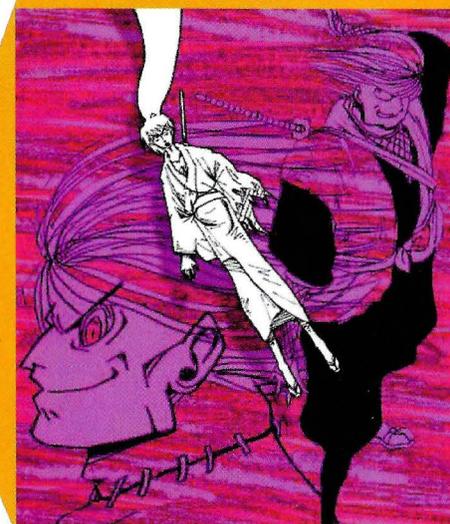


En los años 50, las revistas de manga tokiotas eran todas infantiles y muchos autores se refugiaron en un nuevo medio de entretenimiento barato de Osaka orientado al proletariado, la juventud y la tercera edad: el sistema de bibliotecas de pago o Kashibonya con una red de 30.000 centros de préstamo por todo el país. Azuzados por el neorrealismo europeo y el cine negro americano abandonaron el cómic de estilo 'disneyano' por otro más detallista y fotográfico: el gekiga. El gekiga abrió el campo a temas hasta entonces tabú y a nuevos géneros como el horror, el erotismo, las historias de samurais o las de yakuzas. Junto con otros autores de gekiga, Katsuiki Nagai promovería en Julio de 1964 la primera revista underground de la historia del manga: Garo. De caducidad mensual y mucho más cara y menos extensa que los semanarios de manga, proponía editar sin pagar a cambio de total libertad creativa. Garo se transformó rápidamente en marca y señal entre los intelectuales de los 60 y su éxito hizo que el mismo dios del manga, Osamu Tezuka, imitase su fórmula tres años después con Com (de 1967 a 1973). Dos autores editados en nuestro país, Tatsumi y Sampei Shirato, aportaron respectivamente erotismo y espíritu izquierdista al proyecto, aunque el punto de referencia literario sería Yoshiharo Tsuge. Por su intensa introspección biográfica con ribetes surrealistas, a Tsuge se le ha asociado con el movimiento del Shishogetsu o novela del yo. De igual manera, depresivo e inseguro a causa de una vida dura, en permanente fuga y sin resolución, Tsuge no se prodigó como autor de historietas. En cualquier caso, por su obra personal y genial es hoy considerado como el padre del cómic alternativo japonés. En los 70, el movimiento se consolida. Garo alcanza en 1971 los 70.000 ejemplares y aparece un nuevo terreno de juego para el arte degenerado: el erogekiga. El disparo de salida lo daría en 1973 la revista Manga Erotopia a la que seguirían en 1975 Manga erogenika y Manga Alice en 1977, entre otras. A diferencia de los manga comerciales, el único requerimiento editorial en este género es el sexo explícito, dejando de tal manera un amplio espacio para la libertad estética. Sin embargo, otro límite externo, las leyes censoras niponas que prohíben la representación de los genitales, empujaron al género hacia lo que sí permitían: la violencia extrema. Interpretado como subcultura antiautoritaria por unos, fantasías masculinas de dominación por otras, el cóctel de sexo y violencia devino en la proliferación gráfica de todo tipo de parafilias.

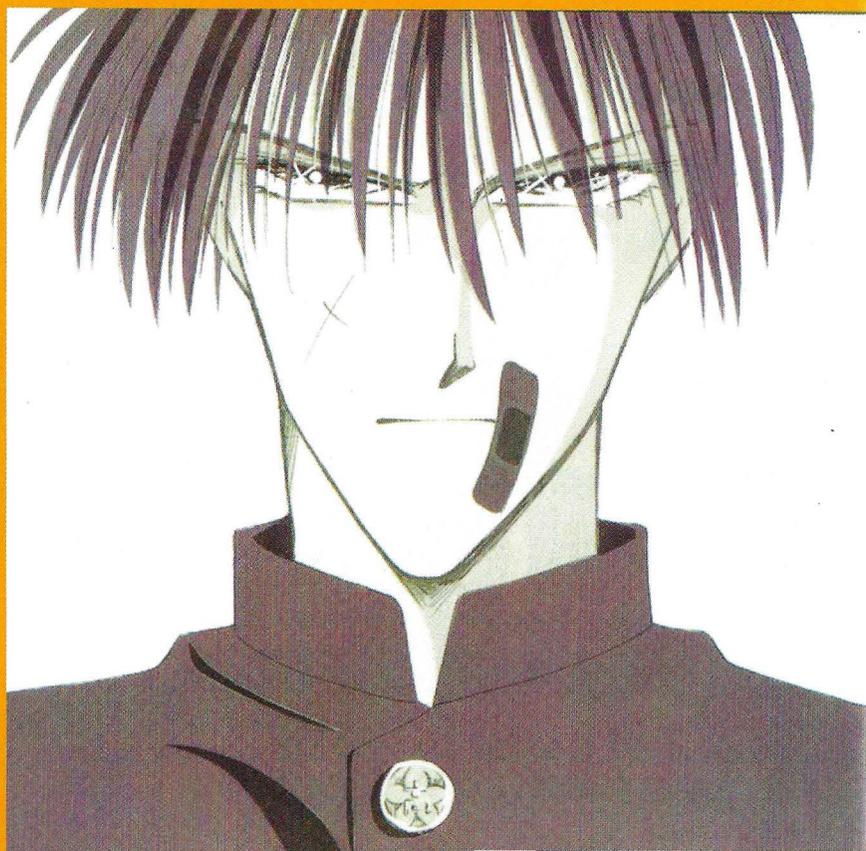
# ATIV



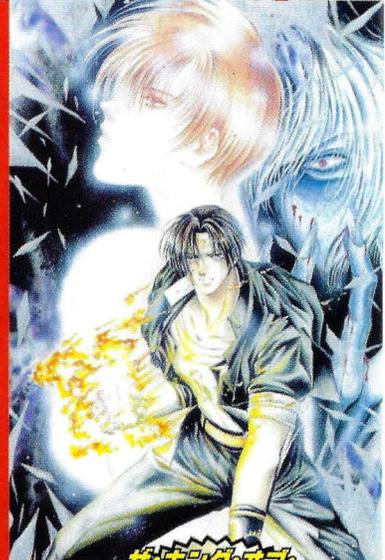
# JAPONÉS



# El comic alternativo japonés



Dos antologías han introducido en Occidente al cómic alternativo japonés: Sake Jock (1995) y Comics Underground Japan (1996) que se pueden pedir por correo a la editorial Fantagraphics, también existe la menos interesante Secret Comics Japan (2000) en la editorial Viz. Blast Books ha editado en inglés Mr. Arashi's Amazing Freak Show (1992) de Suehiro Maruo del que también se incluye una historietta en The New Comics Anthology de Bob Callahan (Collier, 1991). El número 7 de RAW (1985) incluye dos historietas de King Terry y Yoshiharo Tsuge. Otros autores de los que no hemos hablado son Hideshi Hino que tiene dos libros publicados por Blast Books, Panorama of Hell y Hell Baby, y Keichi Otta del que se pueden adquirir varias obras a través de la faneditorial marselesa Le dernier Cri.



## Sangre y violencia

Como heredero de Tsuge, durante esta década, el autor más representativo de la sensibilidad alternativa fue Kazuichi Hanawa. Por su tendencia al horror macabro y escatológico se le encasilló como ero-gore, a pesar de la elegancia de su personal estilo, detallado y oscuro, inspirado por la estética del "grabado atroz" en madera del Japón decimonónico. La fascinación retro de Hanawa por este periodo se extiende al plano argumental reinventando en sus cuentos eróticos y esotéricos el imaginario de la época como exótico y decadente. Budista practicante y retraído, fue, no obstante, detenido durante más de un año en 1994 por posesión de armamento antiguo y moderno. El discípulo más aventajado de Hanawa sería Suehiro Maruo. Como su maestro, a los 20 años Maruo también paso por la cárcel por, tras abandonar el colegio, dedicarse a robar discos (de Santana y Pink Floyd). Maruo también se inspira en el grabado atroz, aunque su verdadera fuente estética está en la Alemania y el Japón de los años 30. Igual de decadente y siniestro que Hanawa es, no obstante, mucho más brutal y sangriento. Probablemente Maruo sea el autor de comics más extremo en la estetización de la violencia, aumentada, si cabe aún, por su control absoluto de la línea casi fotorealista. El más famoso de los dibujantes alternativos japoneses, Maruo es hoy autor de culto entre las adolescentes japonesas. El ero-gekiga sucumbirá a lo largo de los 80 por la aparición de revistas de fotos porno y la progresiva incorporación de escenas sexuales en el manga convencional hasta formar el nuevo manga de lolitas. A la revista Garo no le fue mucho mejor pues en esta década cifró sus ventas siempre por debajo de los 10.000 y en 1984 le apareció una rival alternativa: Comic Baku. Es en este entorno hostil donde se produce una revolución estética bajo influencia del punk. Terry Johnson, Takashi Nemoto y Muddy Wehara entre otros (este último incluido en el libro Rostros de Carmín) crearon el grupo "Tokyo funky stuff". Johnson será el gurú de un nuevo movimiento que, en una suerte de Do-it-Yourself, rechaza la perfección formal y figurativa del manga para reivindicar el arte Heta-uma (bueno-malo) al que no le preocupa la falta de aptitudes ni de calidad artística sino preservar el alma y la energía espontánea del boceto. Johnson llegó a editar en 1986 un manual de 285 páginas sobre su filosofía del que pronto hubo que tirar una edición ampliada. La extraordinaria influencia como dibujante, ilustrador y diseñador de Terry Johnson ha impregnado desde entonces la cultura pop de Japón de este grafismo trash que hoy se encuentra desde en el

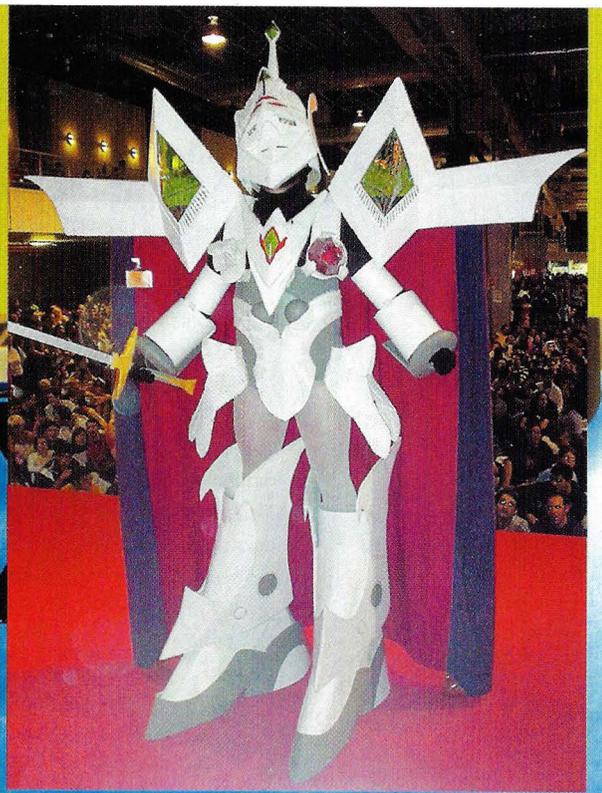
envoltorio de la comida basura hasta en las señales de tráfico. En los 90 las fronteras entre el cómic alternativo y el manga se han ido diluyendo. La revista Garo y similares ya no son la única alternativa editorial por la progresiva facilidad técnica para la autoedición que dio lugar desde mediados de los ochenta a un fenómeno nuevo: el fanzino o Dojinshi. Por otro lado, buena parte de los dibujantes alternativos se han ido integrando en las editoriales comerciales, que han aflojado sus criterios ante la expansión brutal del fenómeno manga en la última década, y las propias revistas alternativas se han vuelto menos arriesgadas, más permeables y menos politizadas que antes.

Las revistas alternativas son de las pocas "unisex" de Japón y han dado cobijo en los últimos años a un buen número de autoras de historietas. Entre las contemporáneas destacan Kiriko Nananan y Nekojiro.

Kiriko Nananan debutó en Garo en 1993 con su serie Hole. Sus historietas narradas como un diario en tiempo presente y primera persona recuerdan a un storyboard al limitarse habitualmente a una viñeta por página y numerosos planos detalle. Nananan es extremadamente popular entre las chicas japonesas de las que atrae adjetivos como "cool" o "fashion" quizás por su dibujo de perfil fotogénico. Nekojiro, cuya verdadera identidad es tan misteriosa como sus tebeos, ha continuado desde que debutó en Garo en 1990 realizando sus historietas de dibujo naif y argumento mágico sobre el despertar a la vida de un par de hermanos gatitos.

En 1991 Garo fue comprada por la productora de videojuegos Zeit que, tras la muerte de su fundador en 1996, impuso sus criterios trendy para desempolvar la imagen sesentera de la revista. Como consecuencia, la mayoría de sus autoras la dejaron en la estacada y fundaron el grupo Sheirinkogeiisha que debutó el 7 de julio de 1997 con su propio magazine AX o Manga no oni. Además de ambas, el panorama actual del alternativo en Japón lo completan Comic cue, cuatrimestral y temática, Quick japan, con dos o tres series, y la antología porno Comic Ero. ■





# TERRITORIO

Por Lázaro Muñoz

# OTAKU

SI HAY ALGO  
MEJOR QUE  
SER UN FRIKI,  
ES SER UN  
FRIKI Y PODER  
DISFRUTARLO  
SIN QUE NADIE  
TE MIRE MAL.  
¿UTOPIA?  
NO, EVENTO.

(Nota: Para una óptima lectura de este artículo, se recomienda poner de fondo la banda sonora de "El hombre y la Tierra", la famosa serie documental del gran Félix Rodríguez de la Fuente).

Cuando ves los espacios informativos, de tanto en tanto, al final suelen hacer reseñas de algún tipo de evento interesante. Normalmente son grandes salones de informática, coches, turismo... Pero de un tiempo a esta parte, cada vez más a menudo se cuelan eventos que el espectador no se espera. Hablamos, obviamente, de los referidos al cómic o, en el caso que nos ocupa, al manga. Que se dividen tradicionalmente en dos: Salones o Jornadas. La diferencia entre ambos no está clara, y vendría a ser que los salones son algo más grande y serio, y las jornadas algo más entre amiguetes. Pese a todo, insisto en que la diferencia no está clara del todo y muchas veces a un evento se le da el nombre de Salón o Jornada equivocadamente (sobre todo lo primero, pues son muchos los que pretenden elevar la categoría de su movida de esta sencilla manera).

## En el principio...

¿Cómo nacen estas cosas? Pues, para empezar, hace falta que alguien lo organice. Una vez tenemos un grupete, más o menos extenso, hay que buscar sitio y pasta; si hay suerte vienen juntas porque consigues algún tipo de apoyo o subvención de un organismo oficial, si no, hay que buscarse la vida y sacar pelas de donde sea. Y cuando ya tienes local y presupuesto, preparas un programa acorde y das toda la publicidad que puedas al evento.

Suena fácil, ¿verdad? Pues os aseguro que no lo es. De hecho, con sólo esto ya nacen las claras diferencias entre eventos.

Por ejemplo, si organiza una entidad u asociación "seria", es fácil que consiga ayuda oficial y monte algo grande, pero en el lado negativo tenemos que el objetivo principal suele ser ganar dinero, y ahí tenemos que hay que pagar por entrar al evento y que una vez dentro lo que prima es la comercialidad, con numerosos stands de tiendas vendiendo a todo trapo.

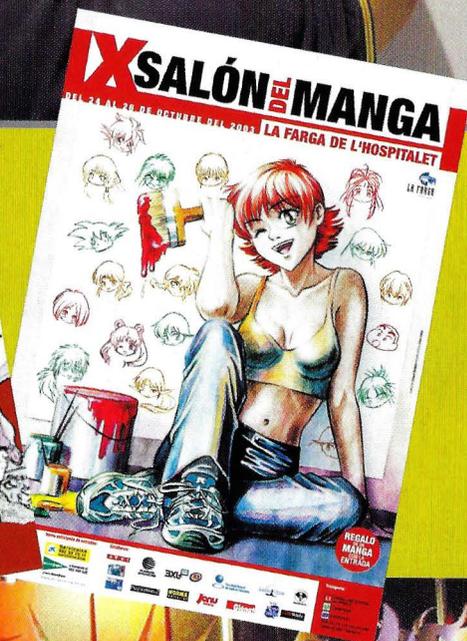
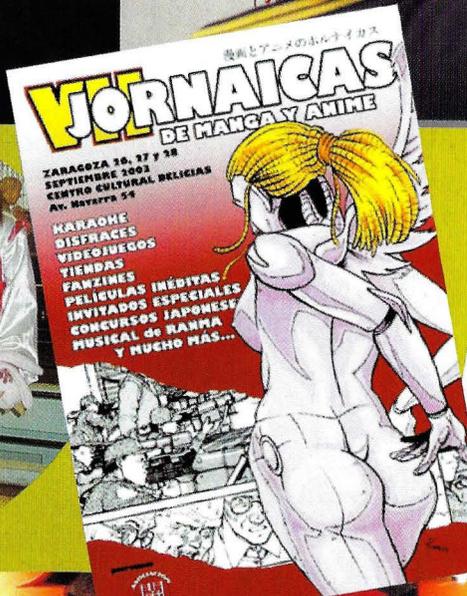
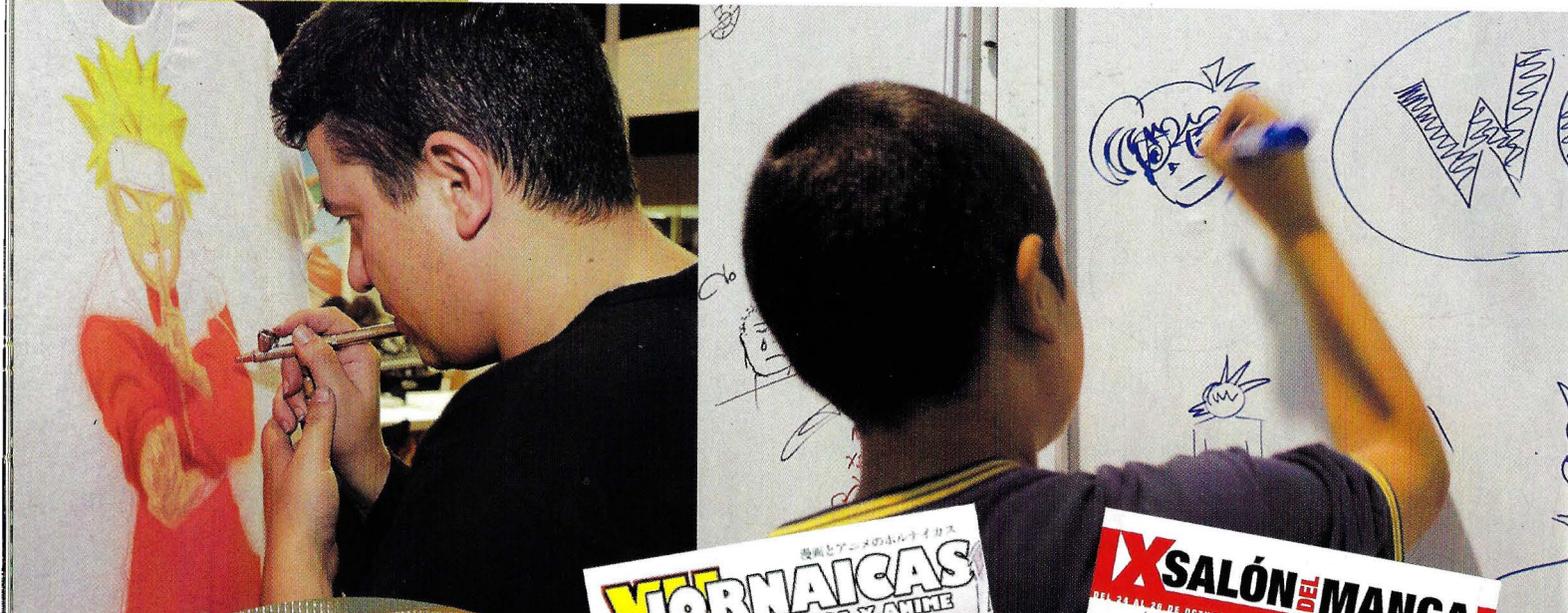
En el otro lado, tenemos las asociaciones juveniles, que rara vez consiguen ser tenidas en cuenta y que por tanto apenas consiguen lugares o ayudas. Sin embargo, este tipo de eventos son, a mi entender, los mejores, ya que el espíritu es muy distinto, mucho más festivo que en el anterior caso. Aunque, precisamente, estos grupos de jóvenes tienen el inconveniente de su juventud, ya que muchas veces, su inexperiencia, ego o sus posibles inquietudes personales, perjudican claramente un evento.

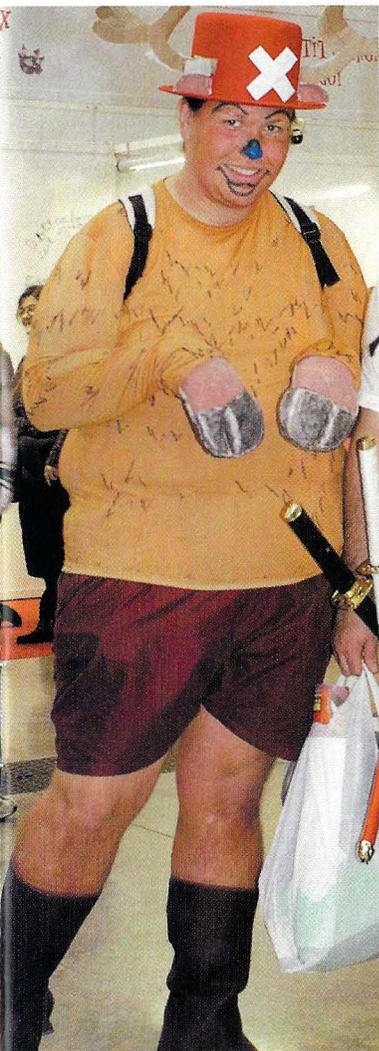
Pero, si tienes suerte, tú normalmente no te enteras de casi nada de esto. Tienes que estar puesto en el tema o tener un mínimo de idea para notar algo raro más allá de los típicos errores que todos entienden: estilo, cambios en los horarios a última hora, o invitados que en el último momento tienen que cancelar su viaje.

## ¿Qué nos encontramos en estos lugares?

Que sé que es lo que realmente os importa, morbosillos. Pues sí, es lo que estábais esperando: encontramos el frikismo en estado puro. Veréis, no es ningún secreto que ciertas aficiones están muy mal consideradas (gracias sobre todo al "buen hacer" de los medios de comunicación y a los programas de desinformación), y que por tanto cualquier aficionado a ellas es constantemente maltratado y vejado por la sociedad en general (¿cuántas veces habrán oído los aficionados al cómic lo de "¿no eres ya muy mayor para esas tonterías?"). Por consiguiente, cuando cualquier aficionado, que quizá tenga que ocultar su







afición para que su padres no le echen la bronca o sus amigos no se rían de él, se encuentra en un evento de su afición, la alegría lo desborda: Por fin está en un sitio donde no solamente nadie lo va a mirar mal por sus gustos, sino que puede publicarlos a los cuatro vientos y lo único que sacará de ello serán miradas de aprobación o intentos de entablar amistad/conversación/discusión. Un paraíso.

Por tanto, la felicidad es lo único que vemos en las caras de los muchos adolescentes (es lo principal, aunque por supuesto hay adultos y niños también) que pululan por estos lugares (bueno, y cansancio a veces también).

Pero claro, no va a ser sólo eso, pues para ver aglomeraciones de gente nos vale con ir a cualquier centro comercial en sábado. No, los eventos frikis se caracterizan por algo muy concreto (y no, no es el mal olor, malditos clasistas que os vais rápidamente a la definición clásica que reza que los frikis, entre otras cosas, no se llevan del todo bien con la higiene personal): Los disfraces.

Sí, al principio por emular a tus héroes, luego por participar de la fiesta, a veces por intervenir en los concursos que hay al respecto, y casi siempre porque si vas disfrazado no pagas entrada, el caso es que en este tipo de eventos encontrarte a la gente disfrazada de personaje de serie es lo más normal del mundo. Con sus ventajas e inconvenientes. Ventajas cuando ves a alguien muy guapo/a encarnando a la perfección al personaje de tus sueños. Inconvenientes cuando ves a dicho personaje destrozado por un tío feo con granos o por una gorda enana.

Sea como sea, el caso es que es casi como estar dentro de las series. Pero si eres de los sosainas que ni piensan en ponerse una armadura o salir en bikini, hay otro buen número de atractivos que un evento manga normalmente te ofrece, a saber:

-Concurso de cosplay: Lo dicho, te curras lo mejor posible un disfraz como el de tu personaje y *p'álante*. Se suele valorar lo currado del disfraz, la fidelidad del mismo, y en menor medida tu parecido físico con el personaje y si interpretas más o menos su modo de actuar.

-Concurso de karaoke: Todos sabéis lo que es el karaoke, así que ahora sólo tenéis que imaginároslo con canciones en japonés. Se suele valorar la pronunciación, el saberse la canción sin papel, y en menor medida que te muevas y bailes. Si sabes que el canto no es lo tuyo pero te mola lo de cantar tus canciones favoritas, también hay sesiones de karaoke libre.

-Trivial manga: Demuestra que eres el más friki del universo, y que pese a escribir "vurro" o "ipocresía" y no saberte la tabla de multiplicar, sabes de sobra cómo se llama el taller de reparaciones de Mazinger Z, el vigésimo quinto novio de Candy, o la marca de las camisetas de Óliver Atom.

-Gymkhanas: Como las de toda la vida, pero teniendo que buscar o resolver enigmas manga. Pueden ser con objetos o, últimamente, con personas que son las que dan las pistas.

-Proyecciones: Nada sorprendente. Simplemente el disfrutar de series o películas más o menos como en el cine y totalmente gratis (bueno, si has pagado entrada no).

-Conferencias y mesas redondas: De nuevo nada sorprendente, simplemente expertos en el tema y mundillo hablando y debatiendo cosas.

-Exposiciones: Idem, idem, idem a lo de antes.

-Conciertos: La aparición del grupo Charm gracias a un concurso de la revista Minami, que canta canciones de anime tanto en versión original como adaptadas al español, ha llevado a que se incluya esta actividad en los eventos, con el importante componente festivo que ello conlleva.

-Todas las que me dejo. Cosas puntuales de determinados eventos, como concursos de devorar comida japonesa lo más rápido posible, concurso de dibujo y/o ilustraciones, karaoke con la boca llena de sobaos pasiegos, concurso de "piedra, papel, tijera", y un etcétera tan amplio como lo es la retorcida imaginación de los enfermos organizadores de eventos. ■

## Principales eventos en España

Los mayores siguen siendo los de cómic en general, pero como esto es un especial de manga, vamos a centrarnos en los que sólo a eso se dedican.

### Salón del Manga de Barcelona

Sin duda la cita más importante del panorama nacional. Una nave bastante dedicada a ello, casi todas las actividades, casi todos los profesionales, y algún que otro autor japonés invitado. Últimamente hay incluso demasiada gente (en su última celebración se acercaron más de 43.000 personas), resultando que incluso el enooooorme espacio dedicado a los stands de tiendas se queda pequeño. De obligada visita al menos una vez en tu vida si eres un fan.

### ExpoManga Madrid

Si bien nunca traen autores japoneses y en ocasiones el local ha sido cutrillo, el hecho de realizarse en la capital de España hace que la afluencia de gente sea masiva, y como en la organización hay frikis de los de toda la vida, consigue mantener su espíritu otaku-festivo pese a que también hay numerosos stands de tiendas.

### Jornicas de Zaragoza

Uno de los eventos más antiguos, ha sabido mezclar de manera bastante elegante Salón y Jornadas, y aunque hay algún puesto de venta, indudablemente el espíritu otaku-festivo es lo que predomina. Además, este evento tiene un atractivo exclusivo: Sus musicales (que como creo que ya se comentan en otro sitio, ahorramos espacio que lo estoy agotando rápidamente).

### Salón del Manga de Jerez

Un evento de grandes dimensiones gracias al apoyo del ayuntamiento que, sin embargo, se encuentra con el inconveniente de ser una ciudad de difícil acceso, lo que echa para atrás a quienes han de desplazarse largas distancias. Toda una pena, porque si no fuera por eso sin duda sería un bombazo de evento dadas sus características.

Y éstos son los cuatro que más suenan. Después tendríamos toda una larga ristra de jornadas, como las de Getafe, Leganés, Castellón, Bilbao, Málaga, Albacete... y las que seguro que se me olvidan, pero es que son muchas, lo siento.

Básicamente, todas estas jornadas están montadas por grupos de aficionados que quieren, sobre todo, que te lo pases bien, para lo cual fomentan principalmente el ambiente otaku-festivo y minimizan el comercial. Mención aparte merece el Salón del Cómic de Granada, que si bien es de cómic en general, siempre trae a algún autor japonés, lo que mueve a muchos aficionados que quedan un poco decepcionados por el trato que siempre se da al manga en los eventos dedicados al cómic en general y no específicamente al manga.

### Hora de cerrar

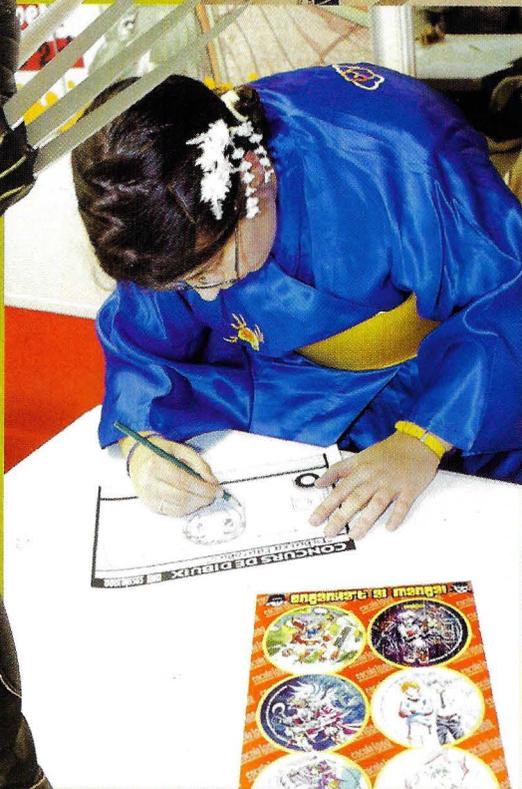
Tocaría ahora hablar de la fauna otaku, que es mucha y muy variada, pero el espacio manda y yo ya lo he agotado, así que vamos con las conclusiones y reflexiones finales (quizá en otra ocasión...).

Que son que, si puedes, te acerques a cualquier evento de estos. Si es gratis mejor, pero, en caso contrario, paga la entrada, que te merecerá la pena. Seguro que te sorprendes del espíritu general que vas a encontrar, y lo más probable es que te contagies del mismo y de paso descubras todo un mundo maravilloso y cautivador. Y si no, siempre te queda el consuelo de las risas que te vas a pegar viendo a tíos raros...

Salones

Por Mister C.

# SALÓN



# DEL MANGA

**C**hobits, Lobeznos, Sailors Moon, Doctores Slums, Sakuras, visuals, Chopers, Zorros, Miwakos, Yahikos, gothic lolitas, Alitas, Narutos... Parece que esté rememorando la lista de acompañantes de un viaje de trippy, pero nada más alejado de la realidad. Para moverme entre semejante grupo de personajes, sólo tuve que pasearme los días 24, 25 y 26 de octubre por la Farga de l'Hospitalet, donde se celebró el IX Salón del Manga. A lo largo de estos nueve años, el Salón ha ganado en popularidad, en prestigio y en metros. De los 4.000m<sup>2</sup> del 2001, en tan sólo dos años, se ha pasado a ocupar el doble de espacio: 8.000m<sup>2</sup> repletos de viñetas japonesas y oferta para todos los públicos.

## Para el lector

Parte del recinto estaba ocupado por los stands de las editoriales y distribuidoras más conocidas del sector (Glénat, Planeta-DeAgostini, Ivrea, Norma, etc.) que presentaban novedades en exclusiva junto con sus clásicos y rarezas para los coleccionistas. Además, el Salón acogía una biblioteca única, entre cuyas estanterías había ejemplares de manga de todo tipo tanto en su idioma original como traducidos.

## Para el "animado"

Los que prefieren la versión animada del manga, o sea, el anime, coincidieron en la sala de proyecciones del Salón. Allí, en una maratón de tres días, se pasó un Especial KSS, un Especial Studio Pierrot, un ciclo para descubrir el Shojo manga y se dedicó la tarde del sábado a las películas de Yutaka Izubuchi -la figura invitada más importante de este IX Salón-, entre muchos otros países.

## Para el participativo

Si por algo se caracteriza el Salón del Manga es por su carácter interactivo y su variedad para todos los gustos: desde mesas redondas -y abiertas- para discutir si el cine oriental es la alternativa a Hollywood, hasta un cursillo iniciático de un par de horas para realizar el esbozo de un primer manga, pasando por un concurso de doblaje de anime, novedad de esta edición.

## Para el erudito

Para los amantes no sólo del anime, sino también de la cultura japonesa, el domingo fue su gran día. A lo largo de la jornada y organizadas por el Consulado del Japón, se llevaron a cabo exhibiciones de Bugei, el arte de los Samuráis, con sable, katana, arco asimétrico, etc.; exhibición de Koshimoto, coreografías de esgrima con sable corto; Yoroï Tachi No Kata, una forma de combate con armadura de Samurai del siglo XVI; y muchas otras demostraciones, todas con nombres tan extraños como las mencionadas. En el stand del consulado, que luego no se diga que estos japoneses son un poco bélicos, había exposición de cerámica, pirografía y caligrafía, entre muchas otras historias.

## Para el friki

Si te duelen los oídos de escuchar hablar de Bisbales, Chenoas, Bustamantes y Rosas, enganchate a Operación Friki, la versión anti-Operación Triunfo. Durante la celebración del Salón, actuaron las ganadoras de la primera edición, Charm, que presentaron su primer disco Konichiwa!. Échales un vistazo en [www.charm-fanclub.tk](http://www.charm-fanclub.tk) y propón su candidatura a Eurovisión. ¿Te imaginas a Uribarri presentando al representante español cantando en japonés?

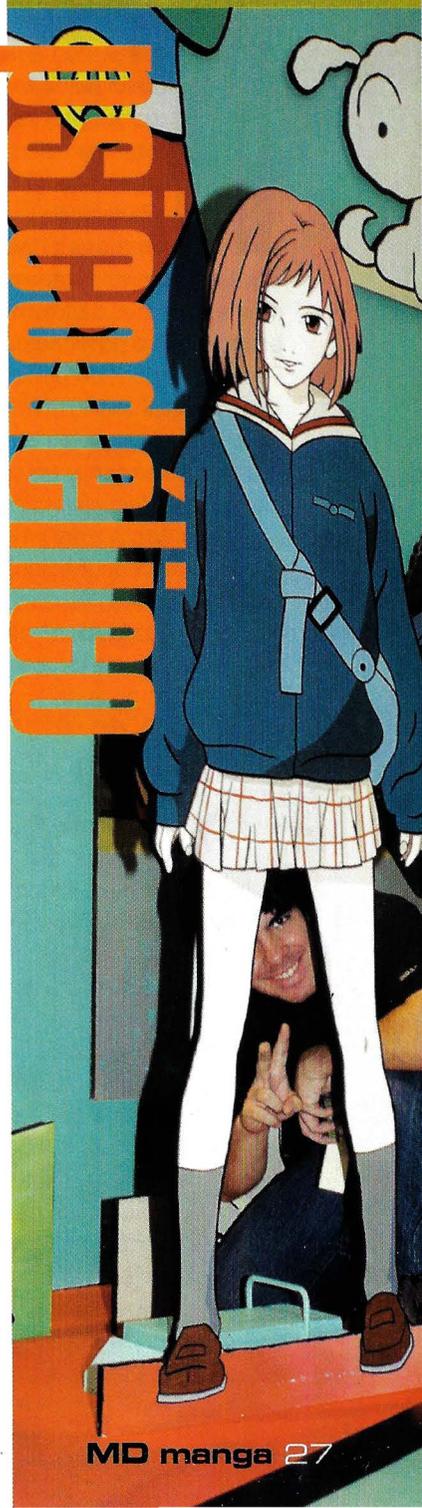
## Para todos

Sin lugar a dudas, los platos fuertes del Salón y los más multitudinarios son el concurso de karaoke -no hay que empujar a nadie para que salga al escenario, al contrario, se tiran de los pelos por ser los primeros-, la ginkana y, por encima de todas las actividades, el Cosplay o concurso de disfraces. Los 8.000 m<sup>2</sup> de la Farga tomados por el Salón parecen una gran viñeta en la que se mezclan mil personajes de manga. ●



Imágenes: DR

UN VIAJE PSICODÉLICO



# MANGANIME

ES MUCHA GENTE LA QUE CONSIDERA QUE LOS SUBMUNDILLOS DE CÓMIC O ROL NO "EXISTEN", YA QUE SON ALGO MINORITARIO QUE NO MUEVE NI GENTE NI DINERO. SIN EMBARGO, UN ESTUDIO MÁS MINUCIOSO REVELA QUE SIEMPRE HAY ALGO MÁS DE LO QUE A PRIMERA VISTA PARECE, Y ESO ES LO QUE SUCEDE CON EL CASO QUE NOS OCUPA, EL DEL MANGANIME.

**N**o, el mundo del manganime no es pequeño. Quizá algo aislado y maltratado por los medios, pero desde luego no pequeño. Así lo demuestran, por ejemplo, los 43.000 visitantes que tuvo el IX Salón del Manga de Barcelona; la ingente cantidad de mangas y DVDs que hay a la venta, o el nada irrisorio número de publicaciones al respecto. Y de eso último es de lo que vamos a hablar, de las publicaciones.

Fue en el boom de principios de los 90 cuando, ante la total falta de información, unos pocos valientes se liaron la manta a la cabeza y de una manera totalmente artesanal (recordemos que por aquellas fechas los mismos ordenadores eran algo raro, tanto más Internet, que era un medio totalmente desconocido) aparecieron los llamados '4 Fanzines Históricos'. Por cierto, un fanzine es una publicación hecha por aficionados, normalmente a base de fotocopias y trabajo casero (de ahí su nombre: fan magazine, fanzine) sin ánimo de lucro.

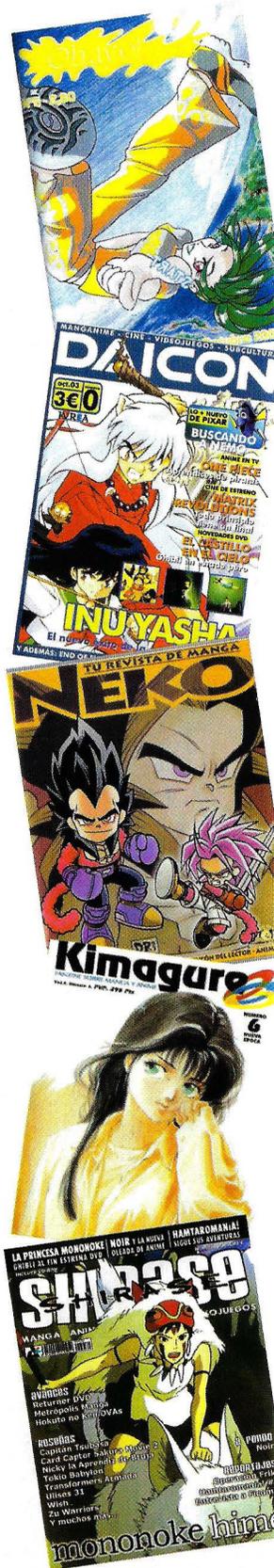
Así nacieron Japan Anime Fanzine (de Sergio Herrera), Yakubi (de gente que ya no se dedica a ello) y Manganime (de Óscar Valiente), a los que rápidamente se unió MangaZone (de Alejandro Maicas). Estamos en 1992. Tras ellos, una explosión como ningún experto en cómic recuerda hizo que, entre 1993 y 1996 más o menos, aparecieran literalmente cientos de fanzines, aunque rara vez superaban los dos números. Entre ellos, por su antigüedad, calidad, duración, repercusión en el por entonces recién nacido mundillo o porque luego se reconvirtieron a revistas "profesionales", cabe nombrar Minami, Kimagure, Yokoku, Generación Manga e Inu.

Pronto se vio que ese campo podía ofrecer posibilidades económicas y, mientras las editoriales se dedicaban a promocionar todo lo que oliera a japonés, independientemente de que tuviera calidad o no, unos pocos pensaron que el futuro estaba en las publicaciones especializadas. Así,

en 1994 aparecía, tras unos experimentos monográficos con otro nombre, la revista Neko, la que durante mucho tiempo fue la número uno. A ella se sumaron las reconvertidas MangaZone y Kame, la primera incorporándose a una distribuidora que, a la larga, se haría con el control total (lo que a mi parecer fue uno de los principales motivos de su decadencia y posterior desaparición) y, la segunda, todavía con estilo de fanzine (eran los chicos de Inu), pero ya con portada a todo color.

## Esto se anima

El hecho de que ya se conociera Internet facilitó el auge de estas publicaciones que, con la red de redes tenían una fuente inagotable de material, amén de contacto "directo" con Japón. Eso propició la aparición de más revistas, o fanzines con portada a color, siendo el único que merece destacarse Kabuki, al que el polifacético Jorge Riera (ex de MangaZone) dio un aire bastante "peculiar", terminando incluso siendo una especie de revista porno. Hubo otros intentos de revista con portada a color, pero ninguno cuajó. Y en 1998, cuando la cosa parecía estabilizada (más bien estancada), con una Neko que reinaba sin discusión acompañada sólo por Kame, por los últimos coletazos de una MangaZone que actualmente se dedica sólo a sacar especiales esporádicamente, y por unos cada vez menos habituales fanzines, apareció en el mercado Dokan (dirigida por Mary Molina), una revista que además de ser completamente a color (hasta ahora sólo la portada y algunas páginas interiores lo eran), ofrecía un CD con vídeos, canciones, imágenes, y en general material multimedia de las series. Y, por si esto no fuera suficiente, también distribuía en quioscos, no sólo en tiendas especializadas como se había estado haciendo hasta entonces, por lo que se ampliaba el rango de acción y por tanto los compradores potenciales. Toda una bomba que revolucionó el mercado y que siguió dando sorpresas, pues las buenas ven-



# SUBMUNDO MARGINAL?



tas y marcha general de dicha publicación condujeron a algo tan raro por aquel entonces como que a finales de 1998 la misma editorial (Ares Informática) sacara al mercado una nueva revista del tema, llamada Minami2000 (dirigida por Lázaro Muñoz), y especializada en monográficos de series, temas o compañías, aunque al año de vida cambiaría su nombre a sólo Minami, reformando su política editorial y alzándose rápidamente al número uno de ventas, un puesto que todavía no ha abandonado.

## Nuevas publicaciones

Aunque obviamente Minami2000 restó ventas a Dokan, en general el resultado global debía ser positivo, porque tras un tiempo, la misma editorial sacó al mercado una nueva revista llamada Más Manga (dirigida por Rafa Gallardo), aunque su planteamiento no acabó de calar en el público y a los pocos números cerró.

Aún veríamos aparecer una nueva publicación de

manos de esta misma editorial, esta vez Shirase (dirigida por Miguel Michán), que sigue peleando hoy en día.

Pronto entró en liza otra editorial, Megamultimedia que, con Anitype primero (dirigida por Sergio Herrera, quien durante un tiempo estuvo trabajando para Ares Informática), Daisuki después (dirigida por Javi Araguz), y por último GuruGuru (dirigida por Fernando Romero y Lola Palacios), reclamó su parte del pastel. La primera sigue dando guerra, la segunda no pasó del número 2, y la tercera estuvo un tiempo en el mercado pero también acabó desapareciendo.

El hecho de haber dos editoriales, que al principio reengancharon a muchos históricos y antiguos fanzineros, llevó a que hoy en día todo el aficionado medio interesado e informado haya colaborado en alguna revista, pues a las ya mencionadas se sumaron otras que comento a continuación, pues entramos en la historia reciente y toca por tanto hacer el...

## REPASO DE LAS ACTUALES PUBLICACIONES

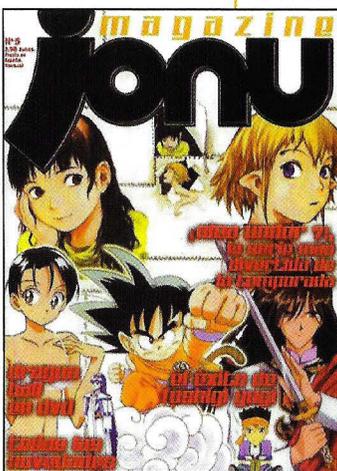
HAY QUE ESPECIFICAR QUE NOS REFERIMOS SOLAMENTE **SOBRE MANGANIME** AL MANGANIME, Y QUE POR TANTO NO HABLAREMOS DE VIDEOJUEGOS O SIMILARES

### Jonu Magazine

No hace mucho tiempo, Jonu Media se dio a conocer como una distribuidora que tanto editaría anime en vídeo y DVD, como ofrecería dicho anime a canales de televisión. Y junto a su nacimiento como distribuidora, nació su publicación, Jonu Magazine que, dirigida por José Luis Puertas y Anabel Espada ofrece unos contenidos que reflejan casi por entero las series que sacan a la venta. En general, la revista resulta interesante si no te importa que hablen casi exclusivamente de los títulos de esta empresa. Sólo se les puede achacar su falta de puntualidad, pues más que mensual la revista parece bimestral o incluso trimestral. Como aliciente, la revista viene acompañada con un CD (criticado por su escaso contenido) y un vídeo en el que suelen incluir 'capítulos uno' de sus series para que la gente vaya abriendo boca. A veces también incluyen pegatinas o regalos similares, e incluso hace poco, en lugar de CD y vídeo, aparecía con un DVD, aunque con un precio más alto de lo normal.

Periodicidad: Teóricamente mensual.

Nº de páginas: 68, incluye vídeo y regalos  
 Precio: 5,98 euros. Edita: Jonu Media



### Daicon

La última sorpresa del mundillo. Dirigida por el Studio Kodama, acaba de aparecer en el mercado. De hecho, y dado a que sólo ha salido su número 0, no se puede realizar una valoración completa, sólo decir que a partir de enero de 2004 tienen previsto aparecer todos los meses, abarcando más campos, y no sólo el manganime:

Esperamos que en futuros números soluciones los problemas que puedan haber tenido y demuestren la calidad necesaria como para poder sobrevivir en este mercado tan saturado.

Periodicidad: Mensual  
 Nº de páginas: 68  
 Precio: 3 euros  
 Edita: Editorial Ivrea



## MangaZone

Si bien no es realmente ya una revista, el hecho de haber visto la luz hace tanto tiempo le da el derecho a aparecer la primera. Como ya he mencionado, ahora ya no es una publicación regular, sino que bajo esta cabecera aparecen, de tanto en tanto, especiales sobre series que pegan fuerte. Poco que comentar de ellos, sólo que dan repases más o menos exhaustivos a los títulos que comentan, con unos textos bastante mejorables.

*Periodicidad: Atemporal*

*Nº de páginas: Variable, pero sobre 64*

*Precio: Variable, sobre los 6 euros*

*Edita: Berserker*

## Minami



La segunda en longevidad, y la primera en el ranking de ventas desde hace años. Algo a lo que sin duda ha contribuido el hecho de que su polémico coordinador, Lázaro Muñoz, lleve al frente de la publicación desde que ésta vio la luz. Tras pasar un año llamándose Minami2000, y dedicándose a los monográficos, en su segundo año cambiaron de filosofía (y nombre y numeración) dedicándose casi por entero a lo que se podía encontrar en España. Fue la primera y, durante mucho tiempo, la única que trató el manganime no como una obsesión, sino como una simple afición, como un entretenimiento, y por tanto abrió sus páginas a otros aspectos 'ho manga' como películas, series, libros o cómic americano. Además, es la única que ha innovado un poco, y en su haber se cuentan algunas de las aventuras más exitosas de la historia manganímica como sus secciones de opinión, Gran Hermanotaku u Operación Friki.

*Periodicidad: Mensual. Nº de páginas: 84, incluye CD-ROM. Precio: 4,80 euros. Edita: Ares Informática.*

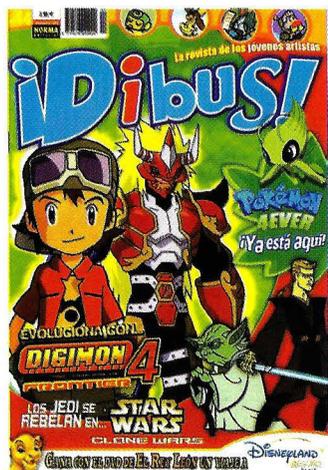
## Dibus!

Con una orientación claramente infantil, y muchos acuerdos con diversos canales de televisión, Dibus es una revista muy gráfica y visual donde encontramos gran cantidad de concursos, cursos para aprender a dibujar, cómics y, por supuesto, comentarios de series, aunque realmente las que comentan mes a mes son muy pocas ya que casi todo son secciones fijas.

Comentar que, aunque trata las series japonesas con frecuencia, no se centra únicamente en ellas, y habla básicamente de cualquier serie de dibujos animados (o incluso películas) que esté de moda. Además, la revista suele venir con varios regalitos, lo que obviamente es un aliciente para los pequeños compradores.

*Periodicidad: Mensual. Nº de páginas: 100.*

*Precio: 3,95 euros. Edita: Norma Editorial.*



## Dokan

Superados los 60 ejemplares y a punto de alcanzar su séptimo año de vida, la revista de manganime más longeva de la historia de España ha visto pasar por el cargo de coordinador a Mary Molina, Jorge Orte, Enrique Herranz y, desde hace poco, Pedro Valladares. Precisamente, el reciente cambio de coordinador hace que no se sepa si continuará la línea editorial que ha estado siguiendo varios años o cambiará. Lo lógico es que la mantengan con ciertos cambios, de manera que cabe esperar que Dokan siga siendo la revista para los aficionados que están locos por Japón, ya que aparte de comentar por igual series novedad en el país nipón o llegadas a España

(también los clásicos), incluyen un curso de japonés, textos culturales sobre Japón, sección de "Japan Music", comentario de art-books, cómics propios o incluso comentarios sobre cómics no manga.

*Periodicidad: Mensual*  
*Nº de páginas: 68,*  
*incluye CD-ROM. Precio:*  
*4,80 euros. Edita: Ares*  
*Informática*



## Shirase

Viendo que Dokan iba más hacia lo japonés y Minami más hacia lo español, de mano de Miguel Michán llegó esta revista con una maquetación envidiable (al menos en sus orígenes) que trató de crear un equilibrio entre ambas, con bastante buen resultado, pues no fueron pocos los que tras su nacimiento declararon que la encontraban incluso mejor que Minami.

Desgraciadamente, los compromisos (estudios, otros trabajos) de su coordinador y redactores hicieron de esta publicación una revista muy impuntual, llegando a saltarse meses enteros.

Actualmente ha pasado oficialmente a ser bimestral.

*Periodicidad:*

*Bimestral*

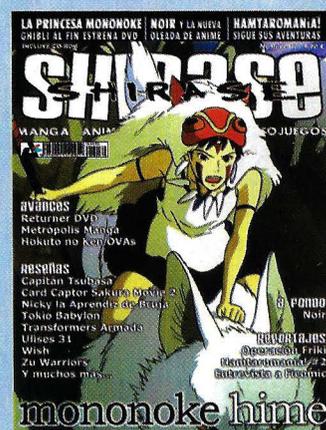
*Nº de páginas: 68,*

*incluye CD-ROM*

*Precio: 4,80 euros*

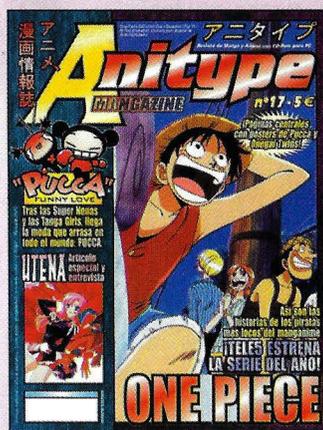
*Edita: Ares*

*Informática*



# Anitype

Tras un tiempo trabajando en Ares Informática, Sergio Herrera recayó en Megamultimedia, y viendo la dificultad que entrañaba una publicación cuyo nicho ya estaba ocupado por una publicación existente, se centró en las series recién aparecidas en Japón. Huelga decir que esto conlleva a que, en ocasiones por falta de fuentes, la información que se ofrece sobre un título no sea mucha, y que a veces las reseñas sean poco más que un compendio de imágenes o resúmenes de capítulos. A pesar de ello, la revista cumple las expectativas del sector de aficionados más radical. De todas formas, esta revista también pasó a ser bimestral al poco de su nacimiento, aunque ignora el porqué.



Como comentario final, dos reproches: los errores ortográficos en sus textos, y la calidad del papel, notablemente inferior al de sus competidoras ya que, muchas veces, sus páginas se clarean y transparentan. *Periodicidad: Bimestral*  
*Nº de páginas: 84, incluye CD-ROM*  
*Precio: 5 euros*  
*Edita: Megamultimedia*

# Animedia

Dado que el nicho de aficionados radicales con conexión a Internet no estaba completamente cubierto por ninguna de sus publicaciones, Ares Informática decidió sacar al mercado esta publicación que, dirigida por Marc Ortiz, abarcaba precisamente este sector. Sin embargo, el proyecto no debió cuajar, ya que hace poco hubo cambio de coordinador y de política editorial, y actualmente la revista recopila artículos de las otras tres revistas del grupo y realiza un compendio de información, sin otro tipo de secciones como las de opinión o cultura japonesa, que no parecen caer bien entre un cierto sector de aficionados. *Periodicidad: Mensual. Nº de páginas: 52, incluye CD-ROM.*  
*Precio: 2,99 euros. Edita: Ares Informática.*



## REVISTAS HENTAI



### Hentai

La primera, y la más "variada". Editada por Ares Informática, trata series hentai, pero también videojuegos, art-books, otros autores eróticos aunque no sean japoneses, e incluso hablan de actrices o modelos porno japonesas. De cuando en cuando, incluyen cómics propios. Viene con un CD-ROM. Obviamente, sólo para adultos.

### Hentype, Dojin-X, X-Manga

Comentadas juntas porque son un calco entre sí. La primera es de Megamultimedia y las otras dos de Ares Informática. Básicamente son cómics (normalmente doujinshis, parodias realizadas por aficionados) traducidos y publicados tal cual, a veces en color, a veces en blanco y negro, y con unas pocas páginas con comentarios sobre series o autores (por ejemplo el autor del cómic publicado). Todas vienen con un CD-ROM, y todas son para adultos.



### Otras

En la actualidad no hay más revistas, aunque a veces han aparecido otras centradas en el yaoi (amor explícito entre hombres) o J-Music (música japonesa). Eso sí, sin prácticamente ningún éxito. En cuanto a los fanzines, hoy en día ya casi no se realizan, y dada la oferta de revistas profesionales bien provistas e informadas, sus autores lo hacen más por echarse unas risas entre ellos que esperando a que sea una publicación que revolucione el país. En este apartado, cabría destacar los semi-históricos Zaragoza Mix, Dhayol, o el reciente Ittai-Itai que, con un formato muy profesional, trata de dar salida a trabajos de autores españoles, aunque el hecho de centrarse en la temática yaoi le ha cerrado muchas puertas, pues es un género que a muy poca gente gusta en España.



# MANGA SHOJO

## descubre tu lado más femenino

El shojo, o lo que es lo mismo, el manga creado por y para chicas, es en la actualidad más popular que nunca. Un tipo de historias que gana adeptos sin cesar y que, a pesar de estar dirigido a chicas, igualmente es capaz de seducir al público masculino.

Dejémonos atrapar por su poder, y descubramos lo que depara al lector / espectador que se sumerge en el mundo del manga / anime Shojo...

### ¿Qué es Shojo?

Lo más elemental sería decir que es un estilo dentro del cómic y la animación japonesa; es decir, dentro del manga y el anime.

Brisas y vientos que arrastran consigo rosas y pétalos de flores, miradas fijas, ojos brillantes, lágrimas, besos. Mujeres y hombres de precioso cabello largo. Romance, angustia, y corazones rotos.

El shojo está lleno de ese tipo de imágenes y elementos, cierto, pero no sólo de eso, hay mucho más... además, sus historias suelen tener una trama que cualquiera podría considerar que está dirigida a cualquier tipo de público menos al de las chicas adolescentes, que es al que se supone que va dirigido... Después de todo, eso es lo que la palabra "shojo" significa en japonés: "chica".

A día de hoy no es de extrañar ver cómo también chicos aficionados al manga le hacen a obras de este género un mayor hueco en su "mangateka".

¿Por qué pasa esto? Sin duda, una respuesta simple sería decir que la culpa la tiene su look, que habitualmente recrea un ambiente de lo más morboso...

Los shojos, aparte de estar usualmente poblados con vistosas bellezas de largas piernas y atractivos hombres de aspecto andrógino -tendencia tomada del medio televisivo-, llevan en su ejemplo más típico su expresión artística a extremos asombrosos: intrincadas com-

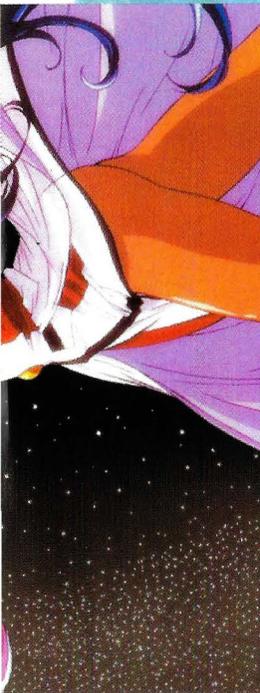
posiciones de página al estilo Art-Nouveau, bordes repletos de ornamentaciones y de rosas, ambiciosos diseños de páginas dobles y abundancia de delicadas sombras y siluetas. Éste es un estilo que no se suele ver en los comics occidentales, pero que es muchísimo más atractivo a la vista. Sin embargo, los animes de temática shojo son más difíciles de identificar a este nivel; aparte del diseño de personajes y de algunos aspectos superficiales, un típico anime shojo (como Fushigi Yugi o Kare Kano) no resulta tan fácil de diferenciar visualmente con respecto al anime de cualquier otro género.

Por consiguiente, si no es sólo el aspecto artístico, tiene que haber también algo en las historias, algo distinto que cada vez resulta más atractivo al consumidor occidental. Ésa es la cuestión: ¿qué hay exactamente en estas historias que las hacen tan universales? ¿Qué parte de ellas es la que nos habla?

### ¿Qué lo hace distinto?

La primera pregunta que nos puede venir a la mente es: ¿cuál es la principal diferencia entre las historias que nos cuentan los shojos y las de los shonen (manga para chicos)? Simplificando mucho, las historias shonen tienden a centrarse en la consecución de unas





metas que varían según las intenciones de sus héroes: convertirse en el mayor experto en artes marciales del universo o en el ladrón más hábil de la tierra. Normalmente el desarrollo de la trama se deriva del proceso necesario para conseguir estos objetivos, como las típicas secuencias de adiestramiento tan queridas en los años 80. Los compañeros de aventuras que acompañarán al protagonista en todo momento son también parte esencial de la fórmula: el típico héroe shonen (como lo es Goku de Dragon Ball) suele reunir un brillante grupo de seguidores que comparten sus metas. Independientemente de la ambientación (un pasado histórico, un futuro fantástico o un mundo completamente alternativo), los mundos del shonen son lugares de exploración, aventura y desafío, donde los héroes descubren su propia fuerza interior conforme se van enfrentando a los obstáculos externos.

Por el contrario, los desafíos de las historias shojo se plantean en el mundo interior de los propios personajes. En el shojo, las cuestiones suelen ser las del día a día al que todos nos enfrentamos: el amor, la familia, las responsabilidades, la identidad, etc. Aparte de la fantasía, el artificio o la ambición artística implicada, las historias shojo están fuertemente arraigadas en estas preocupaciones tan universales.

El amor, por supuesto, es quizás la emoción más universal de todas y el shojo se centra en lo que probablemente sea su aspecto más importante de cara a nuestra moderna sensibilidad: cómo se define uno a través de la elección de la persona amada. Se pone la máxima atención en el conflicto interior de los personajes cuando éstos agonizan a la hora de hacer la elección correcta. ¿El chico malo o el chico de la casa de al lado? ¿El que te dice que te ama o el que te esquiva? ¿Una relación segura y socialmente bien vista u otra más

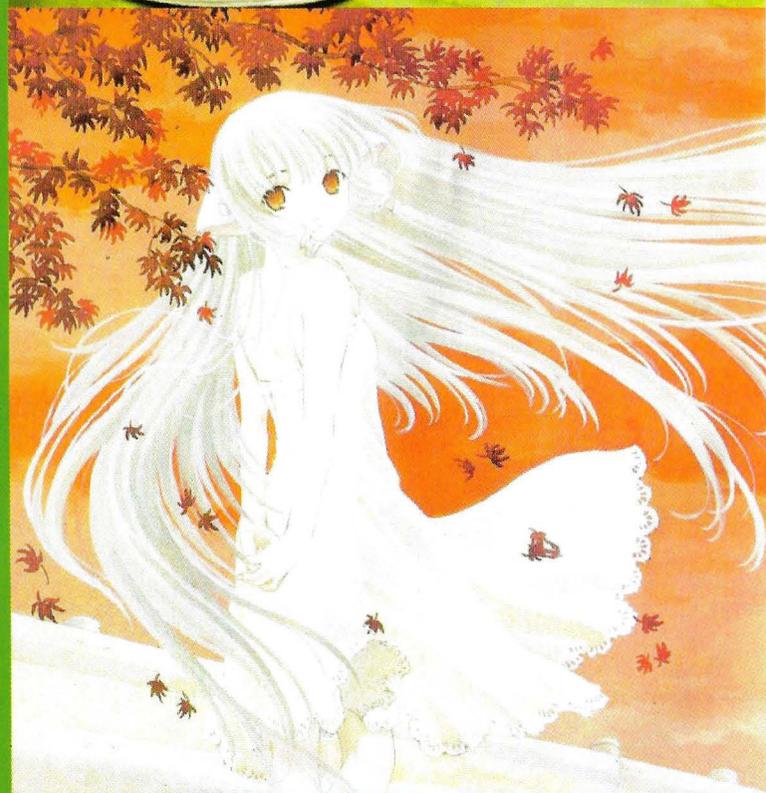
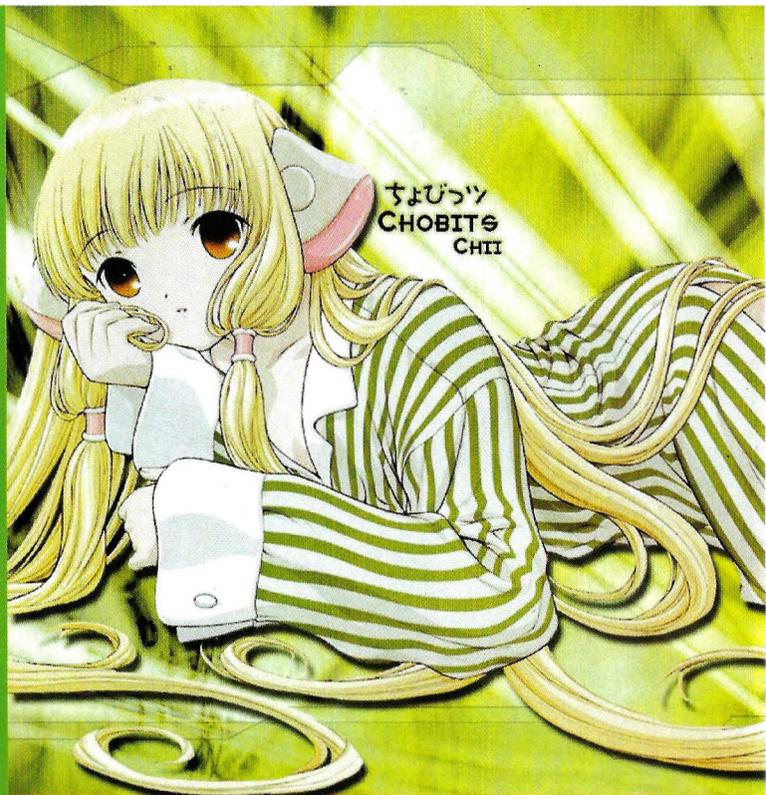
arriesgada? Una y otra vez vemos a los personajes llegar a situaciones extremas para demostrar su amor o atravesar duras transformaciones personales a causa de éste.

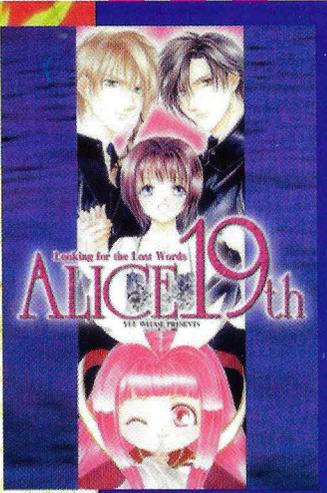
Pero más interesante es ver cómo el shojo explora el modo en que las personas se cierran a estas emociones tan peligrosas. Muchos personajes shojo alcanzan niveles de neurosis absoluta insistiendo sin parar en las conductas "apropiadas" o volcándose de modo casi ridículo en conseguir la aceptación social. Lo fascinante de leer las historias de estos personajes llega cuando su visión del mundo se ve desafiada. En el shojo, ningún personaje por frío que sea, se libra de ver su vida sometida a examen.

## La nueva versión del cuento de hadas

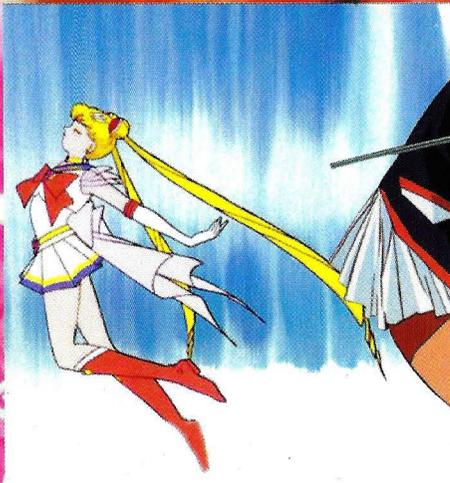
Los temas tratados en el shojo son universales, pero incluso cuando el género deriva a aspectos que tradicionalmente se consideran más típicos de jovencitas, también aporta un toque diferente. Durante varias generaciones, los clásicos cuentos de hadas de Walt Disney llevados a las pantallas han constituido el punto de partida para las jovencitas en busca de modelos a seguir. La figura de la princesa es uno de los elementos fantásticos más rentables, y las historias shojo hacen un amplio y buen uso de ella.

Pero existe una diferencia importante en el tratamiento de esta figura dentro del shojo. El tradicional cuento de hadas occidental gira siempre en torno a una premisa básica, la de que todas las chicas tienen la misma meta: encontrar y casarse con un príncipe azul. Peor aun, ninguna de las princesas Disney (Blancanieves, la Bella Durmiente, la Cenicienta, etc.) hicieron realmente nada para convertir en realidad su sueño. Se limitaron a hacer lo que por aquel entonces se suponía que debían hacer las mujeres: ser amables, sumisas y calladas y





PROJECT.CJB.NET AND WWW.YUWATASE.ORG



esperar a que el ratón parlanchín o la tetera encantada la salvara.

Al igual que los roles de género en nuestra cultura se están redefiniendo, los viejos modelos del cuento de hadas también se están viendo sometidos a grandes cambios. Las historias shojjo están protagonizadas por princesas que de ningún modo son pasivas. Aunque el sueño de, por ejemplo, las chicas de Sailor Moon es el mismo de todas las protagonistas de los cuentos de hadas (casarse con el guapo príncipe y vivir con él para siempre en un castillo mágico), ahora es Guerrero Luna, por seguir con el ejemplo, la que lleva el peso de la acción. Su amado Señor del Antifaz es normalmente el que en más de una ocasión necesita ser rescatado. Bunny es la que lucha para salvar su idilio.

Una modificación aun más radical de la figura de la princesa la encontramos en Utena, cuya reacción ante la figura del guapo príncipe consiste en convertirse ella misma en el príncipe. Es ella la que adopta este rol a la hora de romper el hechizo de la bella durmiente de este cuento, que es Anthy, la novia de la rosa. Al final de la saga, Anthy también se convierte en poderosa y ambas protagonistas terminan la historia como iguales, dos príncipes-princesas cabalgando juntas hacia el ocaso. Como metáfora del actual estado de los roles de género, en el cual tanto ellas como ellos están re-examinando el anterior status quo, Utena es un modelo de rol verdaderamente revolucionario.

Sin ser tan radicales, otro tipo de cambio se puede ver en cualquier shojjo: La protagonista no es la chica perfecta, buena en todo. Ahora es torpe, llorona, mala en los estudios, sin un físico despampanante y pésima cocinera (no olvidemos lo antiguas que son aún ciertas sociedades, sobre todo la japonesa). Esto, que no deja de ser una jugada comercial para que las

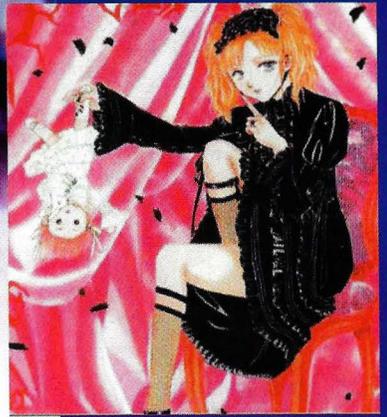
lectoras se sientan identificadas con la protagonista (pues pocas chicas reales encajarían en el perfil de la clásica protagonista 10), consigue también marcar la evolución de la sociedad.

Los cuentos de hadas se han estado transmitiendo de generación en generación con un objetivo muy concreto: transmitir los sueños y valores de una generación a la siguiente. Pero cuando los valores de la siguiente generación cambian, como suelen hacer siempre, los cuentos de hadas tienden a cambiar también con ella... y el shojjo es un reflejo de ello. Si Sailor Moon, Utena, La Chica Revolucionaria y las heroínas de otros shojjos nos están intentando decir algo, es que vivimos en un mundo en el que ninguna chica debe esperar a ser salvada por el príncipe, aunque sea el príncipe que ella desea. Éste es un mundo nuevo en el que tanto ellos como ellas tienen que decidir en términos de igualdad lo que quieren y lo que piensan hacer para conseguirlo.

Como curiosidad deciros que Ribbon no Kishi, más conocido en España como La princesa caballero o Chopy y la princesa, está considerado como el primer shojjo manga de la historia, que se convirtió en un gran éxito allá por el año de su nacimiento, 1953. Y más curioso aún es el hecho de que fuese creado por un hombre; el genio Osamu Tezuka.

Por último queda aclarar que dada la infinidad de historias creadas alrededor de los pilares básicos que conforman el Shojjo, se han creado sub-géneros dentro del mismo, como son el Shojjo ai, que suele mostrar sexo explícito, o el de las *magical girls*; que explora vivencias más ficticias, recreadas en mundos llenos de magia y fantasía. En definitiva, el Shojjo nos muestra desde un peculiar punto de vista el más moderno mundo en el que vivimos, con unas más aún modernas heroínas sin necesidad de huir del ambiente cotidiano. Disfrutadlo... ●





Es sabido que Japón es el país donde las relaciones entre cómic y cine de animación son más íntimas, por cuanto infinidad de manga ha obtenido su versión animada, ya sea como serie televisiva, largometraje para cine y/u OVA (animación creada directamente para vídeo y DVD), además de ser numerosos los creadores activos tanto en el campo del manga como en el de anime. Pero el propio cine de imagen real ha establecido asimismo relaciones íntimas con la historieta japonesa desde hace mucho tiempo. El propio "dios de los manga", Osamu Tezuka, reconocía entre las influencias que forjaron su estilo, además de los dibujos animados de Walt Disney y otros norteamericanos, a las películas de acción procedentes de Hollywood y otras latitudes. Su "opera prima" Shin Takarajima (Nueva Isla del Tesoro, 1946), desarrollada en viñetas en forma de fotogramas cinematográficos, muestra precisamente la pasión de Tezuka por el mejor cine de aventuras. Sería esta obra la que, de hecho, constituiría el punto de partida para aportar un ritmo narrativo y un empleo dinámico de los planos hasta entonces poco habituales en los cómics nipones. Otra de las primeras obras de Tezuka, Metropolis (1948), le fue inspirada por el clásico mudo del cine fantástico de Fritz Lang del mismo título, si bien como aseguraría años después, no conocía más que algunos fotogramas de dicho film al realizar su manga, el cual inspiraría a su vez, años después, una ambiciosa adaptación animada en forma de largometraje dirigido por Rin Taro en el 2000.

Los años 50 presenciaron la "edad de oro" del cine fantástico japonés, con criaturas como Godzilla, Kameda y compañía a la cabeza. Sin duda alguna, estas creaciones monstruosas influyeron a los mangakas de dicha época para sus respectivas obras; así en 1958, Mitsuteru Yokoyama inicia el género de los "robots gigantes" Tetsujin 28-gô, primero de una estirpe de robots gigantes que hallaría su máximo exponente en el Mazinger Z de Gô Nagai. Estirpe que, a su vez, tendría su reflejo en el celuloide: el celeberrimo Ultraman, nacido en 1966 como serie televisiva de imagen real, está claramente inspirado de creaciones robóticas anteriores nacidas en los manga; al mismo tiempo, daría lugar a numerosas imitaciones y sería, él también, llevado al medio historietístico. Otro ejemplo de corriente nacida en el manga y posteriormente transferida a la producción japonesa para cine y

## UNOS MANGA DE PELÍCULA





televisión de imagen real lo tenemos en Himitsu Sentai Goranger (Escuadrón Secreto Goranger), creado en 1975 por Shōtarō Ishinomori que iniciaría la moda de las series sobre sentai o grupos de justicieros en uniforme, dando pie a un sinfín de imitaciones tanto en manga como en la pantalla, y cuyo exponente más conocido entre nosotros son los Power Rangers.

### Históricos

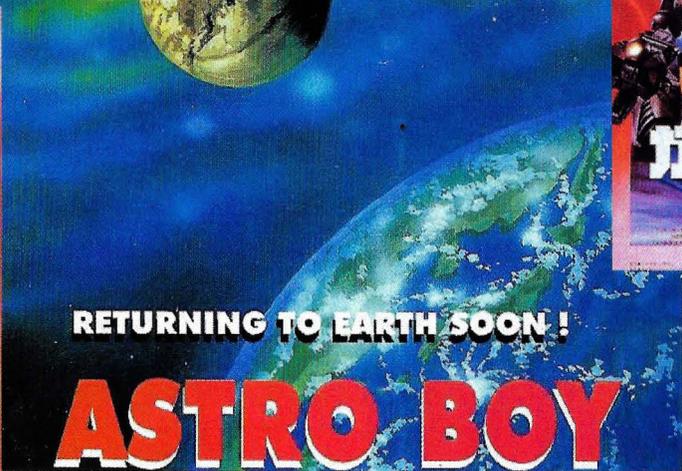
También los jidaimono o manga en torno al pasado feudal del Japón han inspirado a la filmografía local: Ninja Bugeichō (Crónica de los cumplimientos militares de un ninja), historia de samurais ambientada en el siglo XVI y creada en 1959 por Sampei Shirato, tuvo en 1966 una adaptación como largometraje por el prestigioso

director Nagisha Oshima (El Imperio de los Sentidos), a base de la original técnica de filmar las viñetas originales del manga con la incorporación de movimientos de cámara y efectos de sonido.

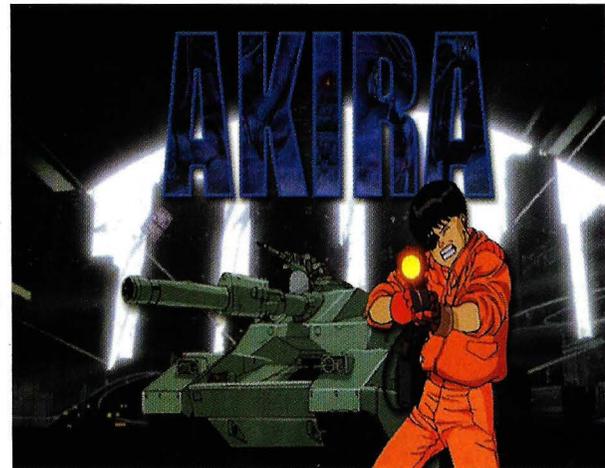
Son numerosos los manga que, además de contar con sus respectivas versiones en anime, han sido convertidos en producciones de imagen real, incluyendo Lupin III de Monkey Punch, Golgo 13 de Tadao Saitō, Video Girl Ai de Masakazu Katsura, Yawara (Ginger) de Naoki Urasawa o Hadashi no Gen

(Hiroshima) de Kenji Nakazawa, entre muchas otras, siempre refiriéndonos a versiones producidas en el mismo Japón; como seguidamente veremos, no son poco los manga que han inspirado versiones filmicas con actores fuera de su país natal. Volviendo a los manga con inspiración de raíces cinematográficas, Akira de Katsuhiro Otomo (1982) con su caótico Neo-Tokyo como telón de fondo, revela una notable influencia de Blade Runner, influencia que puede asimismo detectarse en Silent Möbius (1988) de Kia Asamiya, otra de cuyas obras, Gunhed (1990) es





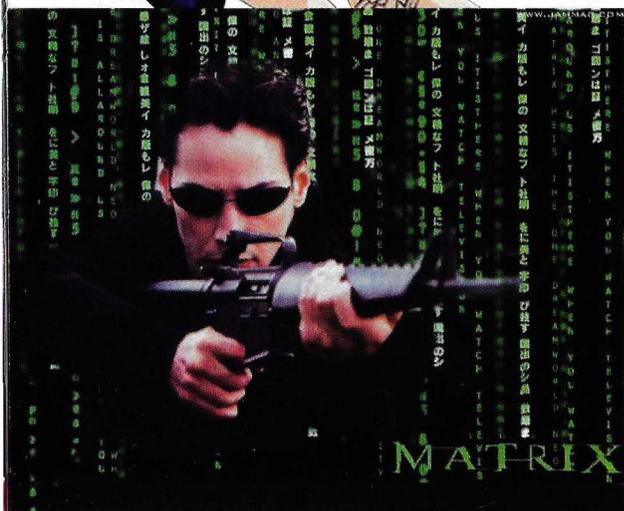
justamente una adaptación en manga de una película de tema fantástico. De Akira se está especulando en la actualidad una posible futura adaptación en Live Action a cargo de Warner. Que los productores occidentales se inspiren en los manga para realizar adaptaciones de los mismos en imagen real no es nada novedoso: ya en 1978, el director francés Jacques Demy firmó una adaptación del shōjo manga histórico de Ryoko Ikeda Versailles no Bara (La Rosa de Versalles) titulada Lady Oscar, nombre con el que se conocería igualmente en Europa la serie de anime basada en dicho manga. Más recientemente, Hokuto no Ken (El puño de la Estrella del Norte), de Tetsuo Hara, tuvo una adaptación en imagen real, obra del estadounidense Tony Randel en 1995, al igual que Crying Freeman de Ryoichi Ikegami al año siguiente, de la mano de otro francés, Christophe Gans. Otros proyectos como una adaptación de Mai (Mai, la chica con poderes) de Ikegami, en forma de un musical dirigido por Tim Burton –si bien posteriormente se ha vuelto a rumorear acerca de otra adaptación del personaje, que sería realizada por Kirk Wong- u otra de Dōmu (Pesadillas), de Otomo, que iba a ser dirigida por Guillermo del Toro, han quedado aparentemente abandonados, lo cual no ha impedido que las *majors* estadounidenses continúen barajando otros manga para ser llevados a la pantalla con actores de carne y hueso: además de Akira, entre los probables futuros candidatos se cuentan Dragon Ball, Astroboy y Evangelion.



## Terror y catástrofes

Un revival del género de terror en Japón a partir de los 90 ha dado a lugar a numerosos éxitos de manga de este género, algunos de los cuales han gozado de una o más adaptaciones cinematográficas. Tomie, de Junji Itō, sobre una chica que despierta entre los hombres ganas de matarla, pero que resucita cada vez que se lo hacen, ha inspirado ya varias películas de imagen real; otro nombre más conocido del público español, Minetarō Mochizuki, tras ver uno de sus primeros manga adaptado en película con actores, Samahada Otoko to Momoshiri Onna (El hombre de piel de tiburón y la mujer de trasero de melocotón), ha gozado últimamente de un éxito internacional con Dragon Head, publicado en castellano por Glénat y que justamente acaba de también una versión cinematográfica en imagen real, estrenada con gran éxito en Japón. En Dragon Head, que trata de la odisea de tres jóvenes que luchan por salir de un túnel tras un accidente de tren dentro del mismo y del cual son los únicos supervivientes, se detectan influencias del cine "catastrofista" tan en boga en los años 70.

Las relaciones entre manga y cine continúan en plena forma hoy en día: Kamikaze, un thriller urbano y futurista creado por Satoshi Shiki, recién publicado en España por Norma Editorial, revela unas similitudes notables con Matrix. No cabe duda de que dichas relaciones nos seguirán brindando en el futuro interesantes aportaciones tanto en las próximas adaptaciones cinematográficas de manga, como en los nuevos manga que continúen bebiendo de las fuentes del Séptimo Arte. ●





Por Jesús M.



# TERRITORIO MANGA



Desde el principio, los aficionados al manga han estado considerados también como grandes expertos en informática, conocedores de todos los entresijos de Internet. Si bien esto no es del todo cierto, y los aficionados al manga son personas normales y corrientes, sí que es verdad que hay un pequeño sector para los que la red de redes no tiene secretos, y que disfruta gran parte de su afición delante de su ordenador. Sin embargo, no es de Guillemos Puertas de quienes queremos hablar, sino de los humanos normales y corrientes, del común de los mortales, para entendernos.

¿Qué es lo que la red de redes le ofrece? Pues muchas cosas. Algunas incluso ilegales. Pero como esto último no viene al caso, nos centraremos en lo más habitual (y también sencillito, tranquilos ^\_^).

## WEBS

Más que webs, deberíamos hablar de portales manga. Son sitios en los que puedes encontrar gran cantidad de información y, lo más importante, noticias, pues si bien información general hay a "tutti plen", las noticias tanto de Japón como de España no son tan fáciles de encontrar (y en cambio sí los rumores y mentiras). Por tanto, nos centramos en los más activos y fiables, lo cual, desgraciadamente, reduce MUCHO la lista:

### ANIPIKE

Aunque no es una página española, es de obligada mención (y más ahora que también está en español), pues es la biblia del manganime en Internet.

Una recopilación de TODAS las páginas web dedicadas al tema. Si creas una web, sólo tienes que mandarles un mail y ellos te meten en la base de datos. Y ojo, periódicamente revisan y quitan las que ya no están activas, aunque aun así, de vez en cuando, algunas de las páginas que ofrecen ya no están on line. Dichas páginas están ordenadas por temática o por orden alfabético, con apartados especiales para las series más punteras y que más gente solicita... Y además, indican el idioma de cada página incluida en su base de datos.

[www.anipike.com](http://www.anipike.com)

### MANGAES

Probablemente el portal más antiguo y famoso de toda España. Numerosas noticias en constante actualización, reseñas, dossiers, y complementos. Un elenco de colaboradores envidiable, y una fiabilidad en cuanto a información que le ha valido el puesto de portal número uno de España.

[www.mangaes.com](http://www.mangaes.com)

### INFOTAKU

Este portal es muy nuevo, pero aun así está pegando muy fuerte. Aunque en sus comienzos cometieron algunos errores, parecen haberse subsanado, y hoy en día es probablemente el portal más activo.

[www.infotaku.com](http://www.infotaku.com)

## LISTAS

Las listas de opinión, de gran auge hace unos años, están cayendo en favor de los foros. La diferencia principal entre ambas es que a una lista te apuntas y el correo te llega a tu cuenta (salvo que desees participar sólo vía web), mientras que a un foro vas tú, pues es algo que está on line. Como decía, anteriormente, las conexiones vía módem propiciaban que te conectaras, te bajaras todo lo que había, te desconectaras, leyeras y contestaras, y entonces te volvieras a conectar para enviarlo. Pero ahora, con las conexiones tipo ADSL y cable





de 24 horas, en las que el tiempo no es importante, ha comenzado a primar los foros, en los que sólo tienes que dirigirte a la web deseada y por tanto, si un día no quieres, no te llegará nada para picarte, ni te arriesgas a que un usuario se infecte con un virus y te lo envíe. Otra ventaja de los foros es que si hay un moderador activo, no habrá demasiado *spam* ni *trolls*, mientras que en una lista, para que el moderador pudiera controlarlo todo, tendría que leerse todos los mensajes antes de aprobarlos, y en según qué listas eso podría ser una tarea imposible.

Por tanto, pese a que existen cientos de listas, sólo quedan tres que por número de usuarios merezcan la pena, y otras que están activas pero que no se dedican tanto al manganime en sí, sino a temas relacionados como el *cosplay* o géneros concretos (shojo, yaoi, hentai, etc).

De todas formas, como os comento, están de capa caída, y rara vez se entabla una discusión, siendo hoy en día poco más que el sitio en el que ciertas personas publican noticias o anuncios para que lleguen de golpe a mucha gente:

## **MLMANGA**

La decana, la pionera, la que inició hace casi 10 años un maño llamado Jorge Orte de manera manual a base de cortar y pegar lo que a él le enviaban.

Ahora es uno de los muchos grupos de Yahoogroups, y aunque mucho menos activa que en otros tiempos, aún están en ella algunos de los nombres más históricos y respetados de este país. A día de hoy tiene 410 miembros suscritos.

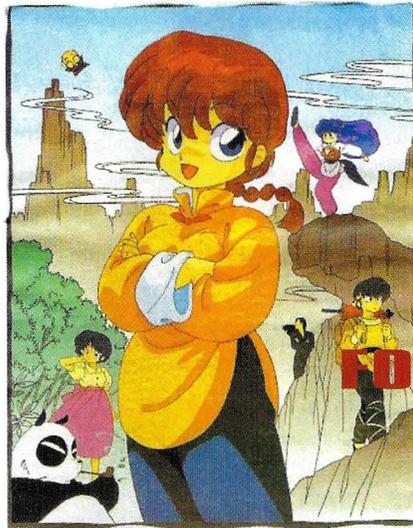
<http://es.groups.yahoo.com/group/mlcmanga>

## **ADAML**

La ADAM, la Asociación de defensa y Difusión del Anime y el Manga, es un grupo que ha tenido sus más y sus menos, pero que ahí sigue año tras año, intentando organizar cosas y ayudar al mundillo.

Su mailing list está también en Yahoogroups, y a día de hoy cuenta con 297 personas suscritas.

<http://es.groups.yahoo.com/group/adaml>



## **FOROS**

Ya mencionados antes, los foros de opinión pueden ser de varios estilos, pues aquí es mucha más la variedad de servidores existentes, de manera que la principal diferencia entre unos y otros, aparte de la cantidad de participantes y nivel de éstos, es que sean totalmente libres (llegas y pones lo que quieras), o bien de los que te exigen registrarte con un nombre de usuario y una contraseña (y por tanto, cada vez que quieres participar debes identificarte).

Al contrario que sucede con las listas, aquí sí que hay un buen montón, por lo que para restringir un poco la lista, nos centramos en los que sean españoles (aunque suelen tener participación gente de Latinoamérica), que cuenten con un buen puñado de participantes habituales, y que incluyan nombres ilustres entre estos últimos (ya sean editores, coordinadores de revistas, dibujantes, etc):

## **MANGAES.NET**

Es el foro del anteriormente mencionado portal. Clasificado en varios temas, es del tipo que te exige registrarte para poder partici-



par. Su estilo es el de temas y mensajes dentro, es decir, alguien crea un tema, y ese tema en un subapartado en sí mismo, de manera que todos los que quieran participar lo hacen ahí dentro, y nadie que no vea ese subapartado (que no pinche en él) puede leer los mensajes.

Cuenta con bastantes nombres ilustres, aunque últimamente algunos han desaparecido a raíz de ciertas decisiones polémicas de los moderadores.

**www.mangaes.net**  
**ARES ON LINE**

Nos encontramos aquí con el foro de las revistas de Ares Informática que, además que para charlar sobre manganime, se utiliza también para incluir noticias que por problemas de tiempo no llegan a tiempo a las respectivas publicaciones. Es del tipo libre, aunque se muestran las IPs (para evitar que una misma persona se haga pasar por varias). El sistema es el de árboles: alguien crea un tema, y si alguien contesta se pone debajo, de manera que se va creando una cadena de "ramas" con las diversas contestaciones, lo que permite examinar todo el foro (o las novedades) de un simple vistazo.

También cuenta con un buen número de personajes conocidos e influyentes, algunos muy activos.

<http://boards2.melodysoft.com/app?ID=Shirase>

**MANGA A GRITOS**

A mi gusto el que tiene un peor sistema de mensajes, pues simplemente se van publicando unos encima de otros, de manera que, si pasas un día sin visitarlo te pierdes una o dos páginas de texto, y tienes que ir buscando mensajes antiguos. Otro inconveniente es que, para luchar contra los *trolls*, este foro prohíbe la utilización de firewalls que protejan la IP, y mucha gente pasa de participar porque no le sale a cuenta tener que estar desactivando cada dos por tres su programa de protección sólo para poder escribir.

[www.dreamers.com/foros/manga](http://www.dreamers.com/foros/manga)

Por supuesto, esto no es todo. Hemos comentado sólo los mejores o más activos y participativos, pero obviamente quedan un buen número de foros, listas y webs por descubrir (por no mencionar que dejo aparte el IRC o los programas P2P por ser demasiado sencillos), de manera que, si os apetece (o si esto os sabe a poco), haced búsquedas en sites como [es.groups.yahoo.com](http://es.groups.yahoo.com) o [www.foromania.com](http://www.foromania.com), por ejemplo; investigad portales (algunos recién nacidos y a los que os podríais incorporar como parte del staff, como por ejemplo [www.mundotaking.com](http://www.mundotaking.com)) con una sencilla búsqueda en el google; o simplemente id al IRC Hispano y probad suerte ;) ●





# Seinen

## el cómic japonés n

HACE SÓLO UNOS MESES, EDICIONES GLÉNAT, EN ESTOS MOMENTOS LA EDITORIAL QUE CON MÁS FUERZA APUESTA POR EL MANGA EN ESPAÑA, DECIDIÓ CAMBIAR EL NOMBRE DE SU COLECCIÓN "MANGA PARA ADULTOS" POR LA DENOMINACIÓN "SEINEN MANGA". ¿QUÉ ES EL SEINEN MANGA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENEN LAS OBRAS QUE ENTRARÍAN EN ESTA CLASIFICACIÓN?

## Los tópicos del manga

Cuando un profano del tema piensa en el manga, lo más seguro es que la imagen que le acuda a la mente sea la de dibujos animados y cómics con personajes estilizados de grandes ojos y cuerpos idealizados, amenizados con un poco (o mucha) violencia y de temática de ciencia ficción incomprensible o luchas interminables.

Los que llevamos años en el mundo del manga estamos ya cansados de repetir que el cómic japonés no es sólo eso, que lo hay para todas las edades y todos los públicos, y que los autores no siempre dibujan a chicas exuberantes con enormes ojos brillantes: hay muchos mundos por descubrir en el universo manga, y uno de ellos está cobrando cada vez más presencia en las librerías de España: se trata del seinen manga, o manga para adultos.

Una advertencia que debemos hacer para que nadie se llame a engaño es que aquí, cuando hablamos de "manga para adultos", no nos referimos a cómics eróticos o pornográficos; hablamos de tebeos que cuentan historias de interés para un público adulto, digamos a partir de los 16 años de edad, con argumentos que nada tienen que envidiar a las novelas o películas más rompedoras, estilos de dibujo variadísimos (olvidate de los ojos enormes, rara vez los verás en los seinen) y

de todas, absolutamente todas, las temáticas habidas y por haber. Si ya tienes una edad en la que los Son Gokus, Saint Seiyas e Inu-yashas empiezan a parecerte monótonos y sin sustancia, entonces es

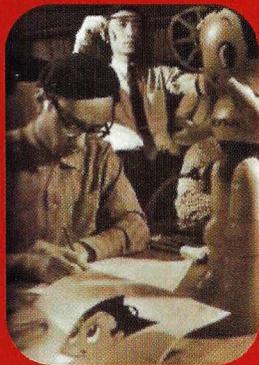
quizás el momento de darle una oportunidad al seinen. Y ahora es un buen momento, pues cada vez más editoriales están apostando por este género y sacan más títulos a cuál más interesante.

## Un poco de historia

El manga como lo conocemos ahora empezó a despegar a finales de los años cuarenta cuando Osamu Tezuka, el auténtico padre del manga moderno, publicó la rompedora obra Shin Takarajima [La nueva isla del tesoro]. Esa obra influyó a numerosos autores y creó un público ansioso de historias y aventuras, lo que propició que durante los años 50 se creara el embrión de lo que ahora es la enorme industria del manga.

El ávido público que disfrutaba con las obras de manga de los 50 era básicamente infantil: niños que, en plena posguerra, estaban ávidos de entretenimiento barato y fácil de conseguir. El manga, pues, llenó ese hueco regalando sueños, aventuras y fantasías a toda una generación que los necesitaba. El impacto en ellos fue tan grande que nunca más dejaron de leer y consumir manga.

Pero los niños crecieron y a mediados de los 60 eran ya adolescentes con ganas de algo más, a los que las simples historias y el trazo de dibujo infantiloides y redondeado, de "estilo Disney", ya no satisfacía. Hubo autores que se rebelaron contra esta tendencia y que le dieron a este nuevo público lo que querían: historias más profundas con sólidos argumentos, un dibujo más realista y estilos artísticos más variados. Estaba todo preparado para el auténtico despegue



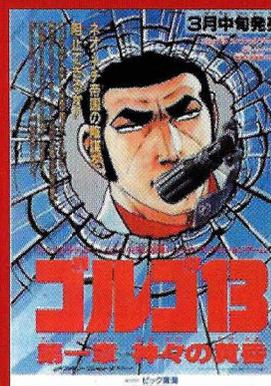
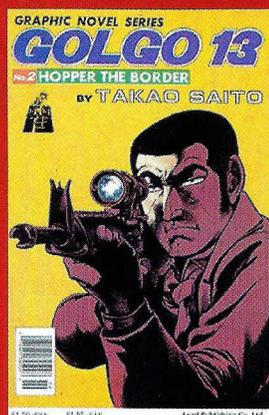
# gekiga

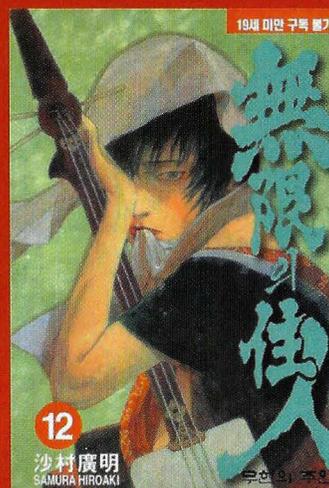
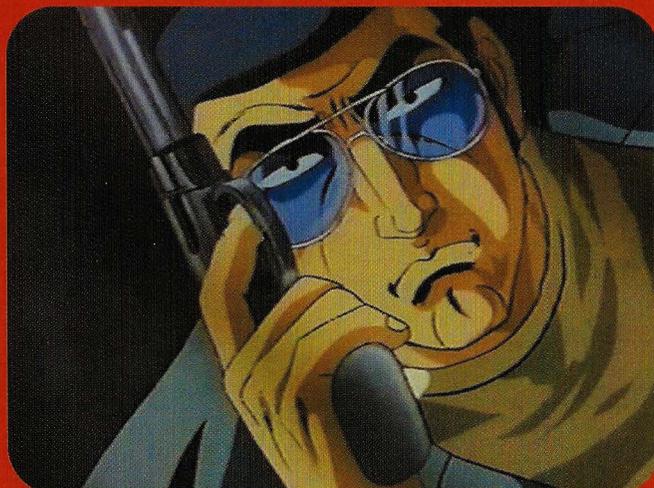
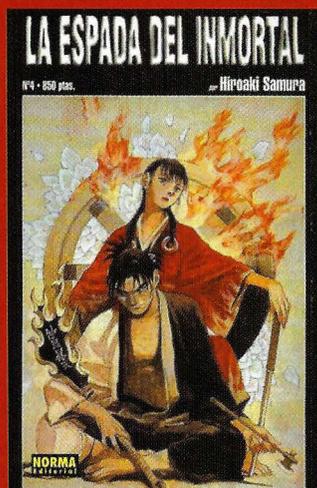
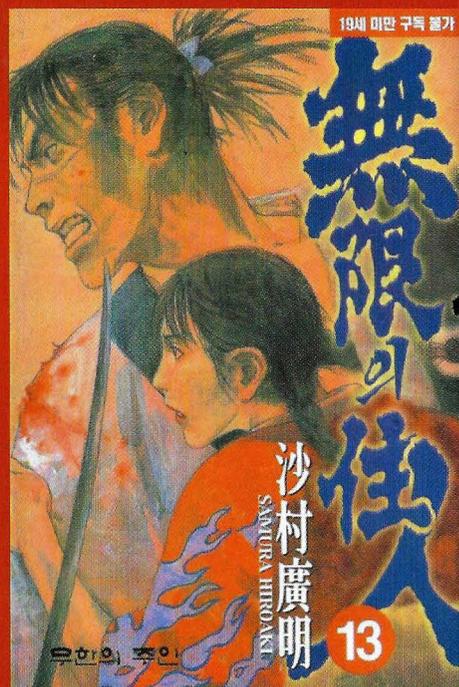
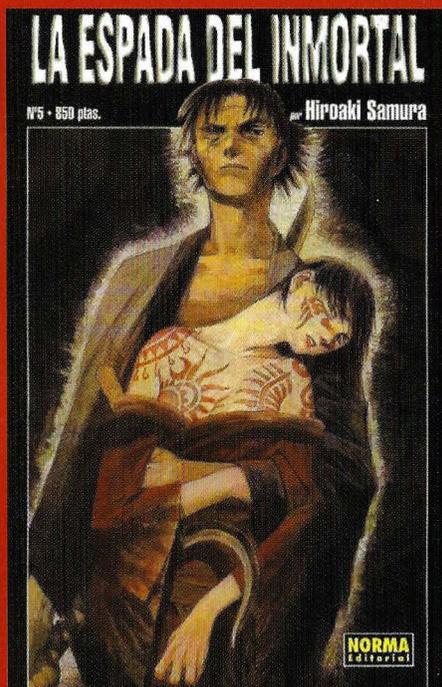
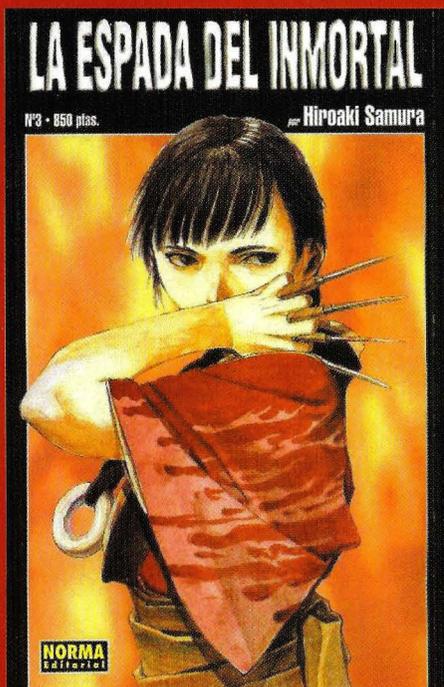
no es sólo para niños



del "gekiga" ("dibujos dramáticos"), término que el autor Yoshihiro Tatsumi acuñó en 1956 para distinguir su cómic enfocado a un público más adulto de lo que era el "manga" general (la palabra manga significa literalmente "dibujos sin sentido"). En 1959, el legendario Sanpei Shirato empezó a publicar una de las obras más influyentes de este nuevo género, Ninja Bugeichō (Manual de artes militares ninja), y se erigió en la cabeza visible del mismo junto a Takao Saitō, autor de Golgo 13. Estos autores, los padres adoptivos del gekiga, que derivaría hasta lo que ahora conocemos como seinen manga o "manga para adultos", abogaron por satisfacer a un público ya crecido que no tenía intención alguna de dejar de leer cómics.

Garo.COM y...  
el boom





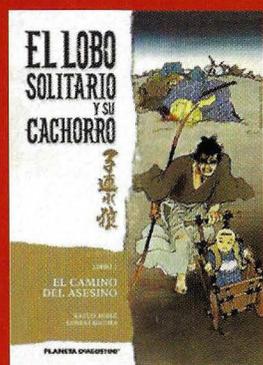
con cierto peso en la industria. En 1964 nació la revista Garo, una publicación en cuyas páginas se daba cabida a autores que abogaban por crear historias de lo más elaboradas: fue el mismo Sanpei Shirato quien le dio a Garo su época dorada gracias a la publicación en sus páginas de Kamui-den (La leyenda de Kamui), que atrajo a un público considerable y se convirtió en un enorme éxito. Fue Osamu Tezuka, curiosamente el autor más representativo de la "vieja escuela" de cómic para niños de estilo redondeado y argumento simple, quien se montó también en un estadio muy temprano al carro del gekiga, fundando la revista COM en 1967. En COM, aparte de sus propias obras dirigidas a un público mayor (como la fabulosa Fénix) que no podía publicar en las revistas para niños

en las que solía trabajar, se daba cabida a historias de autores ahora reverenciados, como Shōtarō Ishinomori o Shigeru Mizuki, que saciaron la sed de un público cada vez más crecido y difícil de satisfacer. Los 70, a pesar de la fallida y cierre de COM en 1972, vieron el auténtico despliegue del manga para adultos con la fundación y consolidación de revistas como Manga Action (1967) o Big Comic (1968), a las que en los 80 seguirían Big Comics Spirits (1980) o Morning (1982), entre otras. Todas estas revistas siguen actualmente en el mercado, sin signos de agotamiento, más bien al contrario.

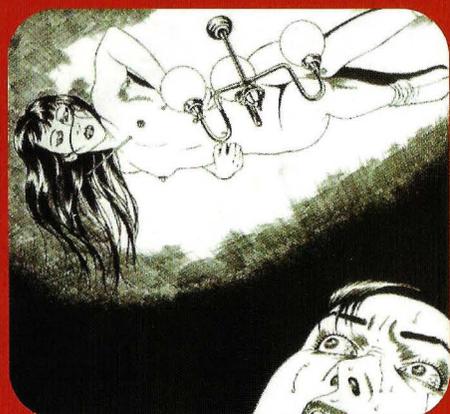
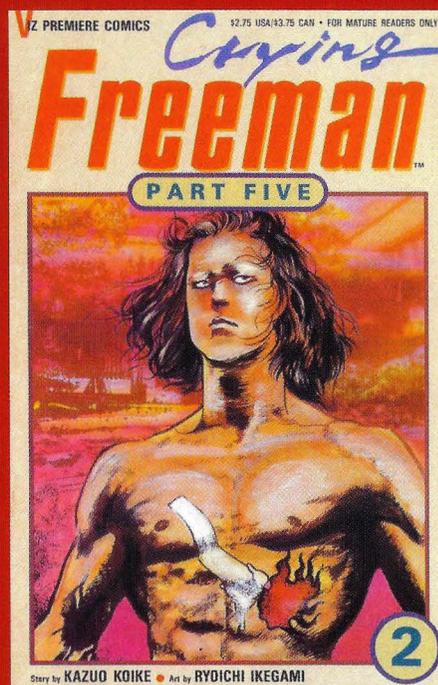
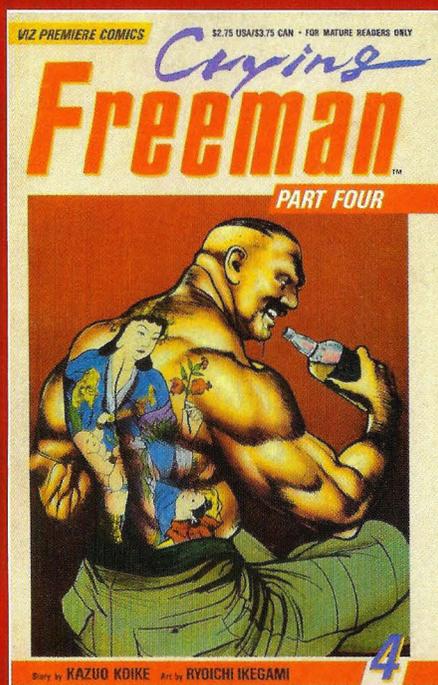
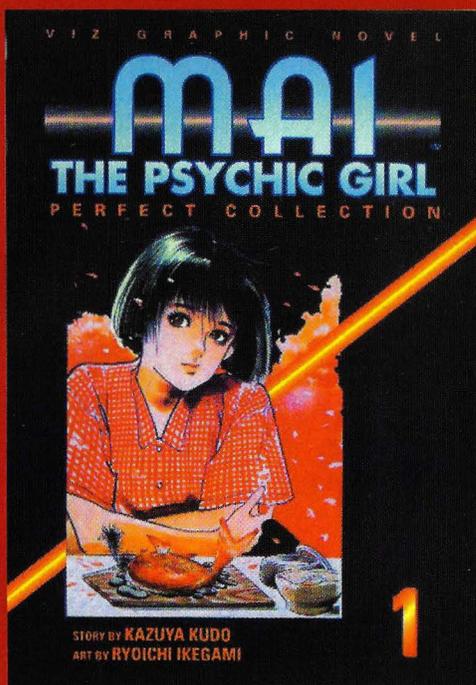
## Guerras y rebeliones en el Japón feudal

Vamos ahora a hacer un repaso a lo que da de sí este estilo de manga para adultos, a las mejores obras del seinen manga, dando un peso específico importante, por supuesto, a los cómics que se pueden encontrar en español. Indicaremos también la editorial que las publica o ha publicado entre paréntesis.

El primer género a analizar será el de las luchas intestinas; descarnadas y profundas historias sobre guerras, rebeliones y épicos samurais y ninjas del Japón feudal, el género con el que el seinen manga inició su



Los 70, a pesar de la fallida y cierre de COM en 1972, vieron el auténtico despliegue del manga para adul-



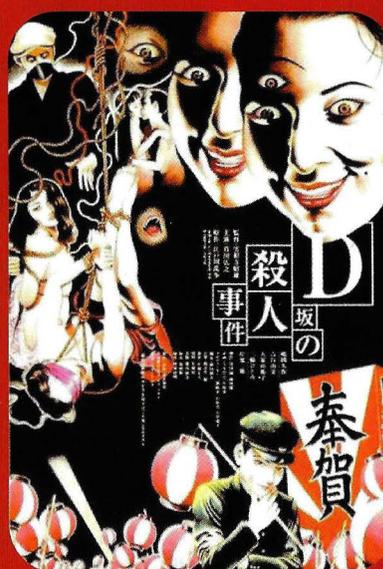
singladura de manera sólida y ya imparable. Como hemos visto hace unas pocas líneas, el primer gran éxito del seinen (o gekiga, como se le conocía entonces) fue Ninja Bugeichô (1959), al que siguió Kamui-den (1964, Planeta deAgostini: La leyenda de Kamui), ambas de Sanpei Shirato. Las dos narran rebeliones de campesinos contra señores feudales, linchamientos y guerras sangrientas, con una profundidad y un realismo difícilmente superables. En 1970, Kazuo Koike y Gôseki Kojima recogerían el testigo de Shirato con su magna obra Kozure Dokami (1970, Planeta deAgostini: Lobo solitario y su cachorro), la historia del legendario samurai sin amo Ittô Ogami, que vaga por todo Japón con un cochecito en el que transporta a su pequeño hijo (y un montón de armas), prestando sus servicios como asesino a sueldo al mejor postor. Las dinámicas escenas de lucha, las enmarañadas conspiraciones, y la filosofía y clasicismo que destila esta obra la han convertido en uno de los mayores éxitos del manga en el mercado estadounidense.

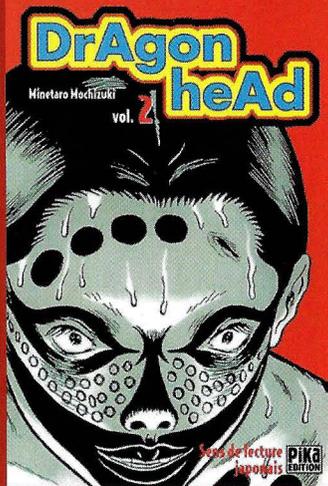
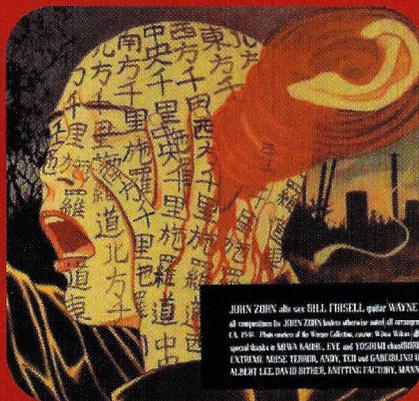
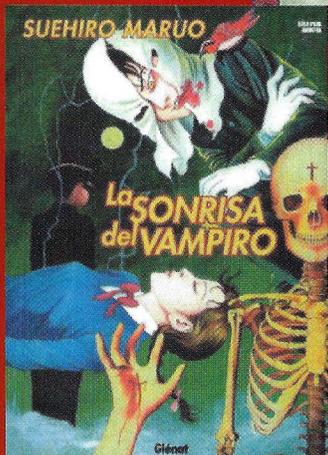
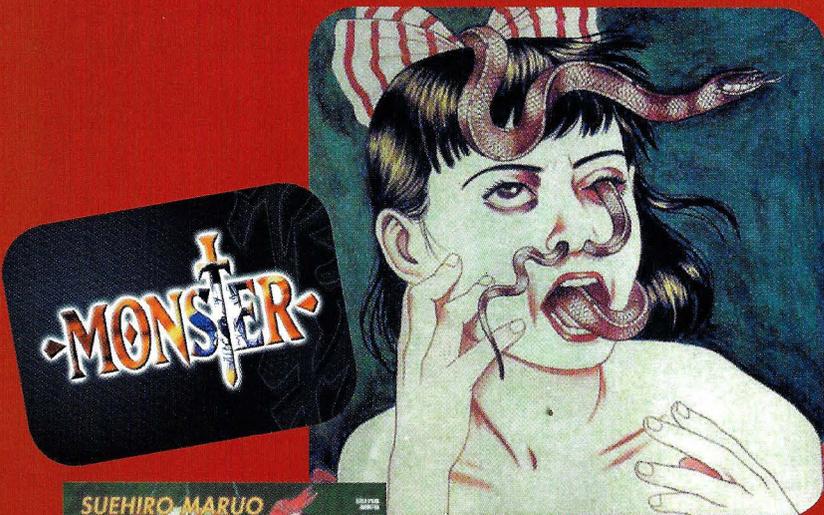
Habría que esperar hasta los 90 para toparnos con dos obras de esta temática capaces de vender millones de ejemplares y de traspasar fronteras: se trata de Mugen no jûnin (1994, Glénat: La espada del inmortal) y de Vagabond (1999, Ivrea). La primera,

una auténtica obra de arte del dibujo y la narrativa de la mano del enigmático Hiroaki Samura, nos narra la historia de un samurai inmortal que decide acabar con mil hombres malvados para expiar sus culpas. La segunda es un manga de ventas multimillonarias que adapta al cómic la novela Miyamoto Musashi de Eiji Yoshikawa, basada en la vida del espadachín más legendario de todo Japón: Musashi Miyamoto. El autor, Takehiko Inoue, destaca en este cómic gracias a su soberbio dibujo, aunque la narración a veces pueda resultar un poco lenta y aburrida.

## Thrillers y yakuzas

Otro género muy explotado en el campo del seinen manga es el thriller y las historias de yakuzas, relatos trepidantes y llenos de misterio y, por qué negar-





lo, tiros y acción, que nada tienen que envidiar a las súper producciones de Hollywood.

El auténtico decano del subgénero es sin duda Golgo 13 (1969), de Takao Saitô, un longevo cómic (más de 130 tomos de la serie regular, publicada ininterrumpidamente desde 1969 hasta nuestros días) que nos narra la historia del despiadado asesino a sueldo Duke Tôgô, cuyo nombre clave es el de Golgo 13.

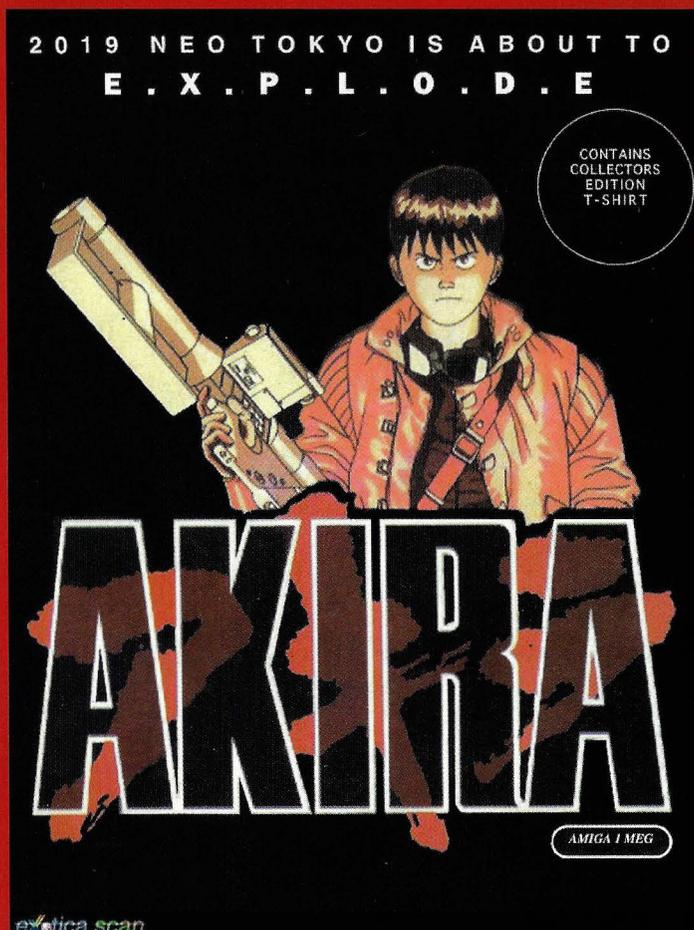
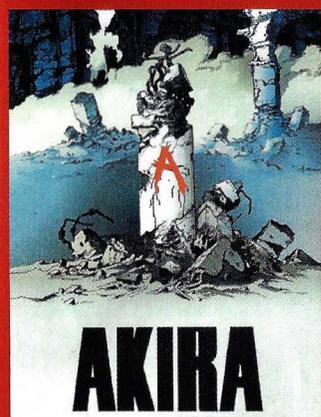
El dibujante Ryôichi Ikegami recogería el testigo y, con guiones de varios aclamados autores, nos ofrecería obras como Crying Freeman (con Kazuo Koike, 1987, Planeta deAgostini), Sanctuary (con Shô Fumimura, 1990, Planeta deAgostini - inconclusa en España), Mai the psychic girl (con Kazuya Kudô, 1992, Planeta deAgostini) y Strain (con Buronson, 1997, Planeta deAgostini), todas ellas con un dibujo increíblemente realista y detallado, en el que destaca el gusto por el desnudo tanto masculino como femenino y el frecuente uso de las líneas cinéticas para crear impactantes efectos.

Otro monstruo del género es Kaiji Kawaguchi, que con su obra Chinmoku no kantai (The silent service, 1989), la

historia de un submarino nuclear japonés que se amotina, retando a los Estados Unidos y a la Unión Soviética, y poniendo en evidencia al gobierno nipón. La polémica obra llegó a convertirse en un fenómeno nacional en todas las esferas de Japón, llegando incluso a ser discutida en el parlamento. Kawaguchi es también el autor de Araragi Express (1997, Planeta deAgostini), su única obra publicada en España, y Zipang (2001), la adictiva historia de un barco de las actuales Fuerzas de Autodefensa japonesas que es transportado a la II Guerra Mundial por accidente y cuyos tripulantes deben decidir si intervenir en la guerra para salvar cuantas más vidas mejor o bien intentar pasar desapercibidos.

Pero los reyes absolutos de los últimos años en el campo del seinen son, sin duda alguna, los cómics de Naoki Urasawa: Monster (1994, Planeta deAgostini), la trepidante historia de un médico japonés afincado en Alemania que es perseguido por un crimen que no cometió, y 20th Century Boys (2000), un intrincado manga sobre unos chicos que, al hacerse adultos, deben salvar al mundo de las manos de la enigmática sociedad formada entorno al misterioso Tomodachi (amigo).

Osamu Tezuka, cómo no, nos legó algunas obras que merecen figurar en este apartado. La primera es Black Jack (1973, Glénat - inconclusa en España), la historia de un genial médico ilegal que opera a sus pacientes a cambio de exorbitantes sumas de dinero, y la genial Adolf ni tsugu (1983, Planeta deAgostini: Adolf), la historia de tres hombres llamados Adolf



(entre los que se encuentra Hitler) durante la II Guerra Mundial.

## Fantasia y ciencia ficción

Pero no todo el manga seinen iba a ser historias realistas: también contamos con ciencia ficción y fantasía, pero a un nivel mucho más elaborado que sus hermanos menores del shōnen y shōjo manga (cómicos para chicos y chicas, respectivamente).

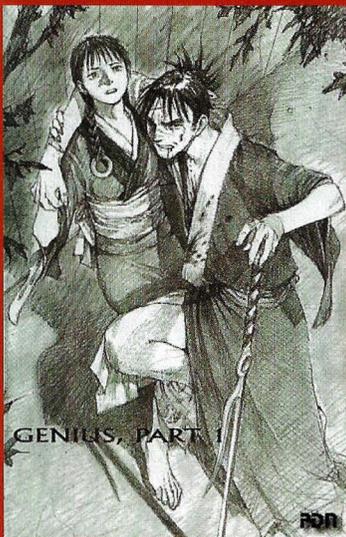
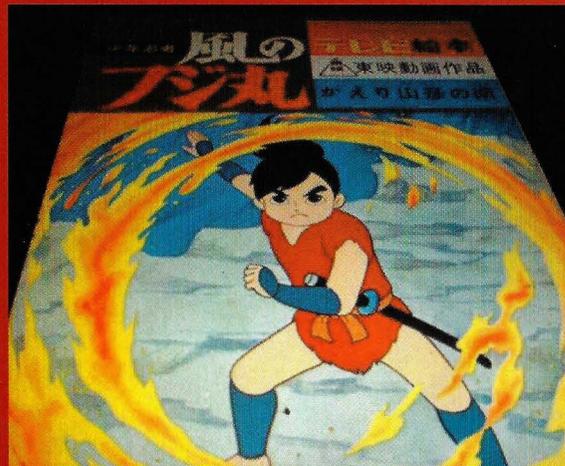
El manga de ciencia ficción más conocido es, con los ojos cerrados, Akira (1982, Ediciones B), de Katsuhiro Ôtomo, que no necesita presentación: toda una obra de arte del dibujo con un argumento un tanto confuso y complicado pero no por ello menos genial.

Hi no tori (1954, Planeta deAgostini: Fénix) podría hasta cierto punto entrar en el grupo de la ciencia ficción y la fantasía. La obra magna del gran Tezuka cuenta con varios arcos argumentales que nos transportan del pasado al futuro y viceversa y que cuentan como común denominador: el anhelo de los hombres por conseguir la sangre del legendario fénix, que les dará la tan ansiada inmortalidad. Una obra imprescindible.

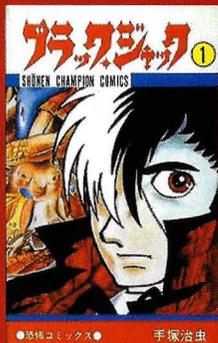
Otras obras destacables del género son Dragon Head (1995, Glénat), de Minetarō Mochizuki, un inquietante manga post-apocalíptico que empieza con un terrible accidente de tren bala; Blame! (1998, Glénat), de Tsutomu Nihei, un inexplicable cómic futurista con



# Seinen manga



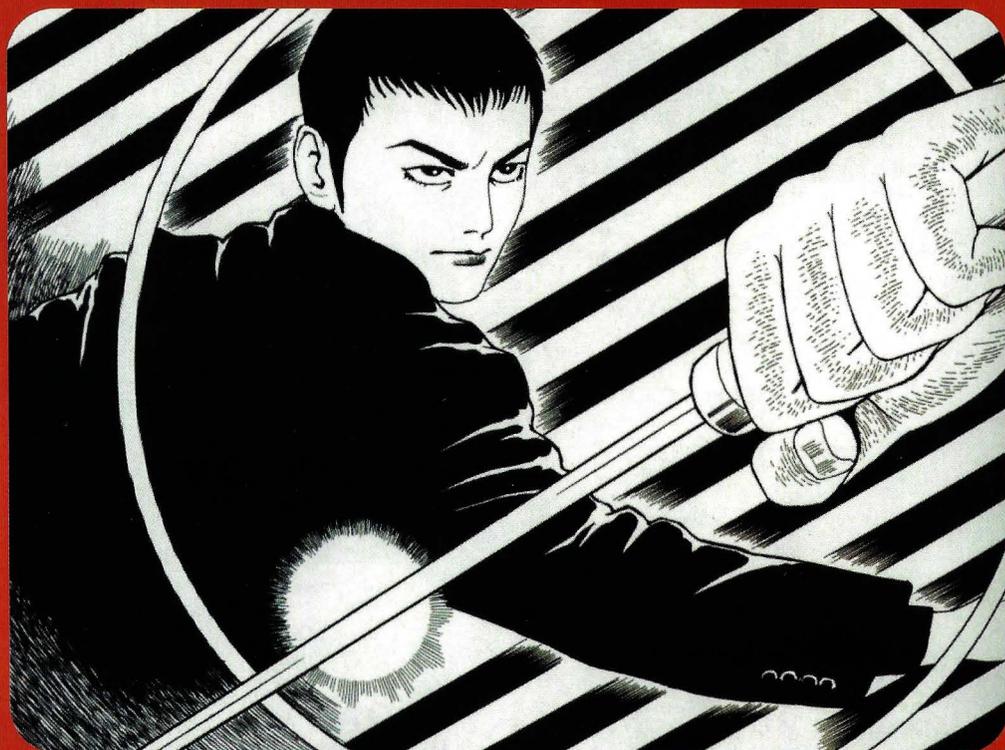
apenas bocadillos de texto y un atractivo dibujo en el que destacan las interminables construcciones y los estilizados personajes; Spirit of Wonder (1997, Glénat), de Kenji Tsuruta, una recopilación de deliciosos relatos basados en la ciencia ficción más clásica y melancólica; y Saishū Heiki Kanojo (2000, Glénat: El arma definitiva), de Shin Takahashi, un desconcertante pero entrañable tebeo que nos narra la historia de amor de dos chicos en tiempos de caos y guerra. El problema: ella es el arma más poderosa de las Fuerzas de Autodefensa japonesas...



## Comics históricos y costumbristas

No todo iban a ser samurais, thrillers y guerras en el seinen manga. También tenemos cómics de temática histórica y costumbrista. Uno de los más destacables del género histórico es Buddha (1972, Planeta deAgostini: Buda), del omnipresente Osamu Tezuka, una obra que narra con increíble dinamismo

y mucha imaginación la vida de Siddharta Gautama, el príncipe que se convertiría en el Buda. Ikkyū (1993, Glénat) es la historia en manga del ingenioso bonzo del mismo nombre, un personaje popularísimo en Japón cuya vida fue transportada a las viñetas de manera soberbia de la mano de Hisashi Sakaguchi. En el subgénero costumbrista destacan las obras de Kenshi Hirokane, concretamente Ningen Kōsaten (Human Scramble, 1981), un evocador manga formado por historias autoconclusivas que hacen reflexionar sobre la vida y sobre el hecho de ser humano, y la serie de Kōsaku Shima, formada a su vez por tres series, Kachō Shima Kōsaku (Jefe de sección Kōsaku Shima, 1985), Buchō Shima Kōsaku (Jefe de departamento Kōsaku Shima, 1995) y Torishimariyaku Shima Kōsaku (Gerente Kōsaku Shima, 2000). Ésta es la historia de un oficinista japonés y de su ascendente carrera en su empresa. Como vemos, el propio título de la historia va cambiando a medida que Shima asciende y accede a puestos de más responsabilidad gracias a su pericia en los negocios. El brutal éxito de este cómic se explica porque Shima es, sin duda alguna, el oficinista que cualquier japonés desearía ser: aventurero, inteligente, atrevido y con mucho éxito con las mujeres –a pesar de estar casado– tanto niponas como bellezas rubias extranjeras. Los mangas de cocina tienen también un destacado



papel en esta sección, y su representante más conocido es Oishinbo (El gourmet, 1984), de Tetsu Kariya y Akira Hanasaki, la tremendamente exitosa historia de unos gourmets que se dedican a probar y a comentar con gran detalle todos los platos habidos y por haber.

Y por fin, aunque no sea muy conocido en su propio país, destacaremos a Jirô Taniguchi, un autor muy apreciado en Francia con un dibujo soberbio. De entre sus tranquilos cómics costumbristas, más que recomendables, han sido publicados en España Aruku hito (1992, Planeta deAgostini: El caminante), Harukana machi e (1998, Ponent Mon: Barrio Lejano) y Chichi no koyomi (1994, Planeta deAgostini: El almanaque de mi padre).

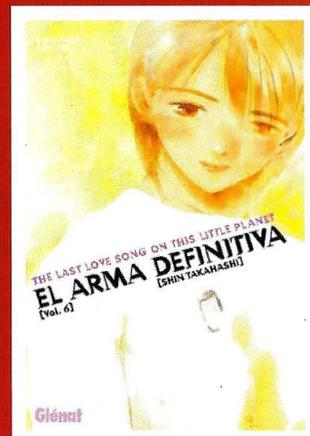
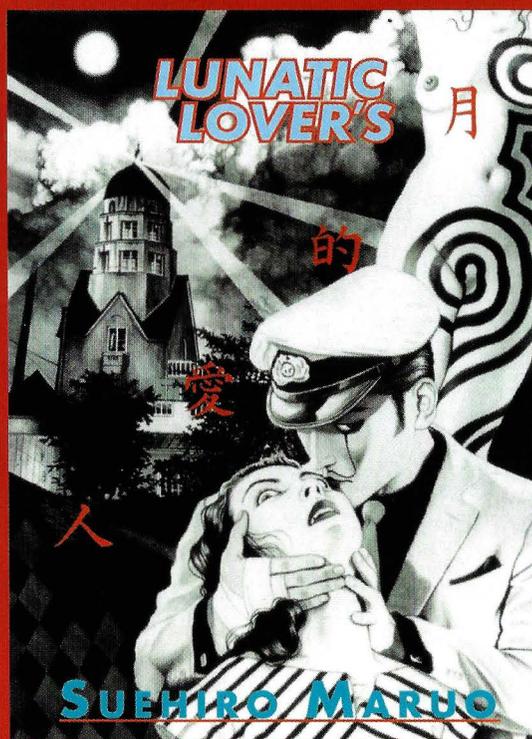
## Pero aún hay más...

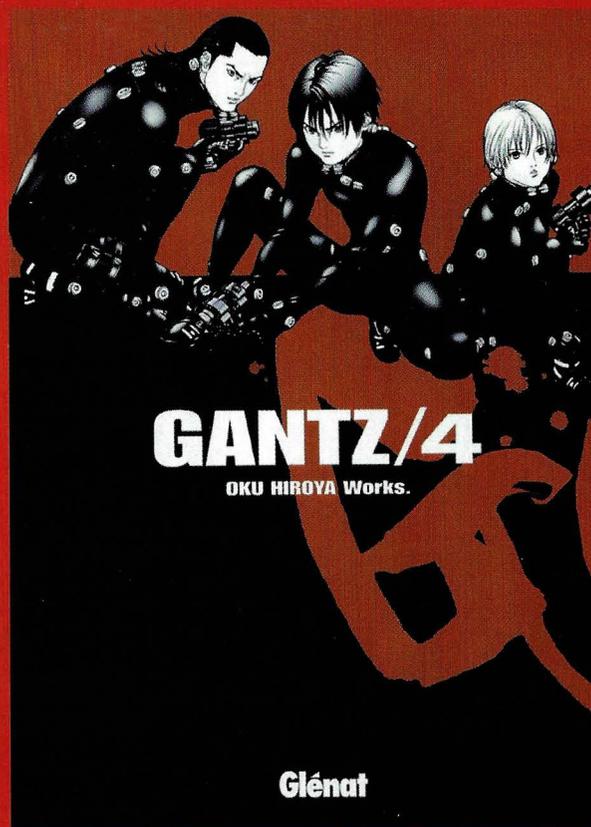
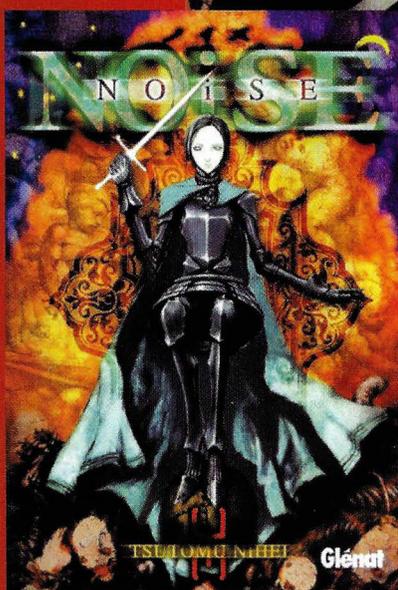
No todo el seinen se reduce a los subgéneros que acabamos de comentar: éstos son sólo los más comunes. Dentro del seinen caben también mangas de crítica social, el más conocido de los cuales es Gômanism Senden (1991, Declaración de "Arrogantismo"), de Yoshinori Kobayashi, publicado en revistas normales (no de cómics) y que viene a ser la obra que llena el enorme hueco en lo que se refiere a tiras periódico de sátira y crítica social, prácticamente inexistentes en Japón. Kobayashi se dedica con su obra a cargar contra el sistema de manera ácida y punzante, y ha conseguido en más de una ocasión generar grandes polémicas a través de sus páginas. Otra obra de crítica social que ha revolucionado el sistema médico en Japón, llegando incluso a provocar cambios en la sanidad nipona en la vida real, es la excelente Say Hello to Black Jack (2002, Glénat), de Syuho Sato, la historia

de un joven médico en prácticas que saca al sol todos los trapos sucios de la corrupta y discriminatoria medicina japonesa. Una obra imprescindible por su enorme capacidad de transmitir el mensaje que Sato quiere hacernos llegar y de abrirle los ojos al menos pintado. En el campo del terror, más bien de lo grotesco, destaca Suehiro Maruo, un autor de todo menos convencional, capaz de asquear a cualquiera con sus historias rezumantes de tortura, sangre y malicia malsana, pero con un estilo de dibujo extrañamente atractivo. En España, hasta el momento, contamos con sus obras Warau Kyûketsuki (2000, Glénat: La sonrisa del vampiro), Shôjo Tsubaki (1984, Glénat: Midori) y Lunatic Lover's (1997, Glénat).

## El futuro

El seinen manga surgió en los años 60 a raíz de la demanda de tebeos de temática y dibujo más adulto por parte de un público que se había criado con los cómics.





Muchos de los adolescentes de los años 60 han seguido leyendo cómics ininterrumpidamente hasta nuestros días. La tendencia lógica del mercado es proporcionarle a esa generación, que ahora ronda los 50-60 años, mangas que les atraigan. Estamos hablando de los "cómic para la tercera edad", algo que en pocos años se hará realidad. El preludio más claro a esta futura tendencia es la obra Tasogare

Ryūsei-gun (Like Shooting Stars in the Twilight, 1996), de Kenshi Hirokane, un manga de historias autoconclusivas. Una de ellas, por ejemplo, narra la historia de un ejecutivo de 52 años esclavo de su trabajo durante toda su vida (el típico japonés), que un día conoce a una mujer en el tren y se enamora de ella, comenzando así un romance de lo más tranquilo y a la vez apasionado entre dos personas maduras. Como vemos, al seinen manga le queda mucha cuerda todavía, y lo mejor es que en España podemos disfrutar ya de muchas de las mejores obras que ha dado esta tendencia del cómic japonés. ¡Ya tardas en correr a la librería! ●

**Osamu Tezuka**  
[www.tezuka.co.jp](http://www.tezuka.co.jp)

**Katsuhiro Otomo**  
<http://otomo.free.fr>

**Ryōichi Ikegami**  
[mangaart.com/ikegami](http://mangaart.com/ikegami)

**Naoki Urasawa**  
[www.dreamers.com/monster](http://www.dreamers.com/monster)

**Suehiro Maruo**  
[www.woodenmen.org/maruo](http://www.woodenmen.org/maruo)

**Sanpei Shirato**  
[www.lambiek.net/shirato\\_sampe.html](http://www.lambiek.net/shirato_sampe.html)

**Minetarō Mochizuki**  
[www.stanza101.com/oldstanza/re201.htm](http://www.stanza101.com/oldstanza/re201.htm)

**Shin Takahashi**  
[www.animebooks.com/shintakahashi.html](http://www.animebooks.com/shintakahashi.html)

**Tsutomu Nihei**  
[www.guiadelcomic.com/autos/nihai.htm](http://www.guiadelcomic.com/autos/nihai.htm)

**Hisashi Sakaguchi**  
[www.lambiek.net/sakaguchi\\_hisashi.htm](http://www.lambiek.net/sakaguchi_hisashi.htm)

**Hiroaki Samura**  
[www.geocities.com/ryoppei/samura/espada.htm](http://www.geocities.com/ryoppei/samura/espada.htm)

**Hiroaki Samura**  
[www.geocities.com/ryoppei/samura/espada.htm](http://www.geocities.com/ryoppei/samura/espada.htm)

**Akira Hanasaki**  
<http://users.skynet.be/mangaguide/au327.html>

**Jirō Taniguchi**  
[www.tebeosfera.com/Obra/Tebeo/Ponent/BarrioLejano.htm](http://www.tebeosfera.com/Obra/Tebeo/Ponent/BarrioLejano.htm)

**Kenji Tsuruta**  
[www.lambiek.net/tsuruta\\_k.htm](http://www.lambiek.net/tsuruta_k.htm)

# ¡¡SORTEO MANGA!!



Selecta Vision ofrece a todos nuestros lectores la posibilidad de ganar uno de los dos lotes de DVD que sorteamos con los siguientes títulos:

EDICIÓN ESPECIAL 10º ANIVERSARIO  
2 DVD

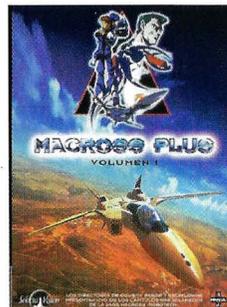
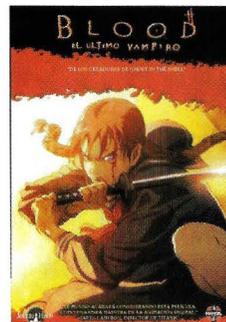


## Ninja Scroll (Edición Especial 10º Aniversario)

Tras interminables años de guerra civil, el Japón Feudal tiembla ante la aparición de una peligrosa amenaza: el Shogun de las Tinieblas. Pero un poderoso guerrero errante llamado Jubei está dispuesto a enfrentarse a él y a acabar con él cueste lo que cueste. Jubei es un legendario samurai cuyas técnicas de combate le permiten derrotar a cualquier enemigo.

## Blood (El último Vampiro)

Una nueva raza de vampiros ha surgido de la oscuridad. Están entre nosotros, acechando, sedientos de sangre, en busca de nuevas víctimas. Una guerra silenciosa entre vampiros y humanos ha estallado. La agente Saya será la encargada de investigar si la serie de misteriosas muertes ocurridas recientemente tienen relación con los vampiros.

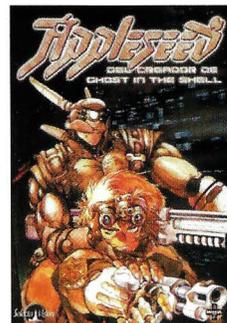


## Macross Plus

Planeta Edén, año 2040, treinta años después del fin de la primera guerra contra los zentraedi. La raza humana se dispone a expandirse por todo el universo en busca de nuevas planetas habitables, pero las fuerzas zentraedi están una vez más dispuestas para la lucha y no permitirán que sus enemigos humanos ganen terreno en el universo. Para combatir la amenaza, la U.N Spacy lanza el proyecto Super Nova, que consiste en probar dos prototipos de caza.

## Patlabor 2

Tres años después de los acontecimientos de Patlabor, la segunda sección debe investigar un nuevo y terrible hecho: la voladura del puente de la bahía de Yokohama. La segunda sección descubre que detrás de todo esto, se encuentra una confabulación que amenaza con desestabilizar el Extremo Oriente. El estallido de una nueva guerra civil en Japón sólo es cuestión de tiempo, a menos que alguien desenmascare a los conspiradores.



## Appleseed

Tras una nueva guerra mundial que ha devastado el planeta, la humanidad renace de sus cenizas. Uno de los mejores ejemplos es Olympus, una gigantesca urbe donde la más moderna tecnología en forma de cyborgs y robots convive con el ser humano. El objetivo de sus gobernantes es convertirla en ejemplo para el resto de la civilización, pero varios males azotan a Olympus, siendo el más peligroso, la escalada imparable del terrorismo.



micro  
**DINGO**

## SORTEO DE DVD'S MANGA

Nombre y Apellidos..... Edad.....

E-mail..... Tel.....

Dirección..... Población.....

C.P..... Provincia..... País.....

**Envía este boletín debidamente cumplimentado a:**  
**MICRO DINGO - C/ Álava 140 - 7ª planta - 08018 - BARCELONA - ESPAÑA**  
**Tel.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34 - E-mail: microdingo@ixo.es**

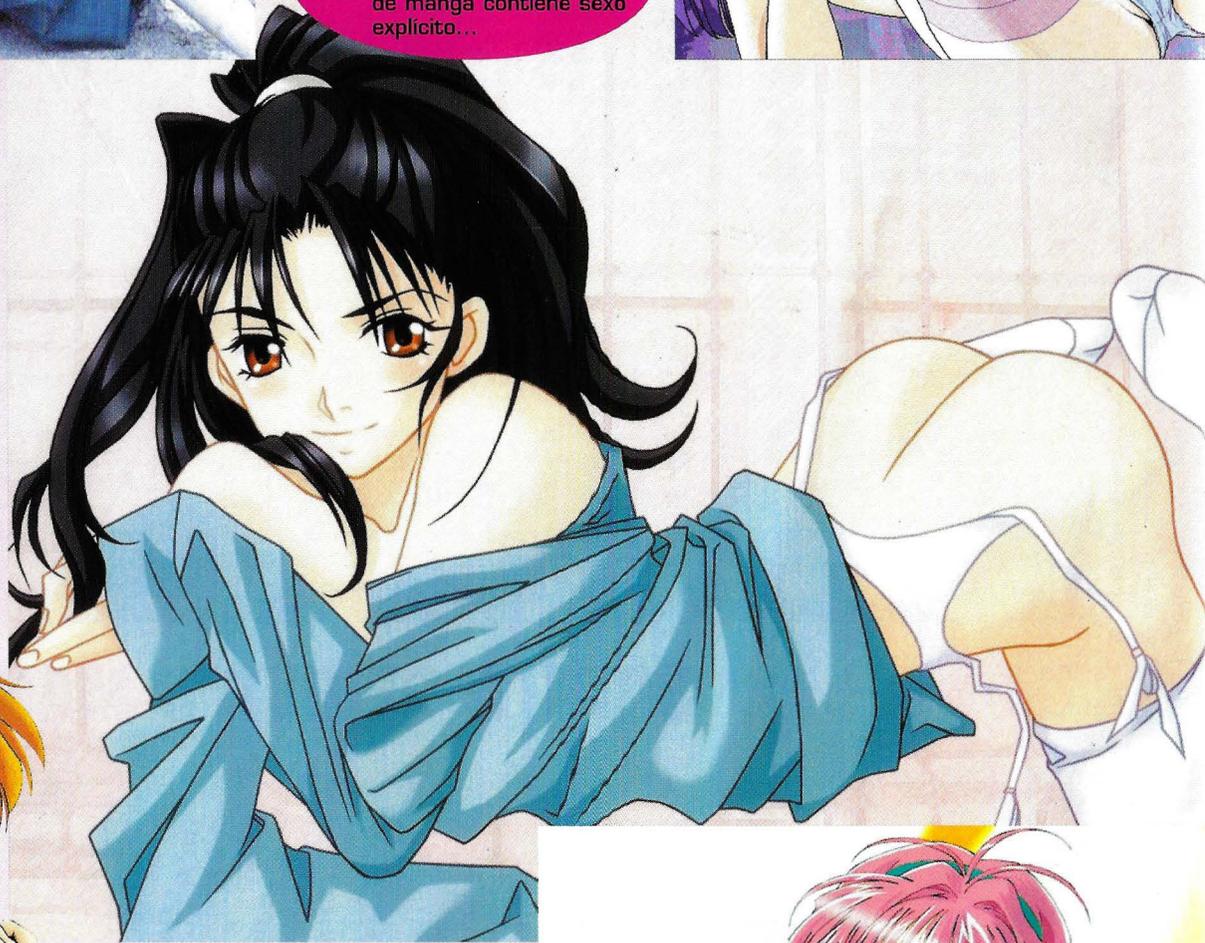
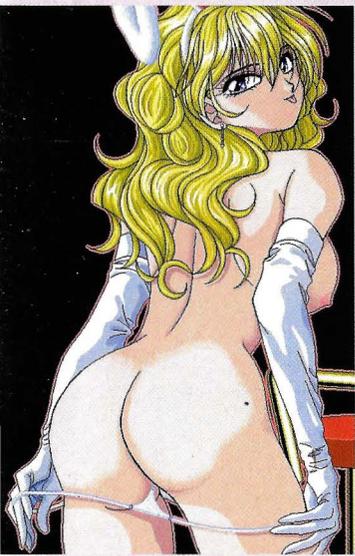
En el sorteo entrarán todos los cupones recibidos antes del día 15 de marzo de 2004 y el resultado será publicado en el MICRO DINGO nº 57. Los premios se enviarán por correo postal a partir del 20 de marzo de 2004.



# El maravillosos



'Hentai' significa 'pervertido', por lo que deduciréis que este tipo de manga contiene sexo explícito...

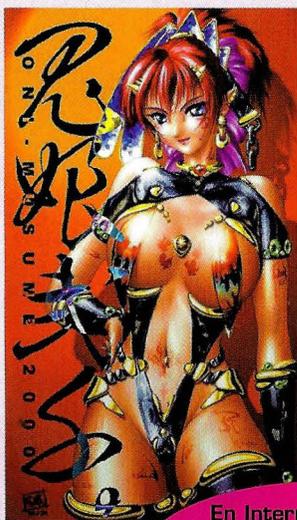


# o mundo del Hentai!

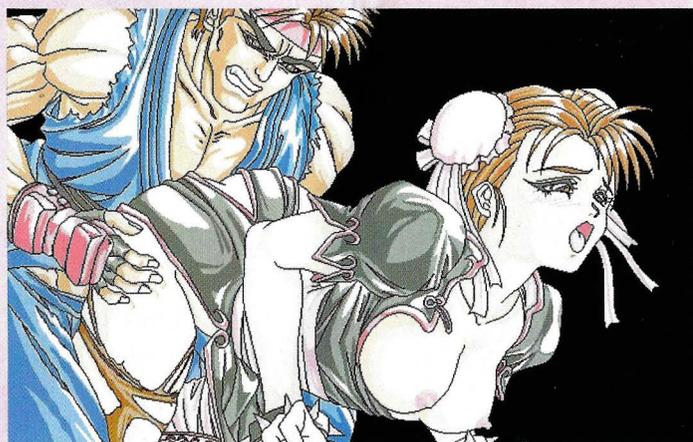
Adéntrate en el fantabuloso mundo de los mangas para leer con una sola mano...

QUE UNA DE LAS COSAS QUE MUEVE EL MUNDO ES EL SEXO, NO ES ALGO QUE ACABE DE DESCUBRIR YO AHORA PORQUE SEA MUY LISTO. NO, ES UN HECHO CONSUMADO QUE HA VENIDO SIENDO ASÍ DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. POR TANTO, EXISTE TODO UN SECTOR COMERCIAL ADAPTADO A ELLO, QUE ABARCA LOS MÁS DIVERSOS CAMPOS, INCLUYENDO EL DEL CÓMIC. Y SI ABARCA CÓMICS, POR FUERZA TENÍA QUE INCLUIR MANGA.





En Internet existe una cantidad inimaginable de Hentai, además de revistas especializadas sobre el tema



## ¿Que es el Hentai?

A parte de ser uno de los principales culpables de que la sociedad considere "manga" sinónimo de "sexo y violencia" (cuando imagino que todos tenéis ya claro que no es así), literalmente, "hentai" significa "pervertido", o quizá "degenerado" (en el contexto sexual). Así pues, manga hentai vendría a ser el manga para pervertidos, para guarretes. Es decir, para el 99% de los adolescentes varones del universo, ese escaso porcentaje de chicas que todos sabemos que existen, pero que ninguno encontramos jamás, y el no menos importante tanto por ciento de adultos que, o no conectan con la realidad, o conectando con ella no quiere desprenderse de lo que también es una fuente de inspiración y excitación.

Por supuesto, dicho lo dicho todos deduciréis que el manga hentai contiene sexo explícito, que son cómics porno, vamos. Lo que nos lleva a que su lectura está restringida a los adultos, pese a lo cual el 95% de su público consumidor seguirá siendo chavales de 14-17 años, que son los que siempre consumen ese tipo de material.

## ¿Cómo lo consigo?

Si no tienes demasiada cara de crío, puedes comprarlo normalmente en cualquier tienda, pues los tenderos entienden que a quien más interesa todo esto es a quienes tienen las hormonas desatadas.

El problema es que en España ahora mismo no hay demasiado hentai legal. Apenas un par de series (Love Junkies y Yura y Makoto) y cuatro revistas especializadas.

La solución, por tanto, pasa por el material de importación (caro y que no se encuentra en todas partes), o por Internet. En Internet la cantidad de material es INGENTE, en serio, no os hacéis una idea, es inútil que explique nada porque os apañaréis prácticamente sin buscarlo.

Si no tienes Internet, la mejor opción son las revistas especializadas (Hentai, Hentype, X-Manga y Dojin-X), ya que, aparte de incluir mangas o dojinshis (luego explicaremos a qué nos referimos) en sus páginas, también vienen con un CD repleto de imágenes y vídeos.





## Los peligros del Hentai

**A**ntes de ver los vicios y perversiones que todos estáis esperando, vamos a hacer unas pequeñas salvedades. Y no, no vamos a soltar el sermón de que sólo debes consumir si eres mayor de 18 años y blablabla... No, es algo más triste.

Veréis, la sociedad japonesa es muy machista, y eso ha derivado en unos gustos enfermizos en cuanto al sexo. Supongo que todos estáis pensando en lluvias doradas y escatología diversa, y acertáis, y también si pensáis en fetichismo llevado al extremo; pero la cosa va más allá todavía: hablamos de pedofilia y sexo con estudiantes. Y no en pequeña cantidad, me temo.

Veréis, Japón es un país muy caro, y que además cuenta con numerosas tribus urbanas en las que sus adolescentes se pueden integrar. Dichas tribus son bastante estrictas, y las que te exigen ir siempre a la ultimísima de la moda requieren una gran cantidad de dinero. Como también las academias de estudio y la vida en general. Eso lleva a que las estudiantes recurran a cualquier cosa imaginable con tal de conseguir dinero aprovechando el grado de degeneración del "salaryman" japonés (el oficinista medio), desde la clásica prostitución (a través de tele-clubs, casilleros de mensajes y cualquier medio aprovechable) hasta cosas que nosotros vemos absurdas o incluso desagradables (absurdas como la venta de unas bragas usadas y desagradables como la venta de orina para beber, o elementos de menstruación). Y no hablamos de precios irrisorios, por unas braguitas usadas una estudiante puede sacar 60 ó 70 euros, por orina 150-200, por elementos de menstruación 90 y por vello púbico más de 200. Los precios aumentan si eres virgen, claro). Y de nuevo, no hablamos de algo minoritario, pues se calcula que al menos una tercera parte de las actuales estudiantes de secundaria japonesas ha recurrido a al menos un tipo de negocio de éstos, siendo el más frecuente la "burusera", la venta de braguitas usadas. Que no es mal negocio, te vas al centro comercial, te compras un pack de tres bragas por 6 euros, y luego vendes cada una por 50 ó 60, sin tener que acostarte con nadie, sólo quitándotelas ante el comprador (si llevas falda no tiene ni que verte) para que él compruebe que están usadas y son tuyas.

Esto, aparte de estar perfectamente reflejado en el hentai (y a veces incluso en el manga), también lleva a que, en demasiadas ocasiones, en páginas hentai te aparezcan mensajes de si quieres dejar la fantasía y pasarte a la realidad. Es decir, que si quieres tratar con niñas que en la mayoría de los casos seguro que están siendo obligadas a prostituirse. Espero de corazón que si os ocurre cerréis al instante el navegador como método de protesta, cuando no intentéis denunciar a la empresa que ofrece ese tipo de servicios denigrantes, ilegales, y que sólo merecen el mayor de nuestros desprecios.



## Clases de Hentai

**D**e todos los colores, olores y sabores. En serio, hay para todos los gustos, desde el más elegante hasta el más desagradable. Hagamos un repaso a los principales (porque esta vez sí que es virtualmente imposible hablar de todos):

**Hentai con historia:** Narra una historia como las de los mangas normales, sólo que cuando llega el momento pues hay escenas de cama explícitas. Vamos, lo que sería cualquier película o serie normal si no cortaran en las escenas en las que todos

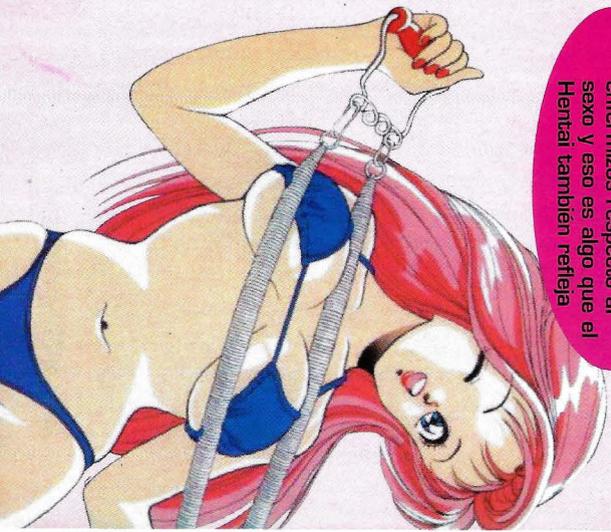
sabemos lo que va a pasar. Un buen ejemplo de esto sería Urotsukidoji.

**Hentai didáctico:** Escaso, pero existente. Es el que a través de las escenas sexuales pretende enseñarte, orientarte a cómo hacerlo, qué pasos seguir, qué posturas hay, etc. El mejor representante sería Yura y Makoto.

**Hentai que va a lo que va:** El más abundante. Haber historia la hay, pero es un simple medio para llegar al fin, que es mostrar las escenas de cama (bueno, de sexo, porque como ser es en cualquier parte), por lo cual suelen ser bastante simples y que duren cuantas menos páginas mejor para poder dedicar el grueso a lo que la gente quiere ver, que es el folleteo. Ejemplos a montones, valga el actual Love Junkies.

**Dojinshis:** Son como lo de arriba pero utilizando a personajes de series. Son historias creadas por aficionados para parodiar series famosas (o para rellenar los huecos que dejan éstas en su censura ^\_^), por lo que es uno de los subtipos de más éxito entre los aficionados al manga. Encontraréis ejemplos a millones, siendo los más famosos los de autores como Saigado (de videojuegos como Fatal Fury o series como Evangelion) o Mogudan (de series como de nuevo Evangelion).

**Ecchi o hentai light:** Vienen a ser historias con alto componente erótico, pero que nunca pasa de enseñar unas cuantas tetas o culos por tomo. Es decir, historias normales pero con un alto contenido picante para ayudar a las ventas. Ejemplos



Parte de la sociedad nipona tiene gustos enfermizos respecto al sexo y eso es algo que el Hentai también refleja



## Me voy al baño...

Lo dicho, por muy raro que seas encontrarás tu tipo de hentai, sólo espero que, aparte de haberte iluminado sobre el tema, también te haya hecho reflexionar y tengas claro que esto es sólo un tipo de entretenimiento para pasar el rato si estás solo o para inspirarte si tienes pareja, pero sabiendo dónde está el límite entre realidad y ficción, y teniendo claro que el sexo es cosa de dos. Si tienes claro eso, adelante, disfruta, porque como has visto, material no te falta.

PD: Sí, ya sé que me dejo muchísimas cosas, como hablar de los principales autores hentai o hacer un repaso a las obras más famosas del género, pero es que tengo la mala costumbre de pasarme siempre de caracteres, y hay que ceñirse a lo más básico e imprescindible. ■

**SITES DE INTERES**

- [www.urotsukidoji.de](http://www.urotsukidoji.de)
- <http://members.tripod.com/vgai>
- <http://lovehina.vivelared.com>
- [www.tbs.co.jp/chobits](http://www.tbs.co.jp/chobits)
- <http://usuarios.lycos.es/zenky/hentai1.html>
- <http://www2.netexplora.com/gipen/variosh.htm>
- [www.albumhentai.com/hentai.html](http://albumhentai.com/hentai.html)
- [www.yaoishrine.com/index.htm](http://www.yaoishrine.com/index.htm)
- [www.solohentai.com/peliculas/p\\_urotsukidoji.shtml](http://www.solohentai.com/peliculas/p_urotsukidoji.shtml)
- <http://members.fortunecity.com/seishin/manga.htm>



