

IVAN BATLLE

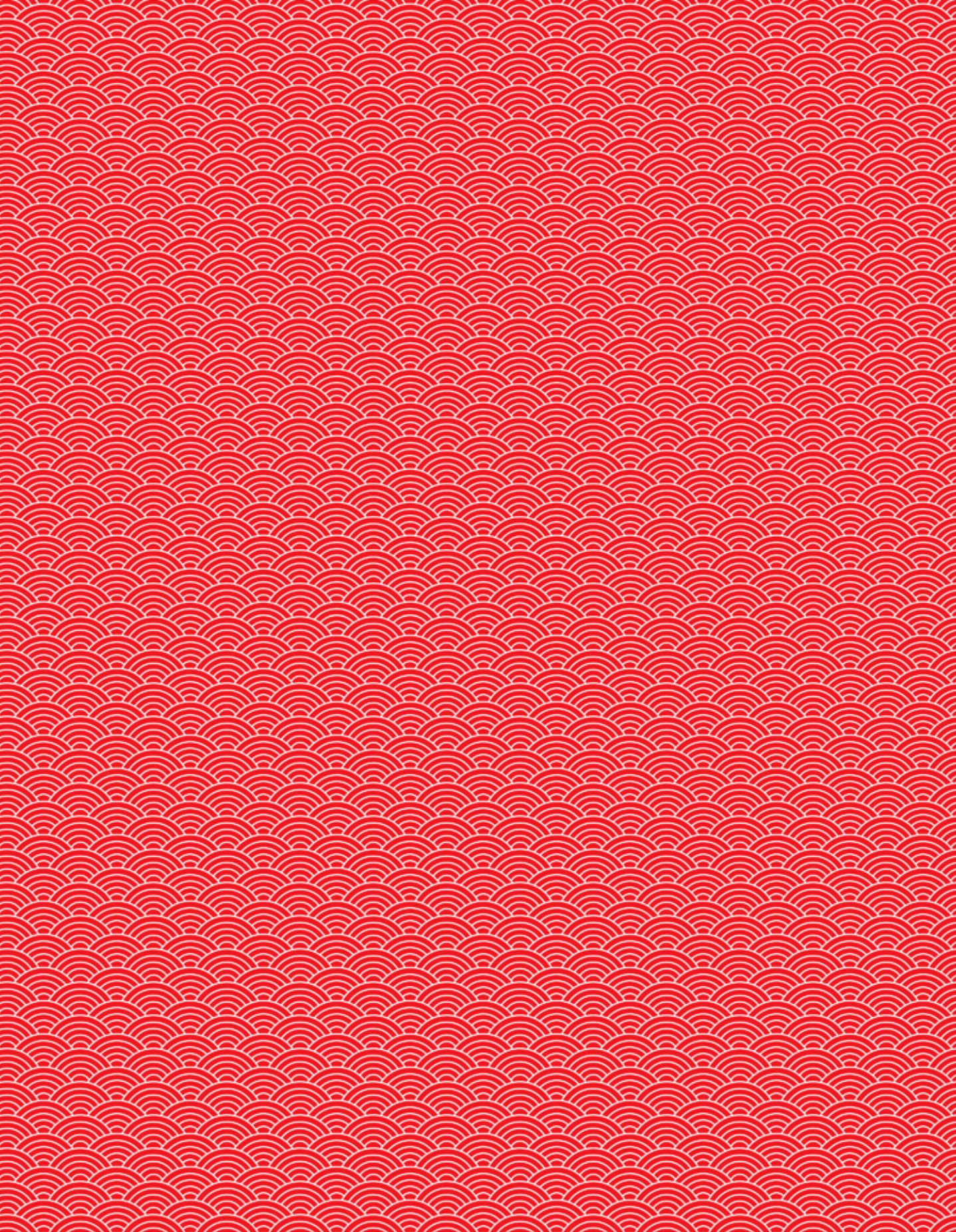
ESTER RIBÓ

MANGA + ANIME



EL CAMINO DEL
オタク
OTAKU

LOOK



MANGA + ANIME

EL CAMINO DEL OTAKU オタク

IVAN BATLLE • ESTER RIBÓ



MANGA + ANIME. EL CAMINO DEL OTAKU.

© 2022, Ester Ribó Boronat / Iván Batlle Porcel

© 2022, Redbook Ediciones, s. l., Barcelona

Diseño de cubierta: Daniel Domínguez

Diseño de interior: David Saavedra

Fotografías: Wikimedia Commons / APG imágenes

Todas las imágenes son © de sus respectivos propietarios y se han incluido a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico o artístico. Aunque se ha realizado un trabajo exhaustivo para obtener el permiso de cada autor antes de su publicación, el editor quiere pedir disculpas en el caso de que no se hubiera obtenido alguna fuente y se compromete a corregir cualquier omisión en futuras ediciones.

ISBN: 978-84-9917-700-7

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.»

MANGA + ANIME

EL CAMINO DEL OTAKU オタク

IVAN BATLLE • ESTER RIBÓ

ÍNDICE

¿DE QUÉ VA ESTE LIBRO?

9

EL ORIGEN Y LA EVOLUCIÓN DEL MANGA EN ESPAÑA Y OCCIDENTE

SU CONCEPCIÓN	11
LOS PRIMEROS PASOS POR OCCIDENTE	12
LA ERA DE LAS COPRODUCCIONES Y LOS VIDEOCLUBS	13
LLEGA EL BOOM DEL ANIME	14
LA LLEGADA DE NUEVOS CANALES TELEVISIVOS EXPANDE EL FENÓMENO	16
EL DESEMBARCO DEL MANGA	17
LA DIFÍCIL ETAPA DE MADUREZ	18
APARECEN NUEVOS JUGADORES	20
EL SEGUNDO BOOM DEL MANGA Y EL ANIME	21

EL ARTE DEL MANGA, GRANDES AVENTURAS EN VIÑETAS

23

NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO ...	26
3X3 OJOS.....	28
BASTARD	30
GHOST IN THE SHELL	32
VIDEO GIRL AI	34
ALITA.....	36
HANA YORI DANGO	38
LA ESPADA DEL INMORTAL	40
EL ALMANAQUE DE MI PADRE.....	42
VAGABOND	44
20TH CENTURY BOYS.....	46
SOUL EATER.....	48
CHI'S SWEET HOME.....	50

EL CABALLERO VAMPIRO	52
NOGAMI NEURO, EL DETECTIVE DEMONIACO	54
MIDNIGHT SECRETARY.....	56
LA BLANCANIEVES PELIRROJA	58
EL MONSTRUO DE AL LADO.....	60
KAMISAMA KISS.....	62
BRIDE STORIES	64
LOVE SO LIFE	66
BAKUMAN	68
COLETTE WA SHINU KOTO NI SHITA?	70
TAISHO WOTOME OTOGIBANASHI..	72
TSUBAKI-CHOU LONELY PLANET.....	74
AMAR Y SER AMADO, DEJAR Y SER DEJADO	76
GUARDIANES DE LA NOCHE	78
TOKYO REVENGERS.....	80
MI NUEVA VIDA COMO VILLANA.....	82
JUJUTSU KAISEN	84

EL ARTE DEL ANIME, UN MUNDO ÚNICO DE COLOR Y MOVIMIENTO

87

LUPIN III.....	90
HEIDI, LA NIÑA DE LOS ALPES.....	92
CANDY CANDY	94
CAPITÁN HARLOCK	96
CONAN, EL NIÑO DEL FUTURO	98
MACROSS.....	100
SHERLOCK HOLMES	102
CITY HUNTER.....	104
ROYAL SPACE FORCE.....	106

KIMAGURE ORANGE ROAD	108
BUBBLEGUM CRISIS	110
LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS.....	112
MI VECINO TOTORO	114
VENUS WARS.....	116
PATLABOR	118
NADIA: EL MISTERIO DE LA PIEDRA AZUL.....	120
RECORD OF LODOSS WAR	122
ROUJIN Z	124
DRAGON QUEST	126
SHIN-CHAN.....	128
PORCO ROSSO	130
LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE.....	132
PERFECT BLUE	134
LA PRINCESA MONONOKE.....	136
SERIAL EXPERIMENTS LAIN.....	138
COWBOY BEBOP	140
TRIGUN	142
JIN-ROH	144
INUYASHA.....	146
EL VIAJE DE CHIHIRO.....	148
TOKYO GODFATHERS	150
LA CHICA QUE SALTABA A TRAVÉS DEL TIEMPO	152
CLANNAD	154
FAIRY TAIL	156
LLEGANDO A TI.....	158
HOTARUBI NO MORI E.....	160
THE PRINCESS AND THE PILOT.....	162
ANOHANA.....	164
PSYCHO-PASS.....	166
EL JARDÍN DE LAS PALABRAS	168

NORAGAMI.....	170
SAILOR MOON CRYSTAL	172
YOUR LIE IN APRIL.....	174
HAIKYUU!!.....	176
DRAGON BALL SUPER	178
EL NIÑO Y LA BESTIA	180
DESAPARECIDO	182
BUNGŌ STRAY DOGS.....	184
A SILENT VOICE.....	186
YURI!!! ON ICE	188
YOUR NAME	190
THE ANCIENT MAGUS BRIDE	192
AGGRET SUKO	194
CARD CAPTOR SAKURA: CLEAR CARD EDITION	196
MAQUIA	198
HIGH SCORE GIRL.....	200
VIOLET EVERGARDEN.....	202
KOIKIMO	204
DE YAKUZA A AMO DE CASA.....	206
SPY X FAMILY.....	208

EL UNIVERSO MANGA. UNA NEBULOSA EN CONTINUA EXPANSIÓN

211	EVENTOS Y SALONES	211
	MÚSICA Y ANIME	213
	EL FENÓMENO FAN.....	216
	VIDEOJUEGOS Y MANGA.....	219
	MERCHANDISING	222

GLOSARIO 224

BIBLIOGRAFÍA 225



¿DE QUÉ VA ESTE LIBRO?

Libros que hablen sobre manga y anime los hay en gran cantidad y de todos los tipos. Los encontrarás que hacen un repaso a la historia del manga y el anime y ofrecen un gran número de títulos representativos. También tienes aquellos que te presentan los cien títulos esenciales en papel o celuloide (según el autor). Por descontado, si eres un gran fan de alguna de las obras más populares, encontrarás libros que ofrecen hasta el último sórdido y desconocido detalle de ella. En animación tendrás lo mismo, pero respecto a los directores o estudios más famosos. Teniendo todo esto en cuenta, cuando nos planteamos este libro, queríamos ofrecer algo parecido, pero con un toque y un enfoque algo diferentes.

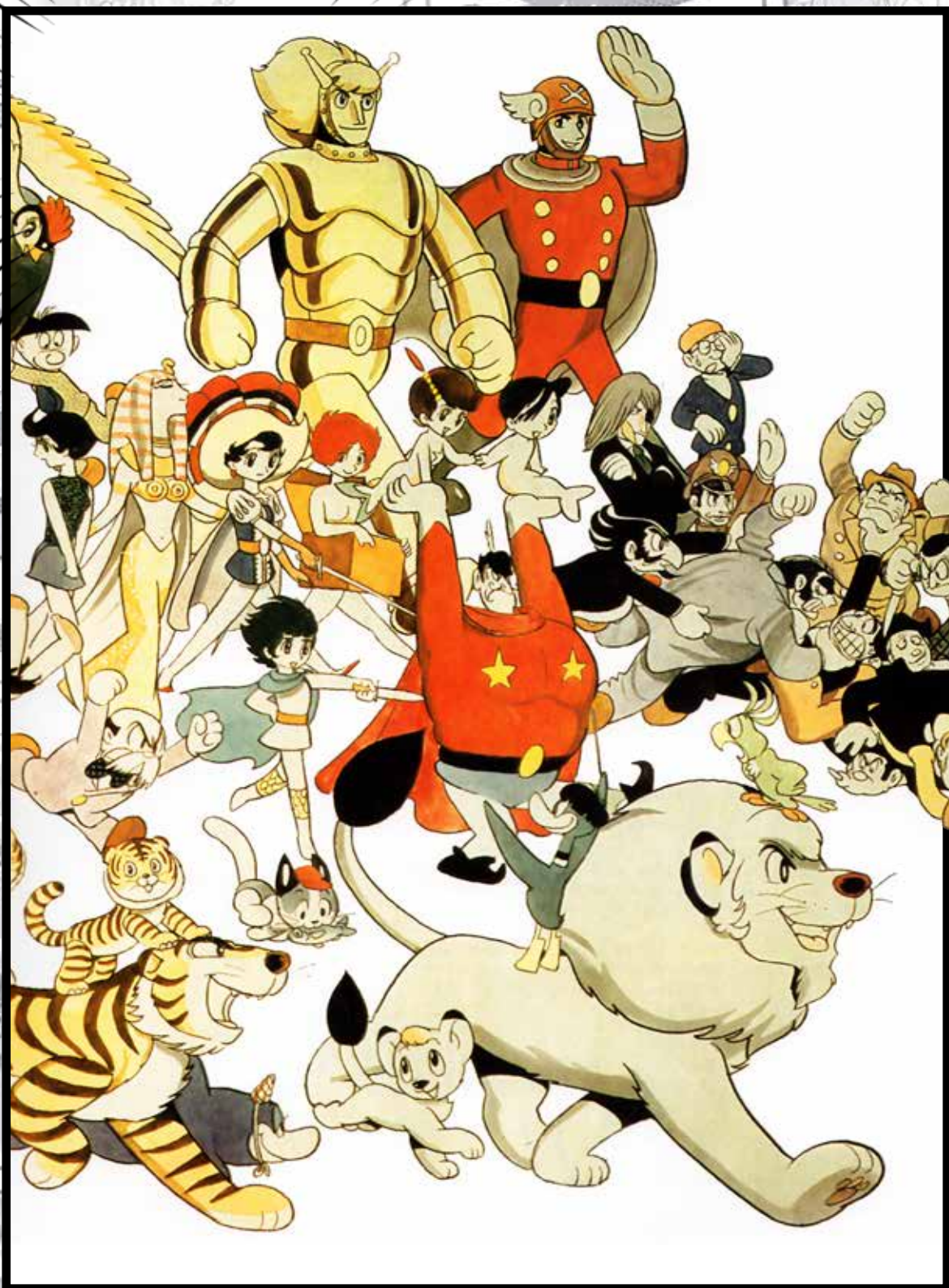
Primero tenemos una pequeña introducción a los albores del manga y el anime, con especial atención a la forma y el momento en que llegaron esos primeros títulos a Occidente y al territorio español y a su evolución hasta la actualidad, con el segundo *boom* que el manga y el anime experimentan en nuestras tierras.

El grueso del libro es una compilación de obras que destacan, por su éxito, por su calidad o porque son todavía pequeñas grandes joyas mayoritariamente desconocidas.

Tanto si has llegado a este maravilloso *hobby* recientemente como si te uniste desde el principio a este creciente grupo pero ahora andas algo desconectado, descubrirás obras que van desde mediados de los años setenta hasta la actualidad.

Para finalizar, como no solo de manga y anime vive el auténtico aficionado, hablaremos de la forma en que este universo ha influido en otros géneros artísticos, como la música, los videojuegos o la propia industria. Y haremos un repaso a distintas formas de expresión que los grandes fans han ido cultivando y expandiendo a lo largo de los años, y daremos a conocer los lugares donde se agrupan para disfrutar de su afición en buena compañía.

Esperamos que te guste el libro y que disfrutes leyéndolo tanto como nos ha gustado a nosotros escribirlo.



EL ORIGEN Y LA EVOLUCIÓN DEL MANGA EN ESPAÑA Y OCCIDENTE

SU CONCEPCIÓN

En este libro no queremos extendernos demasiado sobre los orígenes del manga en Japón. La idea es centrarse en la llegada a Occidente en general del *hobby* a través del anime primero, y el manga después. Pero resulta más fácil de entender si examinamos brevemente cómo empezó todo en su país natal.

La verdad es que el nacimiento del manga se puede marcar en varios momentos. Sobre el siglo XII empezaron a aparecer los primeros pergaminos con dibujos en Japón, pero no tenían nada que ver con lo que en Occidente conocemos realmente como manga. En siglos posteriores se continuó usando el dibujo para narrar historias o momentos cotidianos. El verdadero nacimiento de lo que hoy conocemos como manga moderno es mucho más reciente, prácticamente nace después de la Segunda Guerra Mundial.

Osamu Tezuka, conocido como padre del manga, comenzó a utilizar el estilo narrativo y de dibujo que desde entonces se ha convertido en un estándar para la industria. Obviamente no fue el único, pero sí el icono más reconocido de su época y el que manga tras manga conseguía cosechar grandes éxitos. Cada vez aparecían nuevos géneros (el *shōjo* y el *seinen*), y se crearían las editoriales más potentes de Japón, como son Shogakukan, Kodansha o Shueisha. El cómic japonés ya rodaba a ritmo de crucero e iba conquistando a toda la nación. En su punto más álgido, la revista *Shonen Jump* de Shueisha, alcanzó unas ventas semanales de cerca de seis millones de copias.

El anime no tardaría en hacer acto de presencia. Al igual que pasó con el manga, no es que antes no hubiera trabajos de animación hechos en Japón, pero el anime como tal, el de la era moderna, también llegaría de la mano de Osamu Tezuka, un auténtico pionero en todo lo relacionado con el universo manga. A principios de los años sesenta comenzarían a emitirse por televisión las primeras series de animación. Tal como ocurrió con el manga, el público respondió con entusiasmo y no tardaron en aparecer múltiples estudios dispuestos a crear nuevas obras que encandilarían a los televidentes.

Con este breve repaso de cómo comenzó una industria que hoy tiene infinidad de fans y mueve tantos millones, es el momento de descubrir un poco mejor cómo empezamos a disfrutar del manga y el anime por nuestro lado del globo.

LOS PRIMEROS PASOS POR OCCIDENTE

Si tuviéramos que revivir los primeros días de la animación japonesa por Occidente, deberíamos viajar a la década de los años setenta del siglo pasado. Por aquellos tiempos comenzamos a recibir los primeros grandes éxitos de la animación japonesa. Una de las primeras en llegar sería **Kimba** (Jungle Taitei), obra de Osamu Tezuka, que posteriormente se vería envuelta en cierta polémica cuando, todo un gigante como Disney, creó el Rey León y una buena cantidad de aficionados al anime vieron demasiadas similitudes entre ambas y acusaron a la empresa estadounidense de plagio.



Posteriormente disfrutaríamos de otras obras como **Meteoro** (Match Go! Go!) o la que acabaría convirtiéndose en el mayor éxito de la época, **Heidi**. Basada en una obra original de Johanna Spyri, contaba en sus créditos con nombres que luego serían míticos dentro del mundo del anime, como Hayao Miyazaki o Isao Takahata. La historia de la joven Heidi y sus aventuras por los Alpes se ganó los corazones de los espectadores e incluso mucha gente no interesada especialmente por la animación, algo entonces considerado solo para niños, se animó a verla. A mediados de la década de los setenta, las emisiones en color, y los propios televisores capaces de reproducirlo, escaseaban. Heidi sí fue emitida en color, lo que fue un gran incentivo de visionado para los pocos que contaban con un equipo adecuado. La pizpireta chica de mejillas sonrosadas fue relevada por **Marco**, otra obra con toques dramáticos que narraba el viaje de un chico y su incesante búsqueda para reencontrarse con su desaparecida madre que lo llevó a recorrer duros caminos entre los Apeninos y los Andes.

Hasta aquí todos estos animes habían cosechado una cierta popularidad entre los televidentes, pero esta vez le tocaba el turno a un anime que no solo marcaría aquellos días sino que conseguiría convertirse en un icono y mantiene su popularidad incluso hoy en día. Hablamos de **Mazinger Z**, obra de Go Nagai, que, al igual que su

potente robot protagonista, llegó como un ciclón y mostró por primera vez una animación un poco diferente, menos enfocada al tipo de público que debía ver dibujos animados, los niños. Tal como sucedería años más tarde con **Dragon Ball** o más recientemente con **Shin-Chan**, las asociaciones de padres vieron en Mazinger una obra extremadamente violenta e intentaron su retirada de la programación. La serie fue censurada y aunque muchos no tienen el recuerdo, en algunos países durante ese primer pase televisivo no se emitió en su totalidad.



LA ERA DE LAS COPRODUCCIONES Y LOS VIDEOCLUBS

Llegada la década de los ochenta, la animación japonesa prosiguió con su goteo de series televisivas y de rebote creó unas curiosas alianzas. El éxito que alcanzaba el anime tanto en España, como en el resto de Europa mostró a las cadenas televisivas del viejo continente que los productos que llegaban de Japón tenían no solo buena acogida, sino también calidad. Ni cortas ni perezosas, se lanzaron al maravilloso mundo de la coproducción. Occidente ponía el dinero, y en algunos casos las ideas, mientras las compañías niponas hacían todo el trabajo con la animación. Los japoneses ofrecían un producto muy bueno a un coste interesante. De estas alianzas nos llegaron series tan míticas como *D'Artacán y los tres mosqueperros*, *La vuelta al mundo de Willy Fog*, *La aldea del arco* o *Sherlock Holmes*.

La otra gran novedad llegada durante la década de los ochenta y a la cual el mundo del anime no sería ajena, fue el nacimiento de los reproductores de vídeo (VHS), que trajeron consigo la creación de los videoclubs, locales donde se alquilaban películas, una especie de Netflix del momento. Se convirtió en toda una tradición dejarse caer los fines de semana por cualquier videoclub y hacerse con unas cuantas películas para pasar las tardes de sábado y domingo. Los más pequeños de la casa tenían su sección y por ella pasaron algunas joyas del anime. Llegaron una buena cantidad de clásicos, como la película de *Macross* o las OVA de *Area 88*. De entre ellas habría que destacar el caso de *Nausicaa*, la considerada ópera prima del estudio Ghibli, que por desgracia nos llegó recortada, algo que era muy común en muchos animes que llegaron en formato de vídeo para alquiler, al tener que adaptar la duración del metraje a la de la cinta. Estas no fueron, ni mucho menos, las únicas películas y seguro que cualquier persona que viviera aquellos días recuerda con cierta nostalgia alguno de aquellos animes que descubrió durante los ratos pasados dentro de un videoclub, buscando alguna nueva cinta para alquilar.

Hasta aquí llegaría la primera gran etapa del anime en Occidente. Una donde no éramos plenamente conscientes de que se trataba de animación japonesa, a pesar de haber podido disfrutar ya con muchos éxitos procedentes del país del sol naciente. Este desconocimiento en sí del producto pronto llegaría a su fin. La animación japonesa estaba a punto de conseguir el que sería su mayor éxito hasta el momento, y toda una nueva cultura del entretenimiento estaba a punto de aparecer.





LLEGA EL BOOM DEL ANIME

Cuando hablamos del primer *boom* del anime, solemos referirnos a la época que engloba la llegada de *Dragon Ball*, el auténtico fenómeno de masas, y *Akira*, que demostraron que los productos llegados de Japón no eran únicamente un mero entretenimiento para niños. Poco a poco, cada vez más gente se iría interesando por el manga, pero sobre todo por el anime. En aquellos tiempos, aún no se publicaba material escrito, pero era relativamente fácil ver animación japonesa por televisión. De repente, muchos comenzaron a ser conscientes de que aquellos dibujos animados que tanto les gustaban provenían de Japón.

El paso de los años trajo consigo un goteo lento pero constante de nuevas series de anime. Pudimos disfrutar de obras como *Captain Harlock*, *Doctor Slump o Lamu* (Urusei Yatsura), por mencionar solo algunas de las que llegaron. Pero pronto aparecería una que logró explotar y crear un fenómeno pocas veces visto, ya no solo en el ámbito del manga sino del entretenimiento en general, esta fue *Dragon Ball*. Como muchas otras, llegó sin hacer demasiado ruido. Su primera etapa, llena de aventuras y personajes carismáticos, cada vez se fue haciendo un hueco más grande entre los jóvenes, y de repente la obra de **Akira Toriyama** tenía una legión de seguidores que cada vez querían más cosas sobre el universo de Goku.

Esa necesidad de material, en un momento en el que el manga aún no se publicaba, gestó la creación del fenómeno fanzine entre los seguidores del manga y el anime. De alguna manera, hubo gente que consiguió los tomos japoneses de *Dragon Ball* y a base de fotocopias y grapas vendieron unas pequeñas revistas que permitían a los seguidores de la serie enterarse de que estaba por llegar. Estos fanzines cayeron en manos de fans que a su vez hacían más fotocopias y sin saber exactamente cómo comenzó todo, las clases de todos los colegios se convirtieron en zonas de intercambio. Todos tenían y todos querían más material. Folios, a veces de muy baja calidad, que nos mostraron por primera vez a Freezer o la transformación de Goku en súper sayan. Una época muy curiosa, quizás difícil de entender para el aficionado actual, que hoy en día cuenta con muchas facilidades para adquirir cualquier tipo de material sobre sus series preferidas. Hay que tener en cuenta que por aquellos inicios de los años noventa ni se soñaba con algo tan global como internet.





Akira se convirtió en la otra gran ventana al mundo de la animación japonesa. *Dragon Ball* y otras producciones televisivas de aquellos días demostraron que al público juvenil le apasionaban esas historias llegadas de Japón, pero la simple, aunque resultona, animación pensada para ser emitida en su país de origen de forma semanal, podía resultar excesivamente sencilla. Eso la convertiría en carne de crítica para muchos que injustamente quisieron comparar esos trabajos con películas pensadas para cine, con presupuestos inmensos, como eran las producciones de Disney. *Akira* trajo un cambio de paradigma, dejó a los espectadores embelesados, no solo por su cuidada animación, aun hoy en día excelente, sino que también porque ofreció un producto animado pensado para un público más adulto del habitual. De alguna manera rompió el estigma de que los dibujos animados debían ser para niños. Su historia intrincada, hasta el punto de ser difícil de seguir para quien no hubiera leído previamente el manga, maravilló tanto a los cinéfilos como a los aficionados más casuales. Tras su paso por las salas de cine, donde realmente explotó su popularidad, gracias al boca a boca, fue en el formato VHS, tanto en alquiler como en venta directa.



LA LLEGADA DE NUEVOS CANALES TELEVISIVOS EXPANDE EL FENÓMENO

A medida que nuevos canales de televisión, tanto privados como públicos, fueron llegando, empezaron a tomarse en serio los espacios para un público joven y ofrecieron un sinfín de series de anime que de forma definitiva colocaron las producciones niponas a un nuevo nivel. Hubo casos sonados como **Campeones** (*Captain Tsubasa*). Como anécdota curiosa, el canal que la emitió en España la colocó en el horario típico de los telediarios de tarde y consiguió que muchos hijos robaran los televisores a sus padres para poder disfrutar de Oliver, Benji y su camino hacia la conquista del torneo infantil japonés de fútbol.

De aquella etapa de oro son incontables los éxitos que llegaban uno tras otro. **Los Caballeros del Zodiaco** (*Saint Seiya*), con grandes audiencias y sin llegar a los niveles de Dragon Ball, se convirtió en una serie mítica para muchos aficionados, que aún hoy la mantienen muy viva. Otros grandes clásicos de los que pudimos disfrutar en aquella época fueron **Los gatos samurái** (*Kyatto Ninden Teyandee*), **Ranma 1/2** y **Sailor Moon**, que fue el primer gran shōjo que atrajo masivamente la atención del público y presentó el género a una multitud de jovencitas que se verían reflejadas en las heroínas de la pantalla.



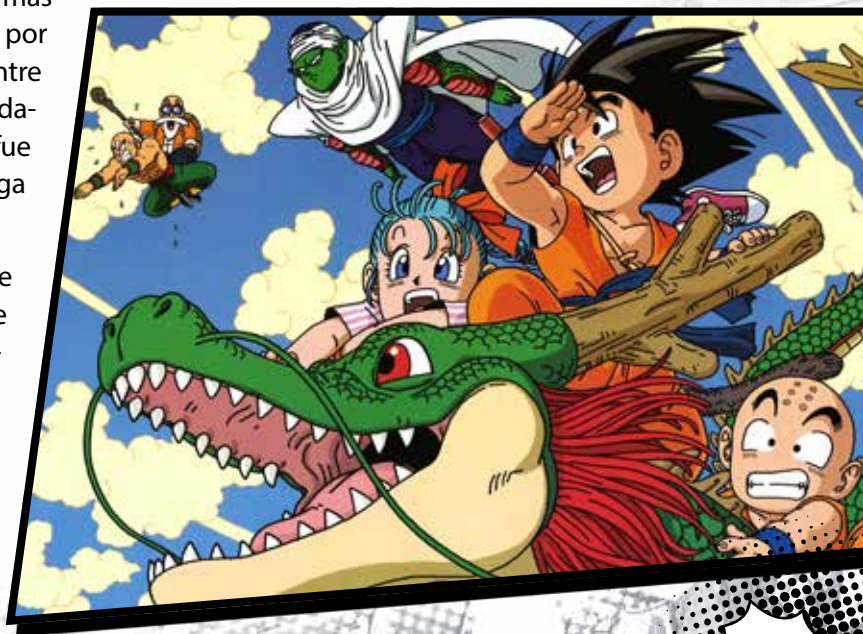
A pesar de que con el paso de los años las cadenas privadas fueron perdiendo interés y dejaron de emitir anime, no se puede negar la importancia que tuvieron durante esos primeros años de auténtica pasión por el género. Sin ellas, probablemente no habríamos podido disfrutar en castellano de muchas series que marcaron época y de otras tantas que pasaron sin hacer ruido, pero consiguieron un público que hoy las recuerda con cariño.

EL DESEMBARCO DEL MANGA

La irrupción del anime trajo asociada la inevitable llegada del manga. La primera en arriesgarse fue Ediciones B que en 1990 comenzó a editar el manga de *Akira*. Pero el plato fuerte que atrajo todas las miradas y se convirtió en éxito instantáneo fue *Dragon Ball*. Planeta DeAgostini se hizo con los derechos y comenzó editando en formato grapa de solo 32 páginas lo que denominaron la serie blanca, que presentaba el manga desde sus comienzos. Esta edición pudo disfrutarse en diversos países de habla hispana. Unos meses más tarde quisieron ponerse al día con la emisión del anime, que ya andaba por la etapa de la derrota de Freezer, y en una extraña maniobra comenzó la publicación de la serie roja. Esta comenzaba el teórico número 154 de la serie blanca y daba el pistoletazo de salida a la saga de Cell. El formato de la serie roja fue algo distinto pues se optó por el *comic book* de 48 páginas. Otro dato curioso es que la serie blanca se publicaba de forma semanal y la roja lo hacía cada quincena, aunque más tarde pasaría a formato mensual. Hoy en día, como mucha gente sigue teniendo esas colecciones, durante el reciente lanzamiento del manga de *Dragon Ball Super*, la editorial Planeta también la publicó en el mismo formato de la serie roja, para mantener así una continuidad de formato en las estanterías de los aficionados.

Dragon Ball fue la gran puerta de entrada del manga en España y Latinoamérica, pero no paró ahí el fenómeno. Planeta decidió apostar por el cómic japonés y poco a poco comenzó a traer más y más mangas, que se convirtieron en algo habitual en quioscos de todo el mundo. Lo único que lastraba un poco el desembarco era el formato escogido. El *comic book* norteamericano era el estilo de publicación al que el aficionado occidental estaba más acostumbrado y se optó por él, pero por la forma de narrar de los nipones, entre 32 y 64 páginas mensuales se quedaban algo cortas. Por suerte eso no fue un impedimento para que el manga fuera cada vez más popular.

Ante la necesidad del aficionado de conseguir material más moderno de sus series preferidas, las tiendas especializadas comenzaron a traer las versiones japonesas de los mangas de más éxito. De este modo mucha gente descubrió el formato tankōbon. Tomos de cerca de doscien-





tas páginas en los que se recopilan los capítulos de los mangas que salen inicialmente en revistas. Los fans peregrinaban a las tiendas para gastarse sus ahorros en cómics en un idioma que desconocían, únicamente para estar al día con el ritmo japonés. Hoy puede resultar extraño, pero ante la escasez de

material en español y la gran cantidad de animes que se emitían por televisión, se gestó este fenómeno. Algunas librerías especializadas casi parecían museos. Las estanterías se abarrotaban con los tomos japoneses y aunque solo fuera para disfrutar de sus ilustraciones ya merecía la pena dejarse caer y pasar algunas tardes. De paso se convirtieron en centros de reunión donde los fans de un fenómeno aún minoritario podían encontrarse y hablar distendidamente sobre su afición.

Una de estas librerías especializadas era Norma. Además de tener varias tiendas, también era editora de cómic, principalmente europeo, pero al comprobar de primera mano la gran acogida que el manga estaba teniendo en sus tiendas no tardó en ver que había una oportunidad de negocio y se lanzó a por ella, con lo que se convirtió en la segunda editorial en publicar mangas de forma regular. En este punto, ya estaba claro que el cómic nipón había llegado para quedarse.

LA DIFÍCIL ETAPA DE MADUREZ

Sobre esta época los aficionados que se acercaron a sus tiendas especializadas de confianza se llevaron una grata sorpresa. De la nada apareció Manga Video, una editora que provenía de Inglaterra y que con su sucursal española comenzó a publicar películas de anime. Poco a poco se hizo con un catálogo muy interesante y cubrió un nicho de mercado que nadie explotaba.

Curiosamente, por televisión cada vez costaba más encontrar nuevas series. Una verdadera pena y algo que dejó a muchos aficionados sin su ración de animación japonesa, cosa que a Manga Video le fue de perlas. Otra opción para ver animes durante esos tiempos un poco difíciles fue la televisión por satélite o cable, gracias a la cual se pudo disfrutar del canal Locomotion, que provenía de América Latina; la mayoría de sus animes llegaron a España con acento hispanoamericano.





El manga seguía manteniendo buenas ventas, pero no acababa de despegar del todo. El formato *comic book* seguía sin ayudar demasiado y llegó el momento de experimentar. Las editoriales empezaron a apostar por el tankōbon. En Occidente se actualizó a este nuevo formato *El puño de la estrella del norte (Hokuto no Ken)*, una obra icónica de los inicios del manga por nuestras tierras, y se estrenó *Bastard*. El experimento parece que funcionó y cada vez más series pasaron a ser publicadas en ese formato que ofrecía, con su cantidad de páginas, una manera más apropiada de disfrutar del cómic japonés, en el que a veces se expresa más con el propio dibujo que con las palabras y en ocasiones en muchas páginas no hay ningún bocadillo para leer.





APARECEN NUEVOS JUGADORES

A estas alturas estaba claro que el manga y el anime ya eran una afición que movía masas y generaba dinero. El fenómeno atrajo a nuevas empresas en ambos campos. En cuanto al anime, Manga Video, inicialmente ligada al catálogo de su matriz inglesa, creó un segundo sello, Anime Video, para poder tener un poco más de libertad a la hora de conseguir licencias de productos que consideraran más adecuados para el mercado local. A ella se unió Jonu Media, una segunda editora que se mantuvo en el mercado durante varios años y era casi la única rival de Manga Video.

Con el paso de los años y la llegada de internet, el mundo de la distribución de anime se volvió más complicado. La piratería fue en aumento gracias a la libertad de la red de redes, y como consecuencia, cada vez se vendía menos. Los sellos decanos de publicación de anime desaparecieron, pero afortunadamente Selecta Visión apareció antes de que esto sucediera y, al quedar como el último reducto de distribución de anime en el mercado, ha conseguido sobrevivir hasta nuestros días, manteniendo una buena salud.

Otras dos grandes editoriales que aún siguen activas hoy en día llegaron al mundo del manga durante la primera década del presente siglo. Quizás la más importante sea Ivrea. Con origen en Argentina, la editora pronto vio que el mercado español era lo suficientemente maduro para albergar más editoriales y se lanzó a la conquista de los aficionados. Empezó su andadura tímidamente, pero pronto logró importantes licencias que la colocaron al más alto nivel. Panini, con sucursales tanto en España como en diversos países latinoamericanos, fue la otra gran editorial que entró de lleno en la publicación del cómic japonés. Muy conocida gracias a las colecciones de cromos, decidió darle un impulso a la publicación de cómic y además de hacerse con los derechos de distribución de Marvel, también lo probó con el manga.

EL SEGUNDO BOOM DEL MANGA Y EL ANIME

Se dice rápido, pero el mundo del manga y el anime ya lleva entre nosotros algo más de cincuenta años y hoy en día está más vivo que nunca. Empezó siendo un fenómeno nuevo, minoritario, pero poco a poco se ha ido ganando el corazón de más y más aficionados. Desde hace ya varios años se podría decir que ha experimentado una especie de segundo impacto, con una multiplicación exponencial tanto de fans como de obras publicadas. Han aparecido gran cantidad de nuevas editoriales, no tan grandes como las cuatro principales, que ante la explosión de ventas han querido entrar en un suculento mercado. Gracias a ellas, hoy en día no solo podemos disfrutar de las novedades del presente sino que también hemos recuperado algunos grandes mangas del pasado, que no habrían encontrado hueco en el mercado de hace alguna década.

El anime tiene también mucha vida por delante. Selecta Visión sigue ahí, al pie del cañón, ofreciendo a los aficionados que quieren tener sus series o películas favoritas en formato físico. Hay otras pequeñas editoras que colaboran en mantener el sueño del coleccionista más vivo, pero el gran auge que vive el género se debe sobre todo a las plataformas de *streaming* digitales. Tenemos alguna especializada en anime, como Crunchyroll, pero el fondo de armario de Netflix o Amazon Prime en cuanto a animación japonesa, tanto de producción propia como de catálogo externo, es muy extenso. La facilidad de conseguir material hoy en día haría llorar a los aficionados que empezaron en este mundillo en sus primeros años. Es difícil para los que han entrado recientemente al fandom imaginarse cómo fue de complicado conseguir animes durante muchos años. La forma más habitual era grabar uno mismo de la televisión las series y conservarlas para posteriores visionados.

Así es como hemos llegado a este momento en el que la afición al manga y al anime está más viva que nunca y es fácil encontrar material en librerías, grandes superficies y por descontado, tiendas especializadas. También se realizan más eventos que nunca, y cada mes que pasa encontramos más novedades en las estanterías. Sin duda vivimos un gran momento y el futuro del *hobby* parece más brillante que nunca.



