

El manga y su divulgación en México

Roberto García Núñez*

robertgn@gmail.com

Universidad de Guadalajara

Dassaev García Huerta

issqander@gmail.com

Universidad de Guadalajara

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción". Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.

* Egresado de la licenciatura en Sociología y de la maestría en Educación de la UNIVA. Profesor de tiempo completo Titular "B" del Departamento de Sociología, División de Estudios Políticos y Sociales del CUCSH de la Universidad de Guadalajara.

Dassaev García Huerta es egresado de la licenciatura en Antropología del Departamento de Historia de la División de Estudios Históricos y Humanos del CUCSH de la Universidad de Guadalajara.

El manga y su divulgación en México

Roberto García Núñez
Dassaev García Huerta

Resumen

El objetivo de este trabajo es describir el surgimiento del cómic japonés (manga), tanto en el imperio nipón como en México, así como otras publicaciones relacionadas con el mismo, es decir fanzines y revistas especializadas en este tipo de historietas.

Este estudio es producto de una investigación documental e indaga los antecedentes del manga en el archipiélago japonés desde el siglo XI, hasta el periodo Edo (1600-1867), situando el año 1902 como el debut de la historieta japonesa.

Por otra parte, en este artículo se narra, detalladamente, cómo a principios de la última década del siglo XX aparecen en México los primeros títulos de manga a disposición del público consumidor, así como también, los fanzines y otras revistas relacionadas con los cómics orientales

Palabras clave:

Cómic, manga, fanzine, editorial

Introducción

El manga (漫画) es una palabra japonesa que tiene el significado de cómic o historieta y, en el Occidente, es usada para designar al cómic japonés. Suele clasificarse en géneros según al público que esté dirigido. Lo hay para niños, adolescentes, jóvenes y adultos, habiendo también una distinción por género, e incluso por preferencia sexual.

En el siglo XX podemos encontrar el inicio de un fenómeno cultural que modificaría sensiblemente a gran parte de la niñez y juventud mexicana, esto es la proliferación de un tipo de publicación llamado *manga* que competía con el cómic occidental.

En la primera parte se hace una breve semblanza del desarrollo del *manga* en Japón. En la parte segunda se presenta un recuento histórico de la aparición de los títulos originales japoneses de *manga* que fueron editados en México, tanto en la década de los noventa, como en los primeros años del siglo XXI. En la tercera y última sección se reseña el surgimiento de los *fanzines* y revistas especializadas publicadas por editoriales mexicanas que se interesaron en este tipo de material venido del lejano Oriente.

El manga

Cuando se habla de *manga*, nos referimos a un tipo de publicación gráfica que desde inicios del siglo pasado, ha poblado la industria editorial japonesa. Para Papalini (2006), el *manga* son: "revistas impresas de una sola tinta, con tapa a color, papel de baja calidad, que contienen entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre 300 a 400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente" (citado por Cobos, 2010:5).

La industria del *manga* se convirtió en un auténtico coloso que maneja cifras increíbles, con publicaciones periódicas que alcanzan tirajes de millones de ejemplares, a las que se les puede agregar los tirajes, en algunos casos, también millonarios de los tomos recopilatorios de cada título o serie -llamados *tankōbon*.

Cobos, reafirma lo anterior diciendo: "Cuando una historia es finalizada, usualmente después de estar siendo publicada durante varios años y si ha tenido un alta aceptación del público, es recopilada y editada en volúmenes seriados llamados

tankoubon. Estos se caracterizan por tener mejor calidad editorial: calidad del papel¹, mejor calidad de impresión, tapas ilustrativas a color y una extensión de 200 páginas aproximadamente. Son libros hechos para ser coleccionados” (*idem.*:5).

Se puede hablar de un gran número de editoriales (más de cien) dedicadas a publicar *manga* con una producción de más de trescientas publicaciones, entre todas ellas, y esto sin contar las producidas por los fans para los fans (*fanzines*).

Según nos comenta otra autora:

“Actualmente la industria del cómic autóctono en Japón abarca aproximadamente un 40% de la producción editorial; encontramos gran número de editoriales dedicadas al *manga*, pero especialmente tres dominan la práctica totalidad del mercado repartiéndose aproximadamente el 70 por ciento de la industria; de estas tres la primera en antigüedad e importancia es Kodansha, fue la pionera en la edición de revistas periódicas con *Shônen Club*, y en 1959 lanza la revista *Shônen Magazine* todavía activa, y cubre todos los segmentos de público a través de las numerosas revistas que maneja. La siguiente editorial es Shueisha, su acceso al mercado del *manga* fue bastante tardío pero lo compensó al ser la primera en lanzar una revista de *manga* para chicas, *Ribon*, y todavía hoy se publica con gran éxito su revista más importante *Shônen Jump*, que alcanzó su mayor registro a principios de los 90 cuando llegó a vender más de 6 millones de ejemplares por número, la mayor tirada existente en una publicación de cómics a nivel mundial. Por fin, la última de las grandes editoriales es Shôgakukan, otra de las pioneras lanzando revistas de *manga* periódicas, en este caso su estandarte fue *Shônen Sunday*, lanzada en 1959”. (Tajada, 2000: 473 y 474).

Para poder buscar los inicios del *manga* debemos remontarnos al siglo XI, de nuestra era, cuando encontramos lo que pudiera considerarse los antecedentes del mismo en una serie de cuatro pergaminos que tenían representaciones caricaturescas y satíricas de animales, que son atribuidos al monje Toba. A estos pergaminos se les conoce como *Chôjûgiga* y pueden considerarse como el más lejano antecedente del *manga*.

¹ De buen gramaje y color blanco, se conserva el estilo blanco y negro y, usualmente los dibujos son hechos especialmente por el *mangaka* para cada tomo.

En épocas posteriores se siguió dibujando caricatura en Japón, utilizando temáticas eróticas y escatológicas, principalmente durante el periodo Edo (1600-1867), donde encontramos manifestaciones artísticas importantes como los *ukiyo-e* (imágenes del mundo flotante) que eran grabados en madera, que debido a sus temáticas (caricaturas satíricas y eróticas), eran conocidas por la mayoría del pueblo nipón.

Según Tajada:

“De todos los artistas que se dedicaron a la producción de estos grabados, el más importante ha sido Katsushika Hokusai (1760-1849), reconocido tanto en el momento histórico que le tocó vivir como a posteriori; el sería el pionero desarrollando imágenes a modo de sucesiones de viñetas, publicándose en 1814 el primero de sus quince ‘Hokusai Manga’, de modo que se convierte a su vez en el primer artista en acuñar el término *manga* que ha llegado hasta nuestros días, término que se consigue con la unión de dos caracteres: Man, que se traduciría como ‘involuntario’ y Ga, traducido a su vez como ‘dibujo o imagen’, de tal manera que la palabra resultante se ha traducido en diversas publicaciones como ‘Garabatos caprichosos’, ‘Imágenes grotescas’ o ‘Imágenes a pesar de sí mismas’, es evidente que se le atribuye una connotación poco seria e incluso peyorativa que se puede hacer extensible en la actualidad a términos equiparables como cómic o tebeo; no obstante el término *Manga* con la significación que le atribuimos hoy en día, no podremos encontrarla hasta la segunda década del siglo XX”. (*idem.*: 474).

Para otro autor (Súñer, 2003), Hokusai dibujó en 1702 el primer *manga* reconocido como tal, llamado *Tobae Sankokushi*. Pero se puede considerar a Kitazawa como el primer autor japonés de *manga* pues en 1902 crea la primera historieta japonesa *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō Kembutsu* (El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubē). Sin embargo, sería hasta los años treinta, cuando surgirían las primeras grandes figuras dentro del *manga*, con dos historias: *Norakuro*, cuyo protagonista era un perro tonto que se alista en el ejército y que con esfuerzos consigue el más alto escalafón, y la segunda, se llamó *Hatanosuke Hinomaru*.

Por culpa de la Segunda Guerra Mundial la industria del *manga* sufre una recesión, de la cual resurge lentamente, gracias, tanto a los *kamishibai* o teatros de papel que eran espectáculos callejeros en los que se relataban historias a través de viñetas que eran explicadas al público por un narrador, y los *kashibon* o

mangas de alquiler -esto provocado por la crisis a raíz de la guerra en el que comprar *manga* era un lujo por lo que era más barato rentarlo.

Algunos de los *kamishibai* más exitosos eran adaptados en forma de relatos ilustrados en revistas juveniles, llamados *emonogatari*. Los principales *emonogatari* de ese tiempo fueron *Shōnen Oja*, de Soji Yamakawa y *Sabaku no Mano*, de Tetsuji Fukushima (Súñer, 2003). Mas es indiscutible que el *manga* tal y como se le conoce actualmente tiene un nombre propio: Osamu Tezuka -que en el medio se le conoce con el sobrenombre de dios del manga. En 1946 publicó su primer obra *Shin Takarajima* (La Nueva Isla del Tesoro); obra que fue influenciada por el cine de animación y los comics estadounidenses, y que introduce, como un signo representativo de este tipo de animación, los grandes ojos que se han convertido en una de las particularidades más notables del *manga* actual. Es también en este año, 1946, cuando se editó uno de los *manga* más famosos del Japón, *Sazae San*, cuya autora fue Machiko Hasegawa.

Hokusai dibujó en 1702 el primer manga reconocido como tal, llamado Tobae Sankokushi

A partir del año 1947, la industria del *manga* comienza a desarrollarse de forma vertiginosa y es cuando aparece la primera revista de *manga* tal cual se le conoce actualmente: *Manga Shōnen*. Para 1955 se crean las primeras revistas periódicas compuestas exclusivamente de manga, en género *shōnen*: *Nakayoshi* y *Ribbon*. Al año siguiente, 1956, surge el género para adultos gekiga -que significa imágenes dramáticas- por ser historias más realistas, dramáticas y violentas.

En los años sesenta aparecerían revistas alternativas destinadas al público adulto como *Garo* o *COM*, "que permitieron la experimentación con temáticas, géneros y estilos gráficos inéditos hasta entonces y en cuyas páginas se revelarían jóvenes promesas que se desarrollaran más adelante, pero que ahora aportan nuevas ideas y estilos gráficos, siempre bienvenidos" (*op. cit.*: 477). Poco tiempo después, 70's, se empezó a destacar el papel activo de las mujeres en el manga como creadoras, un ejemplo fue el llamado "Grupo de las 24". Estas mujeres

fueron esenciales por su influencia sobre todo en el manga para chicas, *shōjo*.

También en estos años es cuando los fans hacen su aparición como creadores, Tajada (*op. cit.*: 477) nos lo narra de la siguiente manera:

"Es en esta década (70's) y la posterior cuando asistiremos a la evolución de un fenómeno que de nuevo no tiene parangón en ningún otro país: el *Dōjinshi*, es decir el manga hecho por y para aficionados, un fenómeno que a su vez alcanza mayor importancia cuando constatamos que muchos de los autores hoy consagrados y en activo hicieron sus primeros trabajos como amateurs en publicaciones propias que les sirven para darse a conocer y pulir sus estilos a la hora de dibujar. A la par con el fenómeno *Dōjinshi*, se desarrolla otro género que junto con el manga para chicos y chicas jóvenes va a copar la nómina de títulos: el manga erótico y en otra vertiente el manga *Hentai* (pornográfico)".

Con la llegada de los años ochenta, la industria japonesa del manga siguió creciendo, ya para la década siguiente y hasta la fecha podemos vislumbrar una industria consolidada y no sólo eso, sino podemos encontrar una enorme variedad en cuanto a temáticas y estilos; en el mercado se venden mangas para todas los grupos etarios y para cualquier persona independientemente de sus intereses o de su nivel social.

El manga se puede clasificar en géneros que van de acuerdo al público al que se dirige en relación a su temática, aunque no es difícil encontrarse con una combinación entre ellos. Cobos apunta que algunos tipos son: "*Shounen* (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia), *Shoujo* (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), *Kodomo* (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños), *Mechas* (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada; se destaca el diseño de estas máquinas), *Harem* (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista), *Sentai* (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), *Jidaimono* (ambientado en el Japón feudal); *Ecchi* (de corte humorístico con toques eróticos)". (*op. cit.*: 4).

Otra autora completa la clasificación al mencionar otros géneros a la que citamos in extenso:

"El *Hentai*, que significa 'perversión' o 'transformación', es la denominación del *manga* y *anime* de con-

tenido pornográfico. El tipo de dibujos, la actividad sexual y los personajes implicados pueden variar enormemente pero se someten a muy pocas restricciones al tratarse de personajes de ficción. Dentro del *Hentai* hay dos géneros principales: 1-*Het*: muestra interacciones heterosexuales. 2- *Yaoi* y *Yuri*. El primero muestra relaciones homosexuales masculinas y el segundo relaciones lésbicas.

El *Yaoi*, abreviatura del japonés 'YA ma nashi, O chinashi, I mi nashi', que significa 'sin nudo, sin desenlace, sin sentido o sin gracia', simplemente describe sin ningún argumento las relaciones homosexuales entre personajes masculinos. El *Seme*, personaje que desempeña el papel activo o dominante, suele ser mayor de edad y el *Uke*, que representa el papel pasivo o sumiso, frecuentemente es menor de edad. Curiosamente, aunque está dirigido a un público masculino, éste es uno de los géneros de mayor éxito entre el público femenino; las mujeres a quienes les gusta son llamadas (*fūjoshi*) 'mujer podrida' y su fama duplica a la del *Yuri* tanto en Japón como en el extranjero. Este tipo de manga también suele denominarse BL, abreviatura del inglés *Boy's Love*, en japonés, equivalente al (*shōnen-ai*) 'historias de amor entre muchachos', pero la diferencia está en que este género retrata el amor, tanto expresiones verbales como abrazos y caricias entre personajes masculinos, nunca sus relaciones sexuales, lo cual sí hace explícitamente el *Yaoi*. *Yuri*, (Lirio), es un término de la jerga japonesa para referirse al género de las relaciones amorosas entre mujeres, en manga, anime y otros medios. Puede centrarse tanto en los aspectos emocionales como en los sexuales de la relación, el primero se suele llamar (*shōjo-ai*) y es el equivalente femenino del *shōnen-ai*. Este tipo de manga comenzó a publicarse a comienzos de los 70. En 2003 apareció la primera revista de manga dedicada exclusivamente al género *Yuri*, *Yuri Shimai* 'Las hermanas lirio'. (Gallego, 2009:160-162).

El manga en México

Hablando de los títulos originales japoneses de manga que fueron editados en México por las editoriales Toukan y Vid en la década de los noventa, se intentará hacer un recuento histórico.

En el año de 1997 se publicaron *Video Girl Ai* y *Captain Tsubasa*, al que pusieron por título Los Súper Campeones del Fútbol. Esta última publicación no respetó a la original al ser editada en formato de có-

mic, tanto en su forma de lectura -no empezaba de derecha a izquierda- como el hecho de que era a color y estaba redibujada. Según Castañeda (2011: s.p.): "A finales de 1997, Editorial Toukan publicó *Magic Knight Reyearth* (Las Guerreras Mágicas de Cefiro) aprovechando el éxito que había tenido el mismo título en *anime* en televisión. La publicación, al igual que la de Súper Campeones, fue en tamaño cómic, pero lo que más desagradó a los compradores fue que estaba coloreada, quizá este fue el motivo de que sólo se publicaron cuatro números de este título²".

A pesar del fracaso que tuvo la editorial Toukan con *Magic Knight Reyearth*, esta editorial publicó en el año 1998 a *Ranma 1/2*, el cual continuaba con el formato de cómic, no respetando el formato de lectura japonés; continuó manipulándose el dibujo y sobre todo, fue presentado con una pésima calidad de impresión, lo que provocó su cancelación.

A finales de ese mismo año Editorial Vid sacó a la venta *Dragon Ball*, del cual se alcanzaron a publicar 52 números, en los cuales si se respetó el tipo de lectura japonés, pese a esto su publicación fue suspendida.

Video Girl Ai fue un parte aguas para el manga en México, ya que se le dio una clasificación para mayores de edad

Ya para principios del año 1999, Editorial Vid anunció que lanzaría a la venta la revista *MIXXZine*, la cual en sus inicios tendría contendría a *Sailor Moon* y *Magic Knight Reyearth* en formato *flip book* -es decir, que la revista contiene ambas obras pero para leer una de éstas hay que voltear y girar la publicación para su lectura. Los títulos se imprimieron con hojas de color rosa y azul -esta idea era para evitar la piratería, pues circulaban fotocopias de los títulos-; sin embargo, aunque conservaban el formato original de lectura oriental, el dibujo dejaba mucho que desear.

Para Castañeda (*idem.*):

"Un error que se cometió fue, que el título de *Sailor Moon* no fue publicado desde su primer tomo, ya que comenzó con *Sailor Moon Super S*, por otro lado, *Magic Knight Reyearth* si se publicó desde el

² Los cuales apenas abarcarían la mitad del primer *tankōbon* japonés -*tankōbon* es el término en japonés para designar un 'volumen compilatorio' o colección de capítulos, de alrededor de unas 170-240 páginas, de una sola serie reimpresas en formato de bolsillo o pasta blanda con papel de mejor calidad.

principio. La revista *MIXXzine*, ya en el tomo 20 incluyó el título de Harlem Beat, y su publicación se detuvo en el número 24, lo que implicó que no concluyeran ninguna de las tres series.”

Editorial Vid publicó en junio de 1999 *Video Girl Ai*, que fue el primer manga en formato *tankōbon* que saliera en México, que, en realidad, era un medio *tankōbon*, ya que para poderlo ofrecer a un precio más accesible para el público, decidieron dividirlo en tomos de dos. Esta misma autora, afirma al respecto: “A como yo lo veo, *Video Girl Ai* fue un parte aguas para el manga en México, ya que se le dio una clasificación para mayores de edad, ya que trataban temas más adultos, había escenas de pechos al aire y se veían algunos <calzones>, esto generó algunos tabúes alrededor del manga en general (aún más de los que ya había), ya que se demostraba que las ‘caricaturas chinas’ no eran sólo para un público infantil, pero muchos vendedores no respetaban la clasificación +18 y se lo vendían a cualquiera, además que gracias a su aceptación Editorial Vid decidió traer otros títulos del señor Masakazu Katsura, *DNA2*, *Shadow Lady*, *I’s* y *Zetman*, para ser exactos, con una frecuencia quincenal y casi podría jurar que durante un tiempo fue semanal. *Video Girl Ai* con su secuela *Video Girl Len*, se convirtió en el primer manga COMPLETO que se publicaría en México, con un total de 30 medios tomos, que vieron la luz entre Junio de 1999 y Agosto de 2001”. (*op. cit.*)

A finales del año 2000 la editorial Vid publicó *Llá-mame Princesa*, otro título *shōjo*; constó de seis tomos también en formato cómic. Poco tiempo después comenzaría a publicarse *Dragon Ball Z* en el mismo formato y ambos, respetaron el estilo de lectura original; sin embargo, sólo se publicaron cuatro tomos de último título. A lo cual Castañeda subraya que: “Lo que ocurrió con *Dragon Ball*, nadie lo entendió, pues en 1998 la editorial Vid publicó *Dragon Ball*, 52 números después se saltó la historia y comenzaron la publicación de *Dragon Ball Z*, editando sólo cuatro tomos tipo comic. En febrero del 2001 la editorial Vid republicó *Dragon Ball Z*, pero con el subtítulo ‘Un nuevo enemigo’, ahora en formato medio *tankōbon*, y luego, un mes después (marzo del 2001) también reeditó en formato *tankōbon* *Dragon Ball*, así en los puestos de revistas se pudieron encontrar los dos mangas, es decir, se editaron en México cuatro formatos de la original historia de ‘Goku’”. (*op. cit.*)

A mediados del año de 2001 la Editorial Vid, publicó D.N.A.2 que se conformó de diez medios *tankōbons* y, para sorpresa de muchos fanáticos, el contenido

de algunos títulos en el *anime* y en el *manga* llegaron a ser diferentes, en este sentido Castañeda apunta que:

“A principios del 2001, los *otakus* mexicanos, caerían en histeria colectiva gracias a una de las series de Magical Girls más famosas de la historia en México, *Card Captor Sakura*, ya que no sólo fue el sustituto de series como *Magic Knight Reyearth* y *Sailor Moon*, sino que marcó la que fuera la siguiente generación de *otakus* en México, ya que acercó a una gran cantidad de fans a las convenciones y al mundillo en general, tomando esto como referencia, Toukan decidió intentarlo otra vez, y nuevamente con un título de CLAMP, así en Octubre 2001 el manga de *Card Captor Sakura* fue publicado en México, nuevamente en formato comic, total que no entendieron, aunque en esta ocasión, dejaron todo lo demás intacto, dibujo y lectura original. Con mucho, mucho, pero realmente muchísimo esfuerzo, por primera vez en la historia Toukan lograba terminar la publicación de un manga, así tras 52 tomos tipo cómic, lograron lanzar los 12 tomos de los que consta *Card Captor Sakura*.”

En los últimos meses de ese año se editó *Digimon Digital Monsters*, en formato cómic de 24 páginas. A mediados del 2002, Editorial Vid publicó *Ah Megami Sama*, en formato medio *tankōbon*; por su parte, Editorial Toukan publicaba dos títulos *Pokemon*: *Pokemon Adventures* y *Pokemon Journey*. Para octubre de ese mismo año, Editorial Vid publicaría *Gunsmith Cats* en su totalidad. Al mes siguiente, noviembre, esta misma editorial sacó a la venta *Shadow Lady*, que también fue publicado en su totalidad, en seis medios *tankōbons*.

En el 2003, Tuokan sacó al mercado *Kodomo no Omocha* y *One Piece*. Al primero le pusieron el nombre de “El diario de Sana” una obra corta, de sólo nueve tomos. El segundo, a pesar de ser un producto muy largo, tuvo la ventaja de ser popular. Por su parte Editorial Vid, en ese mismo año, publicó: *I’s*, que fue publicado en su totalidad, 30 medios tomos, y *Love Hina*, uno de los títulos *boom* de ese año. En el 2004 Editorial Vid, después de publicar los mangas en medio *tankōbon*, decidió lanzar su primer *tankōbon* completo; se trató de *X-1999* del cual Vid sólo publicaría 18 tomos completos, pues la serie entró en *hiatus*, receso, en Japón. Después siguieron *Rurouni Kenshin* y *Saint Seiya*, ambos constaron de 28 volúmenes.

En el año de 2004 Editorial Vid, después de publicar los mangas en medio *tankōbon*, decidió lanzar su primer *tankōbon* completo, y se trató de *X-1999* del cual Vid sólo pudo publicar los 18 tomos completos

que existen, pues la serie entró en *hiatus* (receso) en Japón. Después siguieron: *Rurouni Kenshin* y *Saint Seiya*, que a pesar de tratarse ambos de títulos largos (28 volúmenes).

Para el 2005 ocurrió algo nunca antes visto en México y Castañeda lo platica de esta forma:

“Para ese año, como si les echaran agua a gremlins, pareciera que a nuestros mangas, comenzaron a reproducirse, ese año salieron a la venta: *Ai love you*, *Angelic Layer*, *BTX*, *Chobits*, *Clover*, *Cowboy Beebop*, *Dragon Quest*, *Fruit Basket*, *Karekano*, *Kirara*, *Marmalade Boy*, *Neon Genesis Evangelion*, *Shamang King*, *Slayers* y *Zetman*. Donde sólo *Neon Genesis Evangelion* y *Zetman* no se publicaron completas, aunque se emparejaron, en su momento, con la publicación japonesa, no lograron sacar los siguientes tomos. Todos estos mangas vieron la luz en un punto donde los *otakus* gritábamos de la emoción, por tantas cosas que se presentaban ante nosotros, el problema aquí fue, que pronto nos dimos cuenta que el ritmo de compra era muy pesado y casi imposible de seguir para cualquier otaku promedio, por lo que más de uno necesitamos elegir uno o dos de

Los fanzines en México son publicaciones no profesionales temáticas de un fenómeno cultural particular

estos títulos, esperando algún día poder comprar los demás. Algunos eran títulos largos, otros no; algunos conocidos, otros eran sorpresas, y algunos otros eran completamente desconocidos, pero para este momento eran ya demasiados títulos, ya que no sólo eran los 15 publicados este año, si no que a estos se sumaban los tres títulos del año anterior y algunos medios *tankōbons* aún no terminaban de publicarse. Todos estos títulos manejaban una media en el precio de los mismos (en estos tiempos tenían un precio de 55 pesos mx), el que se salió del precio fue *Clover*, el cual fue un *tester*; a que me refiero. En las conferencias los señores de Ed Vid comentaron, que el costo de este título era elevado (75 pesos mx) ya que tenía una mejor presentación, mejor papel, cubre polvos, hojas a color y mejor impresión; se dijo en su momento que si este título se vendía, considerarían sacar más tomos con esta calidad, por desgracia el título fue un rotundo fracaso, atribuido al título tan pobre. Como se imaginaran, jamás volvimos a ver un manga con una presentación tan bonita en México”. (*op. cit.*).

En 2006 se publicaron completas *AI Yori Aoshi*, *Angel Sanctuary*, *Bey Blade*, *Duklyon*, *Gravitation*, *GTO*, *Monster* y *Saikano*. No se publicaron completas *DN Angel*, *Inuyasha*, *N.G.E. Iron Maden (Evangelion Parodi)*, *Slam Dunk*, *Tenjo Tenge*, *Tsubasa Reservoir Chronicles* y *XXX Holic*. En el año de 2007 la salida de títulos nuevos no cesó, Editorial Vid publicó de forma completa *Clamp Campus Detectives*, *Death Note*, *Elfen Lied*, *Ichigo 100%*, *Psycho Trader Chinami* y *Wish*. No publicándose completas: *Bleach*, *Chrono Crusade*, *Gantz*, *Nana*, *Naruto*, *Ragnarok* y *Yu Yu Hakusho*. De los títulos de *Blood The Last Vampire* y *Miyuki Chan in Wonderland*, sólo se publicó un tomo, pero en formato especial.

Según Castañeda (*op. cit.*):

“En el 2008 es donde realmente termina la historia del manga en México siendo en el mes de Mayo cuando vio la luz el último título que Vid nos ofreció. Sólo se publicó completo, *Full Moon*; no publicándose completas, *Claymore*, *D Gray Man*, *Hunter X Hunter*, *Lovely Complex* y *Raazefon*; y sólo se publicó un tomo de *Kajika* y *Sand Land*. Vid intento sacar dos tomos únicos más para probar suerte, basándose en la fama del *mangaka* se publicó *Sand Land* y *Kajika* de Akira Toriyama, aunque al parecer el pesado nombre de este señor no fue suficiente para que estos tomos únicos se vendieran como era lo esperado. Además Vid intento agarrar las modas antes de que estas se esfumaran y así publicó, *D Gray Man* y *Claymore*, títulos que eran muy famosos en esos años, más sin embargo, insisto, eran dirigidos a un público que se dejaba llevar por la moda y que poco consumía. Por el lado de *shōjo*, nos ofrecieron *Full Moon Wo Sagashite* de Arina Tanemura el cual fue el único manga lanzado en ese año que se publicó en su totalidad. El último título publicado por Vid fue ni más ni menos *Lovely Complex*, en Mayo de este año, si bien *Lovecom* no era muy famosa en México, lo era en Japón y que más tarde que temprano explotaría de este lado, además de ser un título mediano, con 17 tomos en su haber, este título lo tenía todo, y sólo se convertiría en el último título de Vid.”

Ya en los años de 2009 y 2010 la publicación, por parte de las editoriales, de nuevos títulos se detuvo pero siguió la publicación de tomos, aunque de forma irregular. En esos años salieron a la venta diferentes números de *Nana* y *Lovely Complex*; mas títulos como *Naruto* y *Bleach*, fueron los que más salieron, después se publicaron algunos tomos de *D Gray Man*, *Gantz* y se publicó el último tomo de *Ichigo 100%*, el cual fue el último título que fue publicado completo.

Por último, en el año de 2011 se corrió el rumor de que Editorial Vid abandonaría el mercado, quizá dándole fin a la publicación de manga en México, a menos de que surjan nuevas editoriales que le den otra oportunidad a este producto venido de Oriente.

Los fanzines y revistas sobre manga

Para poder hablar de los *fanzines*³ en México, primero hay que decir que son publicaciones no profesionales temáticas de un fenómeno cultural particular, en este caso de *manga y/o anime*, hechas por y para aficionados, fans. Las editoriales mexicanas comenzaron a interesarse en los productos venidos de Oriente cuando se percataron del gran éxito que tenían en la TV. Es en la década de los noventa cuando empezaron a surgir revistas y *fanzines* especializados en este arte venido del lejano Oriente.

Según Flores (1996) el 10 de octubre de 1992 se establece la primera tienda formal de cómics, llamada Comics S. de R.L. en la colonia Narvarte, en el D. F., luego aparece, poco tiempo después y a unas cuerdas de allí, otra tienda llamada Manticora Comics. Para el mes de diciembre de ese mismo año se inaugura otra tienda más, Urantia Blue Comics. Ya en el año de 1993 surgen ComiCastle y Comics S.A. En los años siguientes aparecerán otras tiendas: Panel Comics, Master Comics, Mundo Comics, Comic Plus, Kaboom, La Casa de la Caricatura, Arkham, World & Cards, Comics de la Rosa, etc. Es también por esta época, enero y febrero de 1993, cuando se hace la primera convención de cómics llamada la Feria de la Historieta, organizada como un festival estudiantil, por los alumnos de comunicación, en la ENEP Aragón.

La primera convención de cómics "Conque" -Convención Quetzalcoatl- se llevó a cabo el 26 de julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros del D. F. Para algunos fans era como tener su propia Comicon de San Diego, aunque de una forma modesta. Según Álvarez (2007: s. p.), la primera fanzine mexicana fue *Anime: Figuras en Movimiento*, que surgió de la siguiente forma:

"En estos tiempos otras tiendas más especializadas comenzaron como una llamada Hobby no sé qué, cerca de la torre de Aereoméxico, los cuales se les ocurrió hacer una mini convención sacando sus modelos e invitando a los aficionados a participar con sus dibujos. Así varios llegamos con nuestros trabajos y los pegamos en los pasillos de la micro plaza comercial, algo bien *freak* y súper *amateur*, pero que

chido. La gente pasaba extrañaba y veía nuestras madres, a veces volteaba la cabeza y en otras ocasiones sonreía. Platicando entre nosotros mi padre dijo, oigan tienen mucho talento por que no hacen un comic o revista o algo. Así Enrique Morineau y otros chavos al puro estilo Otaku de Gainax tuvimos la convicción de realizar una revista. Enrique y yo comenzamos a buscar gente para formar la revista y a base de telefonemas y recomendaciones nos contactamos con Rolando Cedillo, Octavio Valdés, Andrés Cantú, José Signoret (esposo de Alma Bouchot, fundadora de *Plan B*), Fernando y Doris. Hicimos muchas juntas pero seguíamos con el problema como nosotros chavos de 15 a 17 años podíamos juntar el dinero para hacer una revista. Desilusionados seguimos buscando formas de sacar dinero, así buscando más gente que nos ayudara conocimos a Adaliza Zarate, Gaby Maya y Valente Espinoza, asiduos compradores de la tienda La Casa de la Caricatura ubicada cerca del metro Etiopía en la colonia Narvarte, el dueño se llamaba David. Este era nuestro rincón de juntas y platicas eternas del *anime*. Así comenzó a tener forma esta revista."

Sin embargo, por problemas entre los editores de la revista *Anime: Figuras en Movimiento* se disolvió y de la escisión de sus dueños se formaron dos fanzines *Animanga* y *Domo*.

La primera historieta de estilo japonés hecha totalmente en México, *Los Supercampeones del fútbol*, basado en el *anime* del mismo nombre, fue publicada por Editorial Toukan. El furor que provocó esta publicación fue el motivo para que esta editorial lanzara otro producto con similar estilo, donde se concedió espacio para jóvenes creadores; de esta manera surgió Toukan Manga. No obstante, esta revista no tuvo gran éxito, con excepción de la historia de *I. Doll*, que trataba de una joven cantante perseguida por demonios y a partir de la cual la publicación pudo mantenerse hasta el número 13. Según lo comenta Zúñiga: "Más tarde vendría el primer intento de traer manga original para publicarlo en México: *Guerreras Mágicas*, el cual fue un fracaso para la editorial (sólo se publicaron cuatro números). A pesar de que se intentó acercar este producto al gran público a través de un buen trabajo en color digital, la adaptación literaria cayó en el ridículo y el cómic perdió seriedad, todo lo anterior unido a las demandas de los fanáticos de la serie, que protestaban contra a editorial por lanzarla a color, en lugar del blanco y negro original". (1999: s. p.).

³ La palabra se deriva de la contracción de las palabras en inglés fans magazine

Para Toukan, los *otakus* no eran en realidad una mayoría influyente, pues "son los primeros en boicotear el trabajo nacional, ellos piden la perfección. La filosofía de Toukan es ser más masivos. Como editorial estamos aprendiendo cada día junto con el público" afirma un empleado de la editorial.

En el año 1997 la editorial Edito Poster, editó *Tetsuko la chica de acero*, el primer manga mexicano. Un cómic de acción, romance, artes marciales y poderes fantásticos el cual se publicó en blanco y negro para tener la esencia del manga japonés, lográndose publicar de forma completa en 45 fascículos. También Edito Poster sacó a la venta *Chicas trabajadoras*, que estaba dirigido al público adulto, era una publicación erótica de corte humorístico que combinaba el manga con el género de ficheras. Al respecto Zúñiga (*idem.*) apunta:

"Sesenta por ciento del trabajo de Tetsuko es de autor, siendo uno de los pocos cómics de este estilo que mantienen una publicación periódica. Las principales razones por que Edito Poster le diera la oportunidad a un joven dibujante y su primer trabajo profesional, fue el gran mercado que podía abarcar⁴, además de los costos de publicación reducidos considerablemente por ser blanco y negro, y las temáticas manejadas en Tetsuko: acción, romance y aventura."

En la revista Tetsuko, en el año de 1997, se empezó a publicar una sección llamada "Conexión Manga" la cual se mantendría a lo largo de toda la aparición de la misma. Fue entonces, en octubre de 1999, cuando aparece el primer fascículo de la revista Conexión Manga, de manera independiente, la cual llegaría a 200 números para septiembre de 2009, lo que lo hace el primer fanzine, en esta temática, en lograr esa cantidad de publicaciones.

Por su parte la Editorial Vid, en el año de 1999, lanzó sus dos primeros productos relacionados con manga original japonés, *Dragon Ball* y *Mixxzine*. Este mismo autor comenta al respecto:

"*Dragon Ball* es quizás el cómic japonés mejor editado en México. Su calidad de impresión es muy rica, variando los tonos de blanco y negro, pasando por diversos tonos de gris. Además respeta el orden de las páginas de la edición original⁵". (*idem.*)

Mixxzine era una revista con cobertura nacional que se dedicó exclusivamente a difundir productos relacionados con el *manga* y *anime*, como juegos de

4 Hombres, mujeres y niños, todos de clase media y baja.

5 Esto quiere decir que debe empezar a leerse desde la última página y en el orden inverso al que acostumbramos, de derecha a izquierda.

video, modelos coleccionables, etc. Esta publicación empezó en México al lanzar los títulos de *Las Legendarias Guerreras Mágicas* y *Sailor Moon Super S*. apropósito Zúñiga comenta que:

"La calidad de la impresión es de alto nivel, de lo mejor visto en México, en papel azul y rojo para diferenciar cada serie y publicada en versión *flip-book*. La adaptación literaria en *Guerreras Mágicas* rescata los nombres originales de las protagonistas y en *Sailor Moon* empezaron con la adaptación conocida por la serie de televisión y al segundo número cambiaron de súbito a los nombres originales de la serie japonesa". (*op. cit.*).

En 1994 la editorial Dos Cuervos lanzó a la venta su revista *Animanga* que no sólo informaba de las novedades del mercado, sino que cubría el campo con análisis del *manga* y *anime*, reseñas de nuevas series, biografías y trabajo creativo propio -historias originales escritas y dibujadas por las editoras. Otros temas tratados se relacionaron con la situación del entretenimiento japonés en México, la que incluye información sobre la industria del doblaje, novedades en televisión nacional y presencia de las tiendas locales, entre otros asuntos.

Para el caso de la revista *Domo*, que comenzó en 1994 y finalizó en el 2001, su periodicidad fue mensual y tenía el objetivo de informar con respecto a la animación japonesa que llegaba a México. Esta publicación se distribuía a nivel nacional pero exclusivamente en tiendas de cómics. Contenía artículos sobre las series del momento, donde, incluso, se anticipaba lo que ocurriría en algún episodio, a veces con lujo de detalle -aspecto que para algunos fans no era de su agrado-; también contenía reseñas de series que no pisarían el suelo mexicano, así como, temas variados respecto a las costumbres y modas de Japón, además de tecnología. Esta revista llegó a tener, a finales de la década de los noventa, su propia página de Internet e inclusive su foro.

Por último, la revista *Plan B* se publicó entre los años de 1995 y 2000. La publicación pretendió ser más plural, no centrándose en sólo el *anime* y el *manga*. Otras revistas con esta misma temática fueron *Monos* y *Pelotas* y *Seinen*, entre las más representativas.

Conclusiones ros, violentos y explícitos mangas que están enfocados a cierto público adulto.

El cómic en Japón, manga, tiene una añeja tradición y, hoy en día, se le puede considerar una parte fundamental de su cultura. Aunque la primera historieta nipona considerada como tal se publicó en los albores del siglo XX, se pudieron rastrear sus antecedentes a través de ilustraciones aparecidas, tanto en el siglo XI como entre los siglos XVII y XIX.

Tal es la costumbre en el archipiélago japonés de la lectura de manga que existe una grandísima edición de títulos que abarcan, a su vez, una multitud de géneros que van desde los tiernos y melosos productos dirigidos al público infantil, hasta los tétricos, obscu-

ros, violentos y explícitos mangas que están enfocados a cierto público adulto. En la República mexicana aparece por primera vez el manga, el fanzines y revistas relacionadas con la temática para finales de los ochenta y principios de los noventa, publicados por un pequeño número de editoriales que corrieron el riesgo de su comercialización. Sin embargo, pese a los riesgos, las editoriales no fueron defraudadas por la enorme demanda que llegaron a tener en algún tiempo en este país. Aunque como todo, no puede durar para toda la vida, el manga en México y sus diversos productos relacionados han tenido su declive.

Referencias

- ÁLVAREZ REYNAL, R. (2007). La historia de las revistas de anime en México parte I. En *Revista Exxotic manga*. Recuperado de Internet el 19 de octubre de 2011 de: <http://exxoticmanga.blogspot.com/2007/01/la-historia-de-las-revistas-de-anime-en.html>
- CASTAÑEDA, S. (2011). *El anime y el manga*. Recuperado el 25 de agosto de 2011 de: <http://elanimeyel-manga.blogspot.com/>
- COBOS, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en *América Latina*. *Revista Razón y Palabra*, No. 72, México: Tecnológico de Monterrey.
- FLORES R., E. (1996). *Megacomic*. Recuperado de Internet el 10 de octubre de 2011 de: <http://www.oocities.org/vicm3.geo/megacomic61996a.htm>
- GALLEGO ANDRADA, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. En *Bulletin of the Faculty of Foreign Studies*, No.44, Tokio: Sophia University.
- SÚÑER IGLESIAS, F. J. (2003). *Sitio de ciencia ficción*. Recuperado de Internet el 20 de octubre de 2011 de: <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/m/manga.htm>
- TAJADA SANZ, C. (2006). El Mercado Español del Manga: Estado de la Cuestión. En *San Guinés Aguilar editores*, Granada: Ediciones Universidad de Granada.
- ZÚÑIGA, A. (1999). *Manga en México*. Recuperado de Internet el 10 de octubre de 2011 de: <http://www.oocities.org/vicm3.geo/mangaenmexico.htm>

¿Cómo citar?

GARCÍA NÚÑEZ, R. GARCÍA HUERTA, D. (2012, marzo). El manga y su divulgación en México, en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.