

PALABRA VISTA. IMAGEN LEÍDA

en Certamen de Arte Gráfico para Jóvenes Creadores 2007. Calcografía Nacional (2007)

UNA APROXIMACIÓN AL IMAGINARIO DE LA VIÑETA JAPONESA. DEL CUADRO QUE FLUYE AL MANGA ACTUAL

A mediados de los años noventa, y durante el transcurso de una entrevista para la televisión, Machiko Satonaka, una conocida dibujante japonesa, acertó a definir el “Manga” con la expresión que encabeza el presente escrito, y lo hizo con inusual brevedad y poética precisión: “*Palabra vista. Imagen leída*”¹. Esta afirmación va a servir como punto de partida para realizar un recorrido desde el Ukiyo-e, asumido tradicionalmente como el máximo exponente artístico en Japón, hasta aproximarse a la que por méritos se ha erigido como la primera manifestación cultural nipona en la actualidad: el manga, para así discutir acerca de las características intrínsecas que la definen y que arrancan desde lo icónico de su naturaleza.

El Ukiyo-e es el precedente más claro y reconocido del manga actual. No sólo porque el término *manga* se deba a una de sus figuras más importantes – Hokusai – sino por los referentes visuales obvios, y, de manera recíproca, el manga se constata como el deudor y heredero actual de la tradición dorada del arte nipón. Hasta cierto punto resulta curioso que finalmente fuese el Ukiyo-e, un arte inicialmente sin grandes pretensiones, por y para el pueblo, el que hoy se señala como cúspide de la historia del arte japonés. Este sentimiento se confirma al descubrir que muchos de los roles que se asumen hoy como intrínsecamente japoneses no se han manifestado a través de su literatura, su cine *de imagen real* o su arquitectura, sino a través del cómic manga. Es este un medio de consumo masivo, de fabricación barata y mal acabado, que se puede adquirir en una gran variedad de establecimientos por un precio irrisorio, que trata una infinidad de géneros alcanzando a todos los estratos de la población, y que, a menudo, se desprecia con igual facilidad.

Gran parte del éxito del manga estriba en lo versátil del planteamiento y en su aparente ambivalencia, que los teóricos reflejan con el vocablo japonés “mukukoseki”², denotando un sentimiento “apátrida” o “sin identidad nacional”. Esta hibridación, enraizada en el marco de la identidad cultural nipona, caracteriza a un medio que, desde su especificidad japonesa, es capaz de mirar hacia dentro, pero también hacia fuera. A nivel artístico, Japón siempre se ha reconocido por la tradición de sus pinturas y xilografías Ukiyo-e, por la poesía Haiku, las artes marciales, la cerámica o la filosofía zen. Puede que hoy el estandarte de las manifestaciones artísticas niponas recaiga sobre su arquitectura, escaparate de lo antiguo y lo nuevo, el diseño o la moda. No obstante, se ha venido omitiendo de este singular ranking cultural la que sin duda es su manifestación número uno, el manga, y que muchos “*consideran como el medio - de expresión - japonés por antonomasia*”³. Así, en principio, se puede considerar el manga como manifestación cultural desde el punto de vista de la sociología del arte, por ser entendido como medio de comunicación de masas y, como se verá, por su ambigua ubicación entre la alta y la baja cultura. “*Es una manifestación cultural popular que se construye, claramente, sobre una tradición más elevada. Este medio no sólo manifiesta influencias de las artes tradicionales japonesas (...) sino que también hace gala de la tradición artística universal de la fotografía y el cine del siglo XX*”⁴.

LA CULTURA DE MASAS Y EL GRAN CONSUMO

¹ [Kono Hito no Kotoba: Satonaka Machiko; entrevista de 15 minutos para la televisión emitida por la NHK Kyōoku el 6-3-1994] en BERNDT, Jacqueline; El Fenómeno Manga; p. 90.

² A lo largo del presente escrito se apelará en ocasiones a diferentes vocablos originales japoneses, acompañados de una transcripción aproximada al castellano, para referirse a determinados conceptos de difícil traducción en nuestro idioma. Hay que entender que muchas de estas palabras acarrearán una serie de connotaciones históricas y culturales más allá de la traducción literal de las mismas, arraigadas en la tradición literaria de los ideogramas que los construyen. Es difícil, desde la perspectiva occidental, llegar a comprender el universo manga en toda su profundidad sin conocer las intrincadas relaciones de conceptos del idioma japonés.

³ Ibid.; p.9

⁴ NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl's Moving Castle; p. 4.

Manga es el nombre con el que genéricamente se denomina al cómic japonés. Al margen de sus peculiaridades conceptuales y formales, de elementos definitorios específicos en su historia o influencias genuinamente japonesas que no atañen al cómic de otras regiones, no es posible entender sus orígenes sino en estrecha relación con los del resto del cómic mundial.

Se conoce con el nombre de Era Tokugawa o Era Edo a un período trascendental de la historia de Japón que comienza con la llegada al poder del Shôgun Ieyasu Tokugawa a comienzos del siglo XVII. Durante los más de doscientos cincuenta años que duró la hegemonía de los Tokugawa, los sucesivos gobiernos se caracterizaron por una contundente política de aislamiento con el mundo exterior, limitando los intercambios comerciales y la introducción de avances científicos occidentales. Este férreo control, extensible a todos los ámbitos de la sociedad japonesa, contribuyó a consolidar un largo período de paz y sosiego en la nación, que en los siglos anteriores se había visto azotada por innumerables guerras civiles. Este aislamiento fue roto forzosamente en 1854 con el conocido incidente de los 'Barcos Negros', seguido de la Revolución de los Patriotas, que sumió al país en una guerra que culminó con la Restauración de Meiji (1868-1912). Este nuevo período en la Historia Japonesa se caracteriza por el aperturismo total y el masivo desembarco de la cultura occidental. Desde Japón se realiza, asimismo, una búsqueda activa de novedades técnicas, políticas, educativas, económicas y artísticas. La fotografía y técnicas más modernas de impresión se difundieron con rapidez y rotundo éxito, trayendo consigo el colapso del Ukiyo-e.

No obstante, a finales del siglo XVIII y principios del XIX, Japón ya había entrado en contacto con la pintura occidental. Este novedoso intercambio se traduce en un progresivo perfeccionamiento del uki-e (pintura perspectiva), y se diversifican las técnicas de grabado calcográfico con planchas de cobre, que tendrán una gran influencia en la temática paisajística en general y en dos de los grandes autores de Ukiyo-e: Hiroshige y, sobretodo, Hokusai, que marcará un punto de inflexión en la historia moderna de la gráfica japonesa.

*"El manga surgió de la amalgama entre Oriente y Occidente, del encuentro entre lo antiguo y lo nuevo (...) Negar este hecho implica reescribir la Historia"*⁵. El cómic, entendido en su faceta contemporánea y al margen de remanentes históricos, nace en el siglo XIX amparado por el progresivo auge del periodismo en Europa y Estados Unidos. Japón no tarda en emular a todos estos países en su renovado afán por alcanzar los niveles de desarrollo técnico y de bienestar social occidentales, y a mediados de ese siglo aparecen las primeras tiras cómicas vinculadas a los emergentes diarios japoneses. El manga surge de un cóctel entre esos primeros intentos gráficos y la particular idiosincrasia nipona, en la que siempre está presente la capacidad de "innovar", pero sin olvidar las aportaciones de su tradición, *"de hecho, puede que el manga (...) nunca hubiera llegado a existir si la dilatada herencia cultural japonesa no se hubiese visto interrumpida por la influencia de los dibujos animados, caricaturas, tiras cómicas de los periódicos y cómics producidos en EEUU (...); según reza un lema del siglo XIX, fue cuestión de "wakon yôsei" – espíritu japonés y aprendizaje occidental"*⁶.

La importancia del tebeo manga en Japón estriba en dos factores fundamentales: su poder como motor económico y la gran influencia que ejerce en el conjunto de la sociedad. Si se compara con cualquier otro mercado occidental – incluso con Estados Unidos o Francia – las cifras de ventas son infinitamente superiores y genera unos beneficios astronómicos inimaginables desde la perspectiva europea. Además, su factor de influencia social viene determinado en gran medida por su capacidad de transformar otros medios y disciplinas artísticas, como el anime⁷, el cine, la moda, la publicidad, el diseño, la literatura, la pintura o la

⁵ GRAVETT, Paul; Manga. La Era del Nuevo Cómic; p. 18.

⁶ Ibid.

⁷ Anime es el nombre que recibe cualquier producción audiovisual animada, independientemente de si se trata de producciones cinematográficas, series de televisión u otras. Además, un gran volumen de estas producciones proceden de la adaptación de publicaciones manga de éxito.

decoración. Esta diversificación ha posibilitado su integración en todos los estratos sociales, independientemente de la condición económica, profesión, el sexo o la edad. *“Los temas que explora, a menudo de un modo sorprendentemente complejo, son familiares a los lectores de la literatura “elevada” de nuestros días y del público del cine contemporáneo de calidad”*⁸. Además, al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los países occidentales, donde tebeo y animación van casi inevitablemente asociados a un público exclusivamente infantil, en Japón existe una elaborada red de editoriales, publicaciones, géneros y temáticas, para satisfacer la demanda de todo el espectro social.

A finales de los años 50, surge una nueva corriente entre los dibujantes caracterizada por el desmarque del tradicional manga infantil y centrada en obras que cuentan historias más crudas, de temática adulta y alejadas de todo sentido lúdico que, hasta ese momento, parecía ir asociado al manga. En 1957, y a raíz de la publicación de su manga *Yûrei Takushi* (*“El taxi fantasma”*), Yoshihiro Tatsumi acuña el término “gekiga” para referirse a esta tendencia de manga más serio y adulto. “Gekiga” significa, literalmente, “imágenes dramáticas”. Su trazo duro, sus historias profundas, psicológicas y de gran realismo, atraían a un nuevo tipo de espectador; un público adulto, joven y trabajador que habita en ese incipiente concepto de gran ciudad de crecimiento industrial exacerbado. Por una parte, con ese público se desmarcan de la asociación infantil del manga y, por otra, reniegan también del carácter “cómico” del mismo. Ese nuevo manga dramático, “gekiga”, gozará de gran éxito durante las dos décadas siguientes. Con la llegada de los ochenta, aparece una notable cantidad de nuevas propuestas. Las grandes editoriales se lanzan a la conquista de una segunda generación de adultos que había crecido con sus primeras publicaciones juveniles en las décadas pasadas. Este nuevo público, acostumbrado a un estilo más maduro y desarrollado, no se conforma con el *gekiga* que se estaba publicando, y los gigantes editoriales como Shueisha, Shôgakukan o Kodansha no tardan en lanzar sus semanarios específicos para este sector. De este modo, el manga amplió aún más su ámbito de consumo, llegando a todo tipo de público: amas de casa, trabajadores, estudiantes universitarios, colegiales, jubilados, etc. *“Si antes de la guerra fue, en su forma narrativa, sobre todo un medio para niños, y también para jóvenes desde los años sesenta, hoy han entrado en la ‘generación manga’ los lectores de entonces, ya convertidos en adultos”*⁹. Desde los noventa y hasta nuestros días la evolución del consumo sigue las pautas de los años anteriores, caracterizados por la masiva diversificación de géneros, temáticas y públicos, hasta llegar a todo el público potencial y objetivo y, a desarrollar campos de expansión con una oferta ilimitada y de gran especificidad.

La importancia del manga no puede entenderse sino como consecuencia lógica de su omnipresencia en todas las facetas de la vida diaria y laboral, y no sólo por el ingente volumen de negocio que representa, sino, como se apuntó anteriormente, por la capacidad de impregnar otros medios, que se unen en desigual simbiosis para llegar a la gente. En esta transferencia radica uno de los grandes potenciales valores del manga, su capacidad para influir en manifestaciones más ‘selectas’ siendo un medio popular y de masiva diversificación.

Hasta el siglo XVI la representación pictórica y gráfica en Japón se circunscribe a monasterios y templos bajo la tutela de la religión budista, pero la llegada de la paz tras una guerra intestina que había sumido al país en el caos durante la mayor parte de la Edad Media, propició una atmósfera de bienestar social y desarrollo artístico e intelectual. Durante los más de 250 años que duró el poder del Shôgunato Tokugawa – conocidos como Período Edo¹⁰ – se produjo un importante desarrollo de la capital a todos los niveles, político, económico y social, consagrándola como cuna de nuevas tendencias. Esto propicia el florecimiento de

⁸ NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl's Moving Castle; p. 4.

⁹ BERNDT, Jacqueline; El Fenómeno Manga; pag. 22.

¹⁰ En 1603, el Shogun Ieyasu Tokugawa, tras una unificación en la paz, decide trasladar su cuartel general desde Kyoto hasta un pequeño pueblo de pescadores llamado Edo (actual Tokio), en donde construye un gran palacio y reorganiza a la clase noble del país, pasando a convertirse ésta ciudad en la nueva capital y centro administrativo y cultural.

un nuevo arte ligado a la clase media, alejada de los convencionalismos artísticos de Kyoto y de la pintura histórica (Yamato-e), donde se sitúan las raíces del Ukiyo-e.

El Ukiyo-e surge como respuesta a la necesidad de expresar el sentimiento popular al margen de la condición social o del férreo poder del soberano. Es un arte destinado al pueblo y centrado en sus gustos y banalidades: el mundo contemporáneo, la realidad de cada día y el frívolo devenir de sus vidas cotidianas. En japonés, el ideograma 'Uki' indica lo pasajero, lo fugaz que flota arrastrado por la corriente. El kanji 'yo' significa 'mundo', y 'e' denota imagen o pintura. Así pues, Ukiyo-e podría traducirse como "Imágenes del mundo flotante" o "del mundo que fluye", en referencia a la etimología budista original del término, que ape-laba al pecado o mundo de tinieblas, al tiempo que se introducía un matiz paródico. En las imágenes del Ukiyo-e conviven el romanticismo del 'inevitable' devenir y la exaltación de los sentidos.

A menudo se comete el error de pensar que el Ukiyo-e comprende únicamente xilografías del período Edo. En realidad Ukiyo-e alude a un género o escuela y no a una técnica concreta. Es cierto que muchas de aquellas imágenes son *hanga* (xilografía) sobre papel, pero durante esos dos siglos también se cultivan otras técnicas, como la pintura sobre seda, y cuya temática sigue el ideario de las "imágenes del mundo flotante". En el período Edo casi todo era Ukiyo-e: diversión, ocio, viajes y paisajes, fiestas populares, locales de reunión, trasiego diario, sexo, asobime¹¹, teatro kabuki y sus actores, son algunos de sus temas principales. También se incluyen en esta categoría las imágenes de flores y pájaros, fruto de la contemplación, del espíritu solaz, del tiempo libre y de lo pasajero. *"El mundo fugaz y efímero (...) el mundo que fluye es en primer lugar el movimiento rápido y preciso de pincel deslizándose sobre el papel"*¹².

Con el paso del tiempo se multiplicaron los negocios de librerías, que contrataron a dibujantes, pintores, xilógrafos, grabadores y estampadores, amparados por el rápido desarrollo comercial y crecimiento de la ciudad. Se producen libros didácticos y de entretenimiento, cuyo sencillo sistema de color evoluciona hasta convertirse en una suntuosa y compleja policromía con un estilo ciertamente genuino y diferenciador. Estas primeras publicaciones podían ser impresas muy rápido y utilizando sencillos procesos de elaboración, lo que aportaba significativas ventajas frente a los rollos de pergamino tradicionalmente utilizados, que contenían ilustraciones pintadas a mano. El dibujo era tosco y poco detallado, subordinado al texto, pero poco a poco se refina hasta adquirir altos grados de delicadeza y sutileza. Las ilustraciones iban acompañadas de caracteres *kana*¹³ y no *kanjis*, siendo estos últimos más propios de la literatura clásica, lo que favorece su difusión y generalización entre un mayor sector de la población.

En 1660 el célebre artista Monoboru da un paso transcendental en la historia del grabado japonés. Advirtiendo una enorme carencia de oferta frente a la abrumadora demanda de publicaciones, convenció a sus editores para vender sus ilustraciones en hojas sueltas, sin texto de ningún tipo. Estas estampas se podían adquirir muy baratas en tiendas o mercadillos, y tenían un carácter totalmente decorativo. La valoración podía variar atendiendo a criterios como el tamaño y la calidad del grabado, pero hasta mediados del siglo XIX se podían adquirir por el equivalente a una ración de comida. La técnica de la xilografía despunta como un nuevo medio de expresión del arte civil, cuyas estampas se podían producir en grandes cantidades y a bajo precio.

En la actualidad, los semanarios japoneses difieren por completo del concepto de cómic que se comercializa aquí, y pueden sorprender enormemente en varios aspectos a todo aquel que no esté familiarizado. Frente a los formatos editoriales occidentales, las publicaciones japonesas son periódicas, como

¹¹ Literalmente mujer de juego y diversión. Desempeñaban papeles de 'animadoras', aunque a menudo también ejercían de prostitutas con los clientes.

¹² ZACHARIAS, Thomas; "Cereza. Madera. Flores"; VVAA; Grabados japoneses; pag.23.

¹³ En japonés existen dos sistemas de escritura: kanjis, ideogramas procedentes del chino, y kana, que comprende a su vez dos sistemas silábicos distintos llamados hiragana y katakana. Los kanjis representan una única idea, pero pueden tener diferentes pronunciasiones dependiendo de su significado preciso o de cómo se agrupan.

enormes guías telefónicas, impresas con muy mala calidad, preferentemente en blanco y negro, sobre papel muy barato o reciclado, con una alta proporción de fibras de madera, que puede ser de varios colores. Estos manga suelen publicarse como semanarios, a menudo con más de 400 páginas, y en ellos se aglutinan obras de decenas de autores distintos, quienes publican un capítulo diferente cada semana. Una colección puede tardar años en completarse, y si bien su duración viene determinada casi siempre por la acogida del público, una vez concluida una colección, puede llegar a reunirse en más de 50 tomos recopilatorios con cientos de páginas cada uno. Estas revistas se pueden encontrar a la venta en casi cualquier tipo de establecimiento: librerías, supermercados, quioscos, bazares, gasolineras o centros comerciales, por un precio realmente bajo, tanto que se han convertido en un producto de usar y tirar similar a los periódicos. Frente a este panorama editorial, Europa representa un esquema de mercado muy diferente, donde el cómic goza de un halo elitista que le es ajeno al consumidor del resto del mundo. De este modo, los cómics se publican con abundancia de medios técnicos y buenos acabados, ediciones especiales muy lujosas, relativamente caras y con pretensiones bibliófilas, destinados mayoritariamente a un público joven y adulto con alto poder adquisitivo. Conviene recordar que raramente los dibujantes japoneses se reconocen como artistas, y que, por tanto, uno de los remanentes más claros del Ukiyo-e en el manga contemporáneo es, sin duda, su desvinculación de los artículos artísticos selectos y exclusivos. Su verdadera naturaleza comercial es la servir como producto de consumo masivo, barato y popular.

LA CIVILIZACIÓN DE LA IMAGEN Y EL CULTO POSMODERNO

Una de las premisas por las que se define el manga es, sin duda, por su naturaleza icónica, arraigada en su propio idioma (ideogramas y sistemas silábicos), y en la tradición artística de muchos siglos. En el Ukiyo-e la incursión de texto parecía ir siempre subordinada a la imagen, hasta el punto de desaparecer por completo, cediendo todo el protagonismo a la propia narratividad de los dibujos. Es muy posible que la naturaleza visual del manga se explique no por su tendencia a presentar sino a representar. *“Japón es un país tradicionalmente más pictocéntrico que las culturas occidentales, como se pone de manifiesto en el empleo de ideogramas, y el manga y el anime encajan fácilmente en la cultura visual contemporánea. Se usan en la educación, la moda y, por supuesto, la publicidad”*¹⁴. Esta afirmación de S. Napier parece chocar en muchos aspectos con la tradición visual de Occidente, arraigada en Grecia, al tiempo que contradice la no primacía de la vista sobre los otros sentidos propia de las culturas orientales. En muchas culturas orientales el oído y el tacto son tanto o más importantes que la visión. Quizás esta aparente contradicción pudiera explicarse por la singular unión de lo antiguo y lo moderno que convive en Japón. Es cierto que su tradición cultural, construida en torno a la multiplicidad religiosa de siglos de budismo, shintoísmo y taoísmo, determina la infravaloración del valor de la vista sobre los otros sentidos. Por otra parte, Japón representa, aun con matices, muchos de los elementos de la sociedad capitalista contemporánea, lo que resulta cada vez más visible a través de la progresiva inserción de sus ciudades y sus gentes en el sistema de valores posmoderno: presentismo, instantaneidad y primacía absoluta de la imagen. Japón constituye el paradigma de la civilización de la convivencia y el consumo de la imagen que, a través del manga, renueva su tradición visual más prestigiosa.

La manera de entender el manga y el anime nace de la propia concepción de los hanga del siglo XIX, sobretodo si los comparamos con el consumo de fotografía – en muchos casos erótica – que llegaba de occidente y que, sin embargo, no resultaba del total agrado del público japonés, acostumbrado a las idealizadas imágenes de los grabados y al recato frente al exhibicionismo como estimulante del deseo. Para entender la distancia que separa esta realidad tan física entre la fotografía y la xilografía, se puede extrapolar desde la interpretación que se hace de la popularidad del anime y del manga en Japón. El escritor y crítico japonés Kenji Satô, hablando de la gran popularidad alcanzada en su país por el cine de animación frente a las películas representadas por actores reales, decía que *“cada vez son más las personas acostumbradas a la falta de realismo visual de los dibujos animados, los cuales se prefieren a la realidad de carne y hueso de*

¹⁴ NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl's Moving Castle; p. 6.

la acción real. Sin embargo, no es nada novedoso si contemplamos el panorama desde la tradición artística de la xilografía, donde la estilización y simplificación permitía al diseñador dar forma a los sueños y realidades de los compradores. El dibujo frente a la fotografía, la animación frente al cine de actores, en el pasado y en la actualidad suponen la explotación, creación y selección de lo que es atractivo, y la fascinación de lo irreal. Esta enraizada tradición de ver y representar la realidad sin duda ha contribuido a la gran popularidad del manga y la animación en Japón”¹⁵.

“HOKUSAI MANGA”

Técnicamente, ‘Manga’ es el nombre con el que se alude al cómic en Japón. Fuera de sus fronteras, y por su singularidad conceptual y características morfosintácticas, define un tipo de narración gráfica única, entendida al margen de sus homólogos europeos y americanos. Si bien en muchos países la palabra inglesa “comic” describe con precisión el concepto (y ha sido asimilada como parte de sus respectivos idiomas en claro detrimento de las diferentes nomenclaturas autóctonas), el término japonés “manga” ha triunfado siempre dentro y fuera de su propio feudo. Es muy probable, por otra parte, que este éxito no se deba tanto a lo distinto del concepto (sigue siendo un cómic) como a su capacidad para crear un estilo diferenciado y único, una ‘denominación de origen’ dentro de la cual conviven una inmensa amalgama de estilos, técnicas, temáticas y tendencias.

La palabra manga fue acuñada originalmente por Katsushita Hokusai para referirse a sus dibujos y bocetos en tinta china. Para ello recurrió a dos ideogramas kanji, “man”, que significa involuntario o indisciplinado, y “ga”, que remite a imagen o dibujo. La unión de estos dos conceptos podría traducirse como “imágenes involuntarias y grotescas” o “imágenes por que sí”. En 1901 el dibujante Rakuten Kitazawa recuperó esta denominación sin mayor pretensión que la de dignificar sus imágenes e historias gráficas frente al nombre *cartoon* o *comic-strips* procedentes del inglés. Desde entonces se suele escribir la palabra sólo con sus caracteres fonéticos, y no los kanji, para privarla del matiz originario de Hokusai o de cualquier connotación de lo caricaturesco que remita forzosamente a la tradición del cómic, pasando a definir exclusivamente al tebeo nipón.

Katsushita Hokusai es el representante más universal del Ukiyo-e. Junto a su obra gráfica, Hokusai destacó por su excentricidad y su increíble espíritu emprendedor. Su “Hokusai Manga” sentó las bases del cómic japonés actual, sacudió los cimientos del arte europeo y redefinió los planteamientos de los artistas occidentales. Se trataba de una publicación diferente, consistente en libros de pequeño formato, al margen de todo lo que habitualmente se estaba trabajando en la época. Comenzó a editar estos pequeños libros de dibujos en 1814, y continuaron publicándose hasta 1878, muchos años después de su muerte, completando un total de quince volúmenes. Su “manga” es una recopilación de pinturas sueltas o ensayos espontáneos a modo de bocetos que realizó a lo largo de su vida. Estas publicaciones, que a veces no eran más que pruebas de posturas o escorzos y otras veces tenían una linealidad casi narrativa, se convirtieron muy pronto en un éxito y en un referente para generaciones de nuevos dibujantes y pintores. Al contrario que sus obras más famosas, realizadas mediante técnicas xilográficas, su manga consiste en simples dibujos para cuya factura emplea exclusivamente tinta china y donde la línea y el juego de blanco y negro adquiere un papel de protagonismo absoluto. Esta peculiaridad se constituirá como un remanente en el manga actual, siendo una de sus características más clásicas y reconocibles.

Aunque venga determinado mayoritariamente por una cuestión comercial, el acabado “blanco y negro” del manga se ha convertido por tradición y técnica en un recurso formal característico. En realidad, sería mucho más apropiado decir que es monocromo, porque se emplean otros colores para su impresión (rojo, sepia, verde o azul), pero el uso generalizado del negro está más extendido. *“Un mundo en blanco y negro parece el manga (...) estructurado desde luego como narración, organiza al mismo tiempo una imagine-*

¹⁵ [SATÔ, Kenji; Más animados que la vida. Visión crítica de los dibujos animados japoneses; Cuadernos de Japón, Vol XI, no1, invierno, 1998, p. 43, Inter.-edit. Circulo Internacional de Editores; Tokio] en CABAÑAS MORENO, Pilar; “Marco histórico, origen, desarrollo y significado de la xilografía japonesa”, Hanga. Imágenes del mundo flotante; p. 28.

*ría simultánea, (...) Muchos han elogiado el manga como la nueva literatura de actualidad, pero es que además pertenece también al mundo de la imagen*¹⁶. Sólo las cubiertas o, excepcionalmente, unas páginas introductorias al comienzo del tomo, se imprimen a todo color. Hoy por hoy, las publicaciones japonesas de cómic concebidas para cuatricromía son tan escasas como los autores que las cultivan.

En el siglo XVII, la xilografía de Monoboru es paradigmática de los primeros años del Ukiyo-e: tosca y monocroma, pero muy expresiva. Este tipo de imagen, con dominio de la línea y en color negro se conoce como sumizuri-e. Así, estas primeras *hanga* ya presentaban muchas de las características irrenunciables del manga actual: la importancia de la línea como elemento constructivo o el empleo exclusivo del color negro, la primacía de la imagen sobre el texto escrito, el interés e influencia por cuestiones populares, la gran difusión y accesibilidad económica. Como ocurre hoy con el manga, en los años que siguieron a estas precursoras estampas, los temas y técnicas del Ukiyo-e fueron evolucionando para ajustarse a la demanda popular. El intento de representar minuciosamente los vistosos kimonos de las cortesanas propició la paulatina introducción del color en los vestidos de las mismas. En un primer momento la aplicación de este color se realizaba de una manera manual y posteriormente se introdujo el empleo de dos o más matrices para este fin. Inicialmente, estas ediciones resultaban laboriosas y de alto coste, y sólo se realizaban por encargo de coleccionistas y entusiastas, sin embargo la difusión de nuevas técnicas de influencia china posibilitaron la generalización de la policromía en las estampas.

Esquemáticamente, la técnica del Ukiyo-e consistiría en una primera impresión se realizaba con tinta negra, a continuación de lo cual se sucedían una serie de pasos para añadir los demás colores. Para un buen registro de la segunda y sucesivas matrices se introdujeron las correspondiente señales de ajuste (*kantô*), consistentes en unas marcas que delimitaban con precisión la ubicación de las esquinas del papel para la correcta colocación del mismo. Aunque así descrito el procedimiento parece sencillo el proceso real resultaba mucho más elaborado. Para la producción de una imagen policroma era necesaria la colaboración y coordinación de todo un equipo, dirigidos por el editor, y en el que cada cual desempeñaba un papel preciso. Además del editor, responsable no sólo de la coordinación y comisariado del proyecto sino también de la financiación, venta y distribución, participaban un artista, un calígrafo (si se incluía texto) un cortador de moldes, un grabador y un estampador, a parte de diversos aprendices y ayudantes. El diseño del artista, en línea negra (y con anotaciones concretando los colores) se le entregaba a un discípulo para que lo copiase en un papel de poco gramaje y casi transparente (*haushita-e*). Después el diseño pasaba a un grabador quien colocaba boca abajo el *haushita-e* sobre las piezas de madera. Los bloques de madera, de gran dureza, podían ser de diferente procedencia, dependiendo si la obra era monocroma o policroma. Si llevaba color se solía seleccionar madera de cerezo, muy dura y de gran finura, aunque también muy cara. Tras cortar la madera siguiendo las líneas del modelo, se extraía la madera de alrededor para dejar las líneas en relieve. Las primeras impresiones en negro servían como plantilla para las matrices de cada color. Las marcas *kantô*, antes descritas, eran fundamentales para el correcto registro de los sucesivos colores. Gracias a esta técnica y a la minuciosidad adquirida por los diferentes artesanos se podían alcanzar unos resultados realmente vistosos y sofisticados. Con el auge de esta técnica comenzará el auténtico desarrollo del Ukiyo-e, evolucionando progresivamente desde el rollo de pergamino de ilustraciones en tinta china hasta la xilografía policroma.

SUPERANDO LOS LÍMITES

El nacimiento del manga moderno se produce con la aparición de las primeras publicaciones de prensa, como la revista mensual *Japan Punch* en 1862 – de carácter marcadamente satírico y que toma el nombre de su homónima británica – o el semanario *Toba-e*, creado en 1887 por el ciudadano francés Georges Bigot. Ambas publicaciones estaban destinadas originalmente al público extranjero afincado en Japón, pero desde el primer momento influyeron profundamente en los jóvenes artistas nipones. Las caricaturas y tiras

¹⁶ BERNDT, Jacqueline; El Fenómeno Manga; p. 91.

cómicas aparecidas en *Japan Punch* alcanzaron tal popularidad, que muy pronto todas las ilustraciones satírico-políticas pasaron a denominarse “Ponchi-e”¹⁷, en honor a la afamada revista.

Rakuten Kitazawa es considerado el primer dibujante japonés de cómic moderno. Como se vio anteriormente, y con la intención de diferenciarse del Ponchi-e, Kitazawa recupera el término “Manga” para designar a sus tiras cómicas de contenido humorístico e irónico. En 1901, crea la primera serie de historietas con personajes fijos, *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu* (“*El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubê*”).

Aunque al principio el manga estaba limitado a la faceta satírico-política en los periódicos, pronto se diversificó hacia nuevos temas y otros públicos. En 1914 la poderosa editorial Kodansha funda la que será decana de todas las publicaciones infantiles y juveniles, la *Shônen Club*. El manga para niños tiene su primer gran éxito en 1923 con *Shô-chan no Bôken* (“*Las aventuras de Shô-chan*”), creadas para el diario Asahi Graph. En esa misma época comienzan las desventuras de *Nonki wa Tôsan* (“*Papá optimista*”) de Asô Yutaka, en el periódico Hôchi Shinbun (1924). Sus historietas se prolongan hasta 1950 y traen consigo una fiebre por los *katei-manga* – manga de ambiente familiar y costumbrista – que triunfan en los años siguientes.

En los años treinta y hasta los prolegómenos de la II Guerra Mundial, la industria del manga experimentó un desarrollo espectacular. El manga infantil conoció un aluvión de novedades editoriales tan grande que llegó incluso a superar en número a las homónimas americanas. Mientras tanto, en los periódicos continuaron publicandose tiras cómicas, tan afines en su temática y morfología, que terminaron por constituir una categoría de cómic propia. Este género de manga, conocido como *Yon-koma-manga*, todavía vigente, se caracteriza por describir el ambiente cotidiano en el que se ubican las narraciones, por el carácter paródico-social de sus episodios y por el hecho de que éstos sean autoconclusivos. A esto se suma la férrea estructura - distribuida en cuatro u ocho viñetas, de igual tamaño y sin valor narrativo real - y su pobre valor dibujístico, que lo acerca a la tradición de la tira periodística.

Tras la Guerra, el país se esforzó por recuperarse de los enormes daños sufridos. La moral colectiva del país estaba hundida, sabiéndose derrotados y conviviendo con el, hasta ahora, enemigo. Medio planeta estaba en ruinas y la Industria del Manga no era una excepción. Pero también es cierto que, como en muchos otros lugares, el divertimento y la evasión eran más necesarios que nunca “*para olvidar el doloroso pasado inmediato*”¹⁸. En el Japón de posguerra aparecen muchos elementos de gran importancia para la recuperación del manga y su difusión.

En 1947, el por entonces desconocido Osamu Tezuka, presenta su nueva obra titulada *Shin Takarajima* (“*La Nueva Isla del Tesoro*”). Se trata de su primera obra larga - un manga de doscientas páginas - y se venden cientos de miles de ejemplares. Frente a otras publicaciones vistas anteriormente, *Shin Takarajima* deslumbra por su acción trepidante, su ritmo, dinamismo y puesta en escena. Su concepción está más próxima a la de un story-board que a la de un *koma-manga* de las décadas anteriores; y no es de extrañar, teniendo en cuenta la enorme influencia que el cine, animación y cómic americanos habían ejercido en Tezuka.

Hoy por hoy se le reverencia como uno de los dibujantes más influyentes y uno de los personajes más importantes en la historia de Japón. Dejando de lado la faceta mítica, los méritos de Osamu Tezuka se centran fundamentalmente en tres aportaciones apreciables en cualquiera de sus historias: la superación del didactismo del manga infantil, el concepto de “narración coherente” y la introducción del “método cinematográfico”. Hasta ahora, siempre se había pretendido que las historietas destinadas a un público infantil

¹⁷ La revista *Japan Punch* fue fundada por el inglés Charles Wirgman en Yokohama en 1862. Debido a las peculiaridades fonéticas del idioma japonés la pronunciación de “*Japan Punch*” es muy similar a lo que un castellano hablante leería como “*yapan ponchi*”, de ahí el nombre de *ponchi-e*, que literalmente significa “*imágenes Punch*”.

¹⁸ MOLINÉ, Alfons; *El Gran Libro de los Manga*; pag.19

tuviesen una finalidad didáctica o un mensaje moralizante. No es que las obras de Tezuka carezcan de estas máximas, pero no son el objetivo único y fundamental de la narración. Él introduce, por primera vez, los conceptos de *lo divertido* y *lo emocionante*, y lo que es más importante: lo divertido y emocionante porque sí, sin servir a otro fin más allá de lo puramente lúdico. Además, en las obras de Tezuka se supera la limitación espacial establecida en la tradición del *koma-manga* y la férrea estructura de cuatro viñetas que la caracterizaba, dando cabida a esa “narración coherente”, apoyada en la acción continua. A la variedad de soportes de los años cuarenta se suma una diversificación de géneros y temáticas de interés. Junto a éstas, también se produce un cambio en la concepción formal que tradicionalmente se tenía de los manga. “*La acción por la acción pasa a ser el centro de interés*”¹⁹. Al sentido de lectura vertical, tradicional de las secuencias, se le añade el horizontal, y el dinamismo de la estructura dentro de la página se reafirma frente a la rígida retícula de viñetas. La página adquiere dimensión compositiva como una totalidad, y comienza a experimentarse con los límites de las imágenes y su tamaño. En este contexto aparece Osamu Tezuka e inicia una etapa de renovación formal que transformará el manga para siempre.

Así, si se realiza una aproximación al manga actual desde la realidad del soporte, habría que señalar que tanto el lector como el autor toman la totalidad de la hoja como punto de partida. Una vez se “comprende” ésta como unidad, se pasa a las viñetas individualmente y al final a los textos. “*La puesta en página siempre ha sido y continúa siendo más importante que la viñeta considerada aisladamente, puesto que debe comunicar la impresión de un flujo de imágenes*”²⁰. Desde las primeras manifestaciones artísticas japonesas y hasta los primeros comics de posguerra, había prevalecido el sentido de lectura oriental, de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda, con lo que ello implica en la propia “traducción” de las imágenes (y en las connotaciones intrínsecas a la psicología de la representación). A finales de los años cuarenta se añade el sentido de lectura occidental, y las viñetas comenzaron a sucederse horizontalmente. Al principio este cambio causa una gran confusión, y en muchos casos es necesario numerar las viñetas para poder seguir una narración lógica. Hoy en día, sin embargo, si intercalan con naturalidad ambos sentidos de lectura, y el manga narrativo ha menudo combina ambos sistemas en una misma obra, intentando establecer una cierta complicidad con el lector al tiempo que permite conexiones aleatorias. No obstante, este juego puede confundir al lector menos experimentado, sobre todo en aquellas obras donde la composición del dibujo rompe los límites convencionalmente asignados al cuadro de la viñeta.

La página entendida como una totalidad, en tanto que limitación, exige al dibujante una cierta contención verbal, asociada a menudo con el tradicional *arte de la sugerencia*. Osamu Tezuka, tanto por la distribución espacial de las viñetas, mucho más próxima a la visión cinematográfica que la obra de sus contemporáneos, como por la economía de palabras, había dado los primeros pasos en este sentido con la ya aludida *Shin Takarajima* (“*La Nueva Isla del Tesoro*” de 1947). Sin embargo, este arte de lo sutil, era un recurso que ya dominaban a la perfección los pintores y xilógrafos del Ukiyo-e, cuando reproducían los grabados eróticos *Shunga*²¹ y los retratos femeninos de las maikos²² y cortesanas: “*se manifiesta así la gran pasión por la belleza que existe en el ocultamiento, en todos los órdenes, incluso en el de los sentimientos*”²³.

La producción seriada de los títulos también ha contribuido a la generalización de este fenómeno. Las publicaciones semanales han propiciado una extensión cada vez mayor de las diferentes narraciones, de tal modo que hoy en día no son infrecuentes las historias que se desarrollan a lo largo de miles de páginas. Las escenas de acción, con una concepción cinematográfica del tipo “plano-secuencia”, ocupan más de una página y apenas contienen texto, o remiten al *arte de la pausa* antes descrita, mediante la fragmentación

¹⁹ BERNDT, Jacqueline; El fenómeno Manga; pag.52

²⁰ Ibid.; p 36

²¹ Xilografías eróticas del período Edo.

²² Maiko es el nombre con el que se conoce a la aprendiz de gheisha.

²³ VVAA; Hanga. Imágenes del mundo flotante; p. 48

simultánea de una misma escena exenta de lenguaje escrito. La diversificación en el empleo de estas técnicas también ha generado un aumento “endiablado” de la velocidad de lectura: “... *hace treinta años, japoneses y americanos leían sus respectivos comics más o menos a la misma velocidad, mientras que hoy el japonés – fundamentalmente gracias a la evolución estructural del manga narrativo en ese período – se ha acostumbrado a un ritmo vertiginoso, y muchos leen hasta dieciséis páginas por minuto*”²⁴. No es una habilidad exenta de mérito, máxime cuando la caligrafía y la lectura el idioma japonés implica un grado de dificultad notable incluso para los nativos. Así mismo, este fenómeno tampoco resulta extraño al lector occidental acostumbrado a las peculiaridades del manga: la primacía del lenguaje icónico sobre todo lo demás permite captar la información esencial muy rápidamente. El manga suele prodigarse en un nivel de detalle innecesario para la comprensión de la historia. Las ilustraciones aportan una información tan minuciosa como superflua que redundante en el tiempo narrativo, como se verá más adelante, y de la que se prescinde en una lectura inicial. Tras esa lectura por encima, que ya permite al lector saber qué ocurre, se puede volver en sucesivas revisiones para recrearse en los detalles que se habían desechado previamente.

En un manga, el texto y el diálogo son mucho menos importantes que en el tebeo occidental. Alguien que desconoce el idioma japonés podría llegar a entender la narración por la interpretación de sus imágenes, amparado por la expresividad facial, la gesticulación y los imatipos reconocibles. La disposición de la tipografía o la separación de los ideogramas y caracteres, determinan la subjetividad del hablante. Habitualmente se emplea una tipografía neutra no caligráfica para el desarrollo de los diálogos. No es insólito ver algunas reseñas escritas a mano, en especial si se trata de géneros muy precisos, notas del autor o comentarios cómicos al comienzo de los capítulos del manga y que poco o nada tienen que ver con la trama del mismo. De todas formas, no es lo más frecuente, en parte por la dificultad intrínseca de la caligrafía japonesa, pero sobretudo por la economía de tiempo. Los textos de apoyo son casi inexistentes, y los bocadillos escasean, o se limitan a frases inconclusas e interjecciones. Frente a esto, está muy generalizada la incurción de caracteres dentro del dibujo reproduciendo onomatopeyas y el empleo de líneas cinéticas. Las primeras tienen una función ambiental muy importante, hasta el punto de que en ocasiones funcionan como intensificador del silencio, y las líneas cinéticas han adquirido un rol fundamental en la acción del manga, llegando a ocupar fondos y decorados por completo.

La quintaesencia del lenguaje manga viene determinada por lo que se denomina “arte de la pausa”. Ésta podría definirse como el juego con el vacío en el que el propio vacío y la representación simultánea de una misma acción desde varios puntos de vista determinan el desarrollo de la narración. Para los especialistas del cómic, el elemento constitutivo más significativo del manga frente a otros tebeos, es el “tempus” que rige la obra y el ritmo narrativo. En el cómic occidental la continuidad entre las viñetas de una historia responde a “*conexiones de acción a acción, de tema a tema y de escena a escena*”²⁵, y apenas utiliza otro tipo de nexos en los que el manga se prodiga, como la conexiones de *momento a momento* y de *punto de vista a punto de vista*. Así, una acción que en un cómic americano o europeo fuese descrita con una o dos viñetas, podría ocupar varias páginas en el tebeo japonés.

El manga se deleita en la narración del momento, y recurre a un gran número de viñetas para un lapso “en apariencia” breve de tiempo. Este tipo de arquitectura visual, lejos de construir narraciones lentas y tediosas, como tendería a sugerir su exagerado desarrollo, establece conexiones de gran dinamismo, motivadas en gran parte por la visión cinematográfica que presentan muchos de ellos. A menudo su concepción está mas próxima a los story-board que a la estructura tradicional de viñetas reticuladas. Los personajes y lugares parecen enfocados en todo momento por cientos de cámaras de una película de acción, combinando dibujos de gran formato con pequeñas viñetas que se centran en los detalles. Lo dicho no atañe, no obstante, a la velocidad del discurso. El cine japonés a menudo se ha caracterizado por su ritmo pausado. El manga, en muchos sentidos, recupera ese mismo tono en la narración general, aunque ello no afecta a la

²⁴ BERNDT, Jacqueline; El Fenómeno Manga; p. 36-37.

²⁵ MOLINÉ, Alfons; El Gran Libro de los Manga; p. 33.

construcción formal de la escena. La descripción exhaustiva del detalle, que podría invitar a pensar en una deceleración del ritmo narrativo, genera, sin embargo, una imagen de gran dinamismo. La narración se sucede en el tiempo, frente al estatismo intrínseco del cómic clásico, donde el momento, independientemente del grado de acción o suspense, parece congelado. *“El ojo se mueve en los comics japoneses. Ésa es la diferencia fundamental entre éstos y los americanos. (...) Los comics japoneses tienden a que una viñeta interfiera con la viñeta siguiente, formando una secuencia. Cuando Superman vuela en el cielo, si es dibujado en una sola viñeta, resulta una imagen estática. En los comics japoneses, un personaje volará a lo largo de tres viñetas mientras enfocan su cabeza, su cuerpo y sus pies”*²⁶.

CANON OF BEAUTY

Tradicionalmente se considera que con la llegada del período Kansei se alcanza la perfección máxima de la xilografía y se señala a Kitagawa Utamaro (1753-1806) como máximo exponente de esa perfección. Sus obras más conocidas ilustran figuras femeninas sentadas pertenecientes al llamado género *bijin-ga*²⁷, y presentan una composición singular con unas características que las diferencian de las creaciones de cualquier otro autor. Utamaro coloca el rostro de sus modelos en el centro de la imagen, alrededor del cual construye el conjunto de la misma. Esta inusual disposición gozó de gran popularidad y recibió el nombre de *okubi-e*. Además, y al contrario de lo que venía siendo habitual en períodos anteriores, la pose de la modelo o su ropa no eran el aspecto fundamental de la imagen sino la belleza interior que subyacía bajo las insinuaciones y gestos de complicidad de sus delicadas expresiones. Su éxito fue arrollador y en adelante *“... el nombre de Utamaro se equiparó con el término Ukiyo-e”*²⁸.

Osamu Tezuka siempre admitió su admiración por la animación americana. Los ojos enormes de sus personajes, con pupilas igualmente grandes y brillantes, tienen sus raíces en las ilustraciones de Fleischer y Walt Disney. Esta manera de representar los ojos se convirtió en un rasgo distintivo de su obra y fue adoptado por la mayoría de los jóvenes autores que le sucedieron en las décadas siguientes, hasta el punto de constituirse como una de las características más reconocibles de la estética manga para el público occidental hoy en día. Aunque muchos autores se alejan por completo de este estereotipo y otros lo emplean con diversas significaciones, lejos del mensaje original de Tezuka, para la inmensa mayoría de los aficionados “manga” es sinónimo de “ojos grandes”. Esta visión privilegia unos estándares asociados a géneros muy precisos, en detrimento de otros muchos diseños igualmente característicos del manga, que abarcan desde lo caricaturesco al más fiel naturalismo.

El intento por “captar los sentimientos” es uno de los argumentos principales que a menudo se barajan como motivo de la generalización de los *ojos grandes*. La influencia de Osamu Tezuka, tomada a su vez del *cartoon* americano, sigue siendo de vital importancia. No obstante, en la actualidad, su obra ya ha sido superada en muchos aspectos como para continuar imitándole con irracional devoción. Los *ojos grandes* también determinan la psique del personaje; en ellos *“radica la voluntad, por parte de sus propios autores, de lograr que dichos personajes, a través de sus ojos, resulten “sinceros” y psicológicamente profundos”*²⁹. Los ojos, entendidos como espejos del alma del personaje, sirven para ilustrar de manera clara los sentimientos y estados de ánimo de los protagonistas, y en muchos casos son el único elemento expresivo en los rostros hieráticos y estereotipados de algunos dibujos. Junto a los *ojos grandes*, se suele incidir en otros clichés, convencionalmente aceptados, como definitorios de la denominada “estética manga”, y que casi siempre dependen de su incursión en un género muy preciso.

²⁶ [MILLER, Frank: “Kazuo Koike y Goseki Kojima” (entrevista), Comics Interview no 148, p. 50, 1995] en : MOLINÉ, Alfons; El Gran Libro de los Manga; p. 33.

²⁷ Género de gran éxito dentro de la temática del Ukiyo-e, consistente en retratos de mujeres hermosas.

²⁸ SATO, Mitsunobu; “Formación e Historia”; VVAA; Grabados japoneses; pag.19.

²⁹ MOLINÉ, Alfons; El Gran Libro de los Manga; p. 21.

Desde occidente a menudo se esgrimen éstas y otras características – como las piernas infinitas o las largas melenas rubias o multicolor de los personajes femeninos, el tono de la piel o incluso una supuesta “europeización” de los rostros – como una muestra sintomática de la baja autoestima de los nipones y de la aversión que éstos sienten por los rasgos característicos de su raza. Muchos críticos han querido ver en este singular imaginario un primer intento de occidentalización, amparándose en el considerable aumento de operaciones de cirugía estética por parte de las mujeres japonesas: blefaroplastias y cantoplastias para marcar el surco palpebral, e implantes mamarios para aumentar el tamaño de sus senos. Esta perspectiva se debe, no obstante, a una incorrecta interpretación de los estereotipos esgrimidos. Cuando los japoneses entraron en contacto por primera vez con misioneros portugueses y comerciantes holandeses, el rasgo más distintivo y sorprendente de los viajeros occidentales no fue el tamaño de sus ojos, sino de sus narices, como puede apreciarse claramente en los grabados de la época. Los marineros y emisarios occidentales aparecen representados con ojos y cabello similares a los habitantes del país, pero con gigantescos apéndices nasales. Las operaciones de cirugía plástica poco o nada tienen que ver con los clichés de los comics juveniles, sino con el canon de belleza imperante en el mundo. Visto de otro modo, un caucásico difícilmente juzgaría como propios unos ojos inmensos que ocupan más de la mitad de la cara.

La tez clara de los personajes femeninos del manga y anime procede de la tradición de siglos pasados que vinculaba la palidez con el lujo y la buena cuna de las jóvenes señoras. La blancura de sus rostros era un indicativo del tiempo que pasaban en el interior de las casas y palacios, alejadas, por tanto, de los trabajos mundanos. Este signo de nobleza se convirtió con el tiempo en una característica de belleza, y las mujeres no tardaron mucho en empezar a pintarse los rostros de blanco. De igual modo, los personajes con miembros inusualmente largos tienen sus orígenes en las representaciones humanas del Ukiyo-e. En los antiguos grabados japoneses, a menudo elogiados por el veraz naturalismo de sus objetos y espacios, destaca la falta de rigor en las proporciones de los cuerpos femeninos desde el punto de vista del academicismo europeo. Utamaro – considerado el maestro del *bijin-ga* – y otros autores emplean este recurso para acentuar las poses de las figuras, para imprimir movimiento y mayor expresividad en su quietud y para exagerar la sensualidad de las mismas. *“El público español es consciente de que los cánones de belleza que se proyectan sobre los dibujos animados, ya sean para niños o adultos, no responden a la realidad: personajes con caras y cuerpos estilizados, inmensos ojos, y piernas sumamente alargadas [como ocurre hoy en día con las ilustraciones de muchos diseñadores de moda, que parecen proyectar sus modelos sobre figuras imposibles y maleables]. Y curiosamente, Utamaro o Eishi, por poner dos ejemplos, manifestaron ya un gusto por cánones de belleza similar, altas, delgadas, y de piernas extraordinariamente largas. Por tanto, no puede hablarse de que sea algo nuevo y que se deba a una excesiva pasión por lo occidental. Quizás, la razón esté en que un cuerpo más alargado y delgado se presta más al juego artístico de la curva y la contracurva, que hacen que el espectador se deleite en su recorrido (...) Viendo un paralelo de la xilografía del período Edo en el manga y los dibujos animados de la actualidad, podemos afirmar que la xilografía se convirtió en un medio sobre el que proyectar los valores e ideales de belleza de una sociedad, yendo más allá de la realidad, gracias a la invención y mano diestra del diseñador, y a su precisa percepción de los sentimientos de sus conciudadanos”*³⁰. Todos estos valores, intrínsecos a la cultura tradicional japonesa, están presentes de manera muy clara en las xilografías eróticas de la Era Tokugawa y, de nuevo, en el pornomanga actual.

Los temas de contenido erótico eran frecuentes en el Ukiyo-e del período Edo. En el Japón de aquella época, forzosamente ajeno a la cultura cristiana y a las costumbres puritanas del mundo europeo, el sexo estaba desligado del concepto de pecado. Si bien se censuraban las conductas particularmente obscenas, la sexualidad como tal, no constituía un tabú que había que esconder, sino una actividad regulada. Hoy se sabe que la imagen que hasta hace unos pocos años se tenía del Ukiyo-e estaba totalmente falseada. El treinta por ciento de las xilografías de la época son grabados *Shunga*, que literalmente significa “pintura de primavera”, pero que servían para designar las composiciones eróticas o abiertamente sexuales. Hasta aho-

³⁰ VVAA; Hanga. Imágenes del Mundo Flotante; p. 28.

ra, se había minimizado enormemente el impacto de esta temática en las pinturas del mundo flotante, hasta el punto de limitar su presencia en exposiciones, libros y catálogos. *“Lo que ha desunido a la moral occidental disgregándola en penosas contradicciones – el amor terrenal y divino, la virgen y la prostituta – es lo que presentan las amañeradas figuras de las xilografías japonesas como una naturaleza única”*³¹.

A menudo el *hentai* - nombre que designa al porno-manga - recurre al principio erótico de que lo ligeramente velado o entrevisto excita más que aquello que resulta demasiado obvio. Para ello emplea los recursos formales intrínsecos al manga en general, como el fraccionamiento de las viñetas en la página o la narratividad cinematográfica, potenciando las asociaciones de ideas por parte del lector. Desde siempre el erotismo en Japón ha estado más ligado a lo sugerente, incluso a lo picante o asociativo, que a la desnudez explícita. En muchos aspectos, se diría que el público japonés prefiere la virtualización del porno en el manga y anime, y no de figuración real. Este sentimiento de distanciamiento respecto del referente erótico original se ponía de manifiesto en los grabados shunga del período Edo: *“centrándonos en una temática tan particular como la de las prostitutas, hay que señalar la gran distancia que separa las fotografías - desnudos de mujeres europeas del siglo XIX – de los grabados, no sólo en tanto a calidad artística (...) sino también en cuanto a que dichas fotografías eran tomadas del natural, oponiéndose a las idealizaciones de los grabados japoneses. Por otro lado, mientras las japonesas aparecen envueltas en riquísimos quimonos mostrando provocativamente los tobillos, la rodilla o la nuca despejada – y el sexo, pero sin desvestirse completamente – las europeas exhiben sin recato y sin gusto alguno su cuerpo desnudo”*³².

Finalmente, un remanente clásico de los grabados shunga en el manga erótico actual es la tendencia a hipertrofiar los genitales masculinos cuando estos aparecen representados. Debido al artículo 175 del código penal japonés y hasta su derogación en 1993, estuvo prohibida durante muchos años la representación de los genitales, pero incluso hoy en día es inusual que los autores los dibujen. Normalmente aparecen aludidos, velados, sugeridos o simplemente no aparecen, pero raramente se recurre a una representación naturalista de los mismos. En muchas ocasiones, cuando aparecen representados, lo hacen bajo la forma de un enorme falo de proporciones descomunales. Este recurso es empleado a menudo en los mangas humorísticos con contenidos sexuales, dando pie a equívocos o bromas referentes al pene. Otras veces simplemente funciona metonímicamente como reflejo de la intensidad del acto sexual, quizás deudor del espíritu de los grabados eróticos Ukiyo-e. *“Incluso en los grabados claramente eróticos, no es frecuente que se despoje totalmente a los protagonistas de sus vestimentas. Se juega con las vestimentas y sus plegados dejando ver sus órganos sexuales y poniendo el énfasis en la dificultad de las posturas. En los casos en los que se ofrece la imagen desnuda, no se está valorando el cuerpo por la belleza de sus formas, sino exclusivamente como objeto de placer, y por eso suele exagerarse el tamaño de los órganos genitales”*³³.

CONCLUSIONES

Uno de los motivos de la creciente aceptación y éxito del manga es, sin duda, su capacidad de abarcar la tradición cultural japonesa al tiempo que se abre a temáticas e influencias de todo el mundo. La literatura occidental y el cine han marcado en muchos aspectos a grandes dibujantes contemporáneos. Tezuka revolucionó el manga desde su experiencia con la animación americana, y Hokusai, antes que él, había bebido del arte europeo y chino llegado a costas niponas. El manga ha sabido ejemplificar la naturaleza dual de Japón mejor que otras disciplinas como la arquitectura o el cine; un país que ha sabido conjugar como pocos lo antiguo y lo nuevo, para participar de una de las sociedades más avanzadas del mundo desde su tradición más arraigada. Además, el cómic japonés ha buscado a lo largo de su historia, en esa diversificación de géneros, temáticas y tendencias, un modo de universalizar su discurso. Se trata de una sociedad singular que, a pesar de su gran desarrollo económico y social, difiere de cualquier referente cultural propio

³¹ ZACHARIAS, Thomas; “cereza. Madera. Flores”; VVAA; Grabados Japoneses; p.25.

³² VVAA; Hanga. Imágenes del Mundo Flotante; p. 28.

³³ Ibid.; p 48

de occidente. Japón está considerado desde un punto de vista occidental como uno de los pocos países asiáticos con un índice de modernidad equiparable a las grandes potencias europeas o americanas, y la segunda o tercera economía del mundo. *“El nivel de vida es alto, el pueblo está excepcionalmente bien educado, y el 90 por ciento de la sociedad japonesa se consideran “de clase media”. En lo tocante al arte, desde lo más tradicional hasta lo contemporáneo, tiene reconocimiento internacional. Es el único país asiático con dos Premios Nobel en literatura”*³⁴. Algunos críticos, como S. Napier, vinculan el concepto “mukokuseki” anteriormente referido con la figuración no-japonesa e idealizada antes descrita. Por una parte, niegan su propia identidad cultural japonesa, pero, como dice Napier, tampoco se reafirman en un canon occidental: *“Sería más correcto decir que, más que un estilo figurativo occidental, los personajes están dibujados en lo que debería denominarse estilo figurativo manga”*³⁵.

La popularidad del manga ha empezado a extenderse más allá de las fronteras de Japón y no sólo en el ámbito comercial, generando nuevos consumidores cada día, sino haciéndose eco de esa misma permeabilidad hacia otros medios. En los últimos años se ha visto como el manga empieza a influir en los dibujantes de cómic europeos y americanos y, como ya ocurría en Japón en décadas anteriores, en el cine y animación occidentales, publicidad o moda. Poco a poco van apareciendo síntomas de un cierto reconocimiento y prestigio de este medio de expresión. En occidente esta aceptación pasa por la superación de las taras tradicionalmente atribuidas al imaginario manga, como su extrema violencia y su latente misoginia.

Jacqueline Berndt afirma que hoy en día ya no se puede hablar de un lenguaje icónico propio del manga, reduciéndolo a ciertos estereotipos presentes de manera muy evidente, en el manga juvenil para chicos y chicas. Esta afirmación genera una cierta paradoja o, cuando menos, un tema digno de discusión. En los últimos años se han multiplicado los estilos formales de manga y, en especial fuera de los círculos más comerciales, la gran variedad entre los diferentes autores parece confirmar la afirmación de Berndt. Entonces, ¿por qué desde el gran público se sigue hablando de un diseño y una estética manga? Tal vez la respuesta puede hallarse en la afirmación de su denominación e independencia, al haber trascendido más allá de la división de géneros y estilos, y resultar totalmente reconocible hasta el punto de llegar a configurar ese lenguaje por méritos propios. Es precisamente en esa superación de límites donde subyace la naturaleza icónica del manga.

BIBLIOGRAFÍA

- AMANO, Masanao (Ed. WIEDEMANN, Julius); Manga; Taschen; Italia, 2004.
- ANIMA MUNDI (Ed. WIEDEMANN, Julius); Animation Now!; Taschen, Italia, 2004.
- BLANCO, Toño; “Dragón Z. Kamikaces catódicos arrasan Galicia”; RTVG; nº 29 (Abril 1992); p. 4-11.
- BERNDT, Jaqueline; El Fenómeno Manga; Ediciones Martínez Roca; Barcelona, 1996.
- CAWTHORNE, Nigel; El Arte de los Grabados Japoneses, Tres torres / Edunsa; Barcelona, 1998.
- GOMBRICH, E.H.; Arte e Ilusión. Estudio sobre la Psicología de la Representación Pictórica; Debate; Madrid, 1997.
- GRAVETT, Paul; Manga. La Era del Nuevo Cómic; H Kliczkowski-Onlybook SL; Madrid, 2006.
- McCARTHY, Helen y CLEMENTS, Jonathan; The Anime Encyclopedia; Stone Bridge Press; Berkeley, 2001.
- McCARTHY, Helen; Anime! A Begginers Guide to Japanese Animation; Titan Books; Londres, 1993.
- McCARTHY, Helen; Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation; Stone Bridge Press; Berkeley, 1999.
- MOLINÉ, Alfonso; El Gran Libro de los Manga; Ediciones Glénat S.L.; Colección Viñetas nº4; Barcelona, 2002.
- NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl’s Moving Castle; Palgrave MacMillan; USA, 2005.
- ROIG, Sebastiá; Las Generacions del Cómic. De la Familia Ulises als Manga; Col·leció “De Llevant a Ponent”; Flor de Vent; Baecelona, Marzo 2000.
- SCHODT, Frederik L.; Manga! Manga! The World of Japanese Comics; Kodansha Internacional, Tokyo, 1983.
- TELOTTE, J.P.; El Cine de Ciencia Ficción; Cambridgege University Press; Madrid, 2002.
- VVAA (Ed. ADDISS, Stephen); Japanese Ghost and demons. Art of the Supernatural; George Baziller and The Spencer Museum of Art, University of Kansas; China, 2005.
- VVAA (Ed. FAHR-BECKER, Gabriele); Arte Asiático; Könemann; Francia, 2000.
- VVAA (Ed. FAHR-BECKER, Gabriele); Grabados Japoneses; Taschen; Italia, 2002.
- VVAA; Hanga. Imágenes del Mundo Flotante; Museo Nacional de Artes Decorativas – Ministerio de Educación y Cultura; Madrid, Marzo-Mayo 1999.

³⁴ NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl’s Moving Castle; p. 26.

³⁵ Ibid.; p 25