

**Japón: Contemporaneidad y antigüedad, la convivencia de dos tiempos gráficos en la contradicción. Contando historias gráficas... del mundo flotante del Ukiyo-e al consumo del manga.**

ACERCA DE LO ANTIGUO Y LO NUEVO

*"El manga surgió de la amalgama entre Oriente y Occidente, del encuentro entre lo antiguo y lo nuevo (...) Negar este hecho implica rescribir la Historia."*<sup>1</sup>

"El encuentro entre lo antiguo y lo nuevo". Los miembros de este Grupo de Investigación DX5, y los amigos y colegas que nos acompañan, decidimos partir de esta afirmación como nexo en torno al cual se vertebra una propuesta gráfica específica en el marco de nuestra Investigación. Toda esta propuesta es, desde el instante en que surge de Bellas Artes, una permanente lucha de contrarios, ejemplificada y renovada constantemente en la dicotomía entre contemporaneidad y antigüedad, entre Oriente y Occidente, entre el manga y el Ukiyo-e que articulan este texto. Lucha en el propio concepto de convivencia, por supuesto en el de contradicción y, por qué no, en la doble naturaleza de esta investigación, desde el rigor científico de su estudio, pero también desde el tanteo jugueteón de la creación artística. Es por todo esto que Japón se convirtió en nuestro *leitmotiv*, pero al mismo tiempo en nuestro pretexto, durante los últimos años.

Este espíritu de convivencia y contradicción nos toca más hondamente, si cabe, al situarse en el marco habitual de nuestra actividad – de nuestra "disciplina" – donde el constante duelo pone de manifiesto las aparentes contradicciones de un medio como éste, hoy.

Japón funde magistralmente el espíritu de la contradicción, y para aquellos afortunados que podemos descubrirlo por primera vez resulta totalmente diferente a como podía haber sido imaginado, pero también diez veces más arrebatador. Japón está tan lejos..., y es éste quizás el primer aspecto donde reside su poder: en la distancia. Imbuido del aura mágica de *Nunca Jamás* en sus rincones y en sus manías, sorprende también por el desencanto y rudeza del día a día para con sus gentes. Resulta una cultura contradictoria en lo formal, en lo social, en la fusión de tradición y modernidad, en el modo inverosímil de convivir presente y pasado, y también en lo ético y moral. La paradoja se da en todas las facetas de la vida diaria, en el paseo de cuento por los jardines de Kyoto, en la fascinante fealdad de Tokio, en el kimono de las fiestas y el flamante móvil tuneado, o en el zumbido del *aizuchi*.

El objeto de este artículo remite metonímicamente al discurso que, en un nivel general, evidencia la cita de P. Gravett y que de un modo u otro hemos tenido presente a lo largo de la investigación que ahora se cierra – tal vez sólo una etapa – con la presente publicación. "Lo

---

<sup>1</sup> GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; p. 18.

antiguo y lo nuevo” nos va a servir como punto de partida para realizar un recorrido desde el Ukiyo-e, asumido tradicionalmente como el máximo exponente artístico en Japón, y para aproximarnos a la que por méritos se ha erigido como la primera manifestación cultural nipona: el manga.

Porque ‘Manga’ es el nombre del cómic en Japón. Si bien en muchos países la palabra inglesa “comic” define con precisión el término y ha sido aceptada como parte de nuestros 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 y que, a pesar de esta paradoja, ha sido capaz de forjarse una leyenda (¿negra?) para un gran número de aficionados.

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. Leído de un tirón sus manga serían “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 original de Hokusai o de cualquier connotación de lo caricaturesco que remite forzosamente a la tradición del cómic, pasando a definir únicamente al tebeo nipón.

El cómic, tal como lo entendemos hoy, nace en el Siglo XIX amparado por el progresivo auge del periodismo en Estados Unidos y Europa. Japón no tarda en emular a estos países en su afán por alcanzar el nivel de desarrollo occidental y a mediados de siglo aparecen las primeras tiras cómicas ligadas a los nuevos diarios japoneses. El manga surge de un cóctel entre esos primeros intentos gráficos y la particular idiosincrasia japonesa, 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 yōsai’ – espíritu japonés y aprendizaje occidental”*<sup>2</sup>.

### MUKASHI-MUKASHI<sup>3</sup>...

---

<sup>2</sup> GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; p. 18.

<sup>3</sup> Los cuentos tradicionales en Japón empiezan siempre con la expresión “mukashi-mukashi”, que equivaldría a nuestro “Érase una vez...”

Hasta el siglo XVI la representación artística – pintura y grabado – se limitó exclusivamente a templos y monasterios, bajo la sombra de la religión budista, pero la llegada de la paz – más aparente que práctica – tras una guerra intestina que había sumido esas tierras en el caos durante la mayor parte de la Edad Media, propició una atmósfera de bienestar social y desarrollo artístico e intelectual. En 1603, el Shogun Ieyasu Tokugawa, decide trasladar su cuartel general desde Kyoto<sup>4</sup> 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 última en el nuevo centro administrativo. Durante los más de 250 años que duró el poder de los Tokugawa – conocidos como Período Edo – se produjo un importante desarrollo de esta ciudad a todos los niveles, político, económico y social, propiciando de igual modo el florecimiento de un nuevo arte ligado a la clase media, alejada de los convencionalismos artísticos de Kyoto y de la pintura histórica (Yamato-e), cuna de nuevas tendencias, y donde se situaron las raíces del Ukiyo-e. Diversión y fiestas populares, teatro kabuki, lugares famosos, centros de ocio y barrios de placer se convirtieron pronto en temas recurrentes, temas de 'la vida cotidiana', para regocijo de los ricos comerciantes, consolidados como la nueva élite económica. Los Ukiyo-e son el precedente más claro y reconocido del manga actual, y no sólo porque el término 'manga' se deba a una de sus figuras más importantes – Hokusai – sino por los referentes visuales obvios; y viceversa: el manga se constata como el deudor y heredero actual de la tradición dorada del arte nipón. Es curioso que finalmente fuese el Ukiyo-e, un arte sin grandes pretensiones, por y para el pueblo, el que hoy se señala como cúspide de la historia del arte japonés. Este sentimiento también nos invade al descubrir que muchos de los roles que asumimos hoy como intrínsecamente japoneses no nos han llegado a través de su literatura, su cine de imagen real o su arquitectura, sino a través del manga; un medio de consumo masivo, de fabricación barata y mal acabado, que se compra en cualquier parte por un precio irrisorio, que trata una infinidad de géneros y alcanza a todos los estratos de la población, y que, a menudo, se desprecia con igual facilidad.

La xilografía llegó a Japón procedente del continente en el siglo VI, gracias a misioneros chinos y coreanos, y se usaba exclusivamente para la oración y conservación de textos budistas, para la imaginería y difusión de sus escritos. No será hasta el período Edo cuando su uso se generalice entre los artesanos y comience a emplearse para fines artísticos<sup>5</sup>. El rápido desarrollo comercial y crecimiento de la ciudad supuso una desigual carga de población, y muy pronto Edo alumbró una nueva y rica sociedad burguesa masculina. Los libreros más poderosos trasladaron sus negocios a Edo o abrieron nuevas sucursales y contrataron a dibujantes, pintores, xilógrafos y grabadores. Se producían libros entretenidos y

---

<sup>4</sup> Los ideogramas de la palabra Kyoto significan "ciudad de capital". La ciudad de Edo dio nombre al período de casi tres siglos que duró el Shogunado Tokugawa. Después de la restauración Meiji (1868) la ciudad cambió su nombre por el de Tôkyo (Tokio), cuyos caracteres significan "capital del Este".

<sup>5</sup> La técnica se perfecciona en el siglo XVI, y comienzan a ilustrarse libros y textos. Destaca la obra "Ise Monogatari", que representaba la vida y costumbres de la nobleza del país.

didácticos, y la sencilla coloración de las primeras obras fue evolucionando hasta convertirse en una suntuosa policromía y un estilo ciertamente diferente y genuino. Los dibujos eran toscos y poco detallados, subordinados al texto, pero poco a poco su destreza aumentó notablemente. El gran incendio que destruyó la ciudad por completo (1657) y su posterior recuperación sentaron las bases para la aparición de una cultura autóctona de la región. Tras la devastadora catástrofe, el pueblo se esforzó en reconstruir sus hogares y un mercado dedicado a la ornamentación de bajo coste floreció bajo la sombra de esa tragedia. *"Así quedaba abonado el terreno para el nacimiento del Ukiyo-e. La técnica de la xilografía surgió como un nuevo medio de expresión del arte civil, cuyas estampas se podían producir en grandes cantidades y a bajo precio."*<sup>6</sup>

El Ukiyo-e surge como un modo de expresar el sentimiento popular, al margen de cualquier condición social o del férreo poder del soberano. Es un arte para el pueblo y de lo que le gusta al pueblo: la realidad presente, el mundo contemporáneo y el frívolo devenir de sus vidas cotidianas. Es por eso que acuñaron el término Ukiyo-e. En japonés, el ideograma 'Uki' indica lo pasajero, lo fugaz que flota arrastrado por la corriente. El kanji 'yo' significa 'mundo', y 'e' es imagen o pintura. Los Ukiyo-e podrían traducirse como las imágenes del mundo flotante – o del mundo que fluye – y en ellas conviven el romanticismo del 'inevitable' devenir y la exaltación de los sentidos. De hecho, a menudo se comete el error de pensar que los Ukiyo-e designan únicamente a las 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 cultivó la pintura sobre seda. Más aun, no se consideran Ukiyo-e aquellos grabados cuya temática no siga el ideario de las "imágenes del mundo flotante"; aun cuando a priori no resulte muy difícil: diversión, ocio, viajes y paisajes, fiestas populares, locales de reunión, trasiego diario, sexo, asobime<sup>7</sup>, kabuki y sus actores son algunos de sus temas principales. En el período Edo casi todo era Ukiyo-e porque también se incluían en esta categoría las imágenes de flores y pájaros, fruto de la contemplación, del espíritu solaz, del tiempo libre y de lo efímero. *"El mundo fugaz y efímero (...) el mundo que fluye es en primer lugar el movimiento rápido y preciso de pincel deslizándose sobre el papel"*<sup>8</sup>. Dos géneros destacaron, eso sí, por su enorme popularidad: los *bijin-ga*, o retratos de mujeres hermosas, y los *yakushe-e*, representaciones del teatro kabuki y, en especial, de sus actores más famosos. El teatro Noh, propio del esnobismo de la aristocracia, era despreciado por la nueva clase media en favor del popular kabuki. Y es que Kabuki<sup>9</sup> significa, precisamente, "de moda". Los actores de kabuki

<sup>6</sup> SATO, Mitsunobu; "Formación e Historia"; VVAA; *Grabados japoneses*; pag. 12.

<sup>7</sup> Literalmente mujer de juego y diversión. Desempeñaban papeles de 'animadoras', aunque a menudo también ejercían de prostitutas con los clientes.

<sup>8</sup> ZACHARIAS, Thomas; "Cereza. Madera. Flores"; VVAA; *Grabados japoneses*; pag.23.

<sup>9</sup> Al principio el kabuki consistía en una representación de hombres con trajes de mujer y mujeres con atuendos masculinos, sin embargo esa situación no tardó en desembocar en orgías, prostitución y favores sexuales. El gobierno, temeroso de que minase la ética del pueblo, lo restringió – por dos veces – a varones, siendo en un primer momento jovencitos los que desempeñaban el papel femenino (lejos de acabar con el problema lo aumentó) y finalmente sólo hombres adultos los que podían actuar (la tradición perdura aún hoy).

eran las estrellas de hoy. El éxito de sus retratos sólo era superado por las imágenes de las cortesanas más bellas y deseadas, y para muchos habitantes sin grandes recursos estas estampas eran lo más parecido a comprar sus favores o conocerlas en persona. "*En lo sucesivo, el desarrollo del Ukiyo-e y del kabuki discurrirían por caminos paralelos*".<sup>10</sup>

Hishikawa Moronobu es considerado el primer representante del Ukiyo-e. Su influencia es tal que llegó a acuñar una denominación propia para su estilo a mediados del siglo XVII, el Yamato-Ukiyo-e. En 1660 Monoboru dio un paso importantísimo en la historia del grabado japonés. Advirtiendo una enorme carencia de oferta frente a la abrumadora demanda, convenció a sus editores para vender sus ilustraciones en hojas sueltas, sin texto de ningún tipo. Estos grabados podían comprarse en tiendas o mercadillos, eran totalmente decorativos y muy baratos. Los precios podían variar, es cierto, 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.

Su xilografía es sintomática de los primeros años: tosca y monocroma, pero muy expresiva. Este tipo de imagen, con dominio de la línea y en color negro se conoce como sumizuri-e. Si lo pensamos detenidamente, 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 y la gran difusión y su precio accesible. Como ocurre hoy con el manga, en los años siguientes 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, a mano en un primer momento y posteriormente con dos o más matrices. Estas ediciones resultaban laboriosas y muy caras, y sólo se realizaban por encargo de coleccionistas y entusiastas (como hoy), pero la aparición de una nueva técnica de influencia china posibilitó la generalización de la policromía en las estampas.

La primera impresión se realizaba con tinta negra y a continuación se le añadían los demás colores. Para colocar la segunda matriz se introdujeron las señales de ajuste (kantô), consistentes en unas marcas que delimitaban con precisión las esquinas y colocación del papel, aunque el proceso real resultaba mucho más elaborado. Para la producción de una imagen policromada era necesaria la colaboración y coordinación de todo un equipo, en manos del editor, y en el que cada cual desempeñaba un papel preciso. Además de éste, 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 y un grabador, a parte de muchos alumnos y ayudantes. El diseño del artista, en línea negra (y con un reclamo puntual que indicaba los colores) se le entregaba a un discípulo para que lo

---

<sup>10</sup> SATO, Mitsunobu; "Formación e Historia"; VVAA; *Grabados japoneses*; pag.14.

copiase en un papel fino y transparente – haushita-e – y después a un realizador de moldes. Éste colocaba boca abajo el haushita-e sobre las piezas de madera. Los bloques de madera, de gran dureza, dependían de si la obra era monocroma o policromada; 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 la correcta alineación de los colores. Gracias a esta técnica se podían alcanzar unos resultados realmente vistosos. En este punto comenzará el auténtico desarrollo del Ukiyo-e, y que evolucionó progresivamente desde el libro de ilustraciones en tinta china hasta la xilografía con muchos colores.

1764 es la fecha del despegue definitivo de la cromoxilografía. En ese año se puso de moda un nuevo pasatiempo entre los poderosos samuráis y los ciudadanos más adinerados de Edo, consistente en asignar a cada mes una nueva estampa en el calendario. El coleccionismo inicial devino en un permanente intercambio de imágenes, cada cual más espectacular y elaborada que la anterior, y la creciente rivalidad entre los propietarios más potentados exigió la fabricación de xilografías más costosas. Algunos coleccionistas incluso subvencionaron la creación de estas estampas y muy pronto combinaban el trabajo de grandes pintores, xilógrafos y grabadores en un afán por superarse en lujo y dificultad. La unión de todos estos factores supuso el nacimiento del nishiki-e, una técnica muy avanzada en la que podían emplearse muchos colores elegidos libremente, como en las obras de Suzuki Harunobu, de gran sutileza y estilo detallista y refinado.

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. Durante estos años desarrolló sus obras maestras, normalmente figuras femeninas sentadas que, aunque pertenecientes al género bijin-ga, presentaban una composición singular y unas características que las diferencian de las creaciones de cualquier otro autor y que fueron del agrado del gran público. Su éxito fue arrollador, y en adelante "*... el nombre de Utamaro se equiparó con el término Ukiyo-e*".<sup>11</sup>

A finales del siglo XVIII y principios del XIX Japón entra en contacto con la pintura occidental. Se produce, entonces, un progresivo perfeccionamiento del uki-e (pintura perspectiva), y se diversifican las técnicas de grabado con planchas de cobre, que tendrán gran influencia en la temática paisajística en general y en dos de los 'grandes' que aún estaban por venir, Hokusai y Hiroshige.

---

<sup>11</sup> SATO, Mitsunobu; "Formación e Historia"; VVAA; *Grabados japoneses*; pag.19.

Katsushita Hokusai es el representante más universal del Ukiyo-e. Sus paisajes fueron los primeros ejemplos de arte japonés apreciados en occidente. Incluso hoy en día, los grabados japoneses más conocidos en el resto del mundo son "Fuji en un día claro" y "Gran ola en Kanagawa", ambos pertenecientes a su serie "36 vistas del monte Fuji". Junto a su obra, Hokusai destacó por su excentricidad y su increíble espíritu emprendedor. Su "Hokusai Manga" sentó las bases del tebeo japonés actual, sacudió los cimientos del arte europeo y redefinió los planteamientos de los artistas occidentales. Se trataba de una publicación ajena a todo lo que se estaba trabajando en la época. Comenzó a editar estos librillos de dibujos en 1814, y continuaron publicándose hasta 1878, muchos años después de su muerte, completando un total de quince volúmenes. Su Manga era una recopilación de bocetos, pinturas sueltas o ensayos espontáneos que iba realizando 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, su manga son simples dibujos, no grabados, y en ellos emplea exclusivamente tinta china, centrándose en la línea y en el juego de blanco y negro. Esta característica es un remanente en el manga actual, siendo una de sus características más clásicas y reconocibles. A su lado, y también dentro de esta corriente paisajística que protagonizó los últimos años dorados del Ukiyo-e, destaca Hiroshige, genial, igual que Hokusai, pero de temperamento e inquietudes más sosegadas.

La inestabilidad del gobierno por las sucesivas revueltas internas y la, cada vez más, masiva presencia de occidentales se transmitió a la propia sociedad, a sus gentes, a sus costumbres y al natural desarrollo del Ukiyo-e. A mediados del siglo XIX las imágenes iban ligadas a las turbulencias ocurridas en todo el país. La Era Tokugawa se había prolongado durante más de doscientos cincuenta años. Su política de aislamiento con el mundo había traído paz y sosiego a la nación, pero la situación era insostenible. Este aislamiento fue roto forzosamente en 1854: el incidente de los 'Barcos Negros' primero y la Revolución de los Patriotas después sumieron al país en una guerra que culminó en la Restauración Meiji (1868-1912). Este nuevo período en la Historia Japonesa se caracterizó por el aperturismo total y el masivo desembarco de la cultura occidental. Desde Japón se realizó, 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.

#### DESDE LA TORRETA DE HOKUSAI...

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 calaron muy hondo en los jóvenes artistas nipones, hasta el punto que las caricaturas y tiras cómicas aparecidas en Japan Punch pasaron a denominarse "Ponchi-e"<sup>12</sup>, en honor a la afamada revista.

Rakuten Kitazawa es considerado el primer dibujante japonés de cómic moderno. Con la intención de diferenciarse del Ponchi-e, Kitazawa recuperó el término "Manga" para designar sus 'comic strips' y sus 'cartoons', de contenido humorístico y sátira política y social. 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 tuvo 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 comenzaron las desventuras de Nonki wa Tôsan ("Papá optimista") en el periódico Hôchi Shinbun (1924) de la mano de Asô Yutaka. Sus aventuras se prolongaron hasta 1950 y trajeron consigo una fiebre por los katei-manga – manga de ambiente familiar y costumbrista – que arrasaron 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. Algunos autores se habían significado con trabajos y opiniones de corte antibelicista y contra la progresiva militarización de la sociedad japonesa, y ya desde comienzos de los años treinta fueron prohibidos. El resto de publicaciones siguieron un camino parecido con el estallido de la II Guerra Mundial. Primero las restricciones por culpa de la maquinaria y la carestía de papel y luego la censura provocaron el cierre o suspensión de todas las publicaciones de la época. El poder político echó mano del manga y transformo un pasatiempo cotidiano en un medio de propaganda bélica, centrado en la mofa y demonización de los países enemigos.

Tras la Guerra el país se esforzó por recuperarse de los enormes daños sufridos a todos los niveles; personales, económicos, sociales. La moral colectiva del país estaba tocada, 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"<sup>13</sup>. En el Japón de posguerra aparecerían tres elementos

---

<sup>12</sup> 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 nosotros leeríamos como "yapan ponchi", de ahí el nombre de ponchi-e, que literalmente significa "imágenes Punch".

<sup>13</sup> MOLINÉ, Alfons; *El Gran Libro de los Manga*; pag.19



importantísimos para la recuperación del manga y su difusión: los kamishibai, los kashibon y Osamu Tezuka.

Los kamishibai surgieron a principios de siglo, pero, curiosamente, alcanzaron su mayor éxito y difusión en esta década de los cuarenta, probablemente impulsados por su carácter popular y su dimensión callejera. Básicamente presentaban una narración en viñetas aisladas, pintadas a mano sobre lienzos, que se iban sucediendo a medida que avanzaba el relato del presentador. Los kashibon, cuyo nombre significa "libro de alquiler", eran bibliotecas ambulantes surgidas en Osaka frente a la escasez de Manga, que rápidamente se extendieron a todo el país. Por aquel entonces los tomos de manga eran raros y bastante caros, y este método permitía distribuir nuevos productos – bien tomos, bien revistas – entre los aficionados. Al igual que ocurrió con los kamishibai, la multiplicación del manga comercial y su drástica reducción de precio propiciaron su casi total desaparición en la década de los sesenta. Algunos de los grandes todavía añoran la "autenticidad" de aquellas primeras manifestaciones, alejadas de los convencionalismos del Japón actual; Yukio Mishima llegó a afirmar que *"antiguamente, cuando sólo podía ponerse en las manos de los especialistas que prestaban libros de cómics gekiga en establecimientos aislados, estos tenían diez veces más ferocidad, vitalidad, poder y crueldad"*<sup>14</sup>.

A la variedad de soportes de los años cuarenta se suma una diversificación de géneros y temáticas de interés. Junto a estas, 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"*<sup>15</sup>; al sentido de lectura vertical, tradicional de las secuencias, se le añade el horizontal, y 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. Es en este contexto donde aparece Osamu Tezuka e inicia una etapa de renovación formal que transformará el manga para siempre.

Es 1947 y un joven Tezuka presenta su nueva obra Shin Takarajima ("La Nueva Isla del Tesoro"). Se venden cientos de miles de ejemplares. Se trata de su primera obra larga<sup>16</sup>, un "libro rojo" de doscientas páginas y se vende como rosquillas. Frente a todo lo visto anteriormente, Shin Takarajima deslumbra por su acción trepidante, por su ritmo, su 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 Osamu Tezuka.

---

<sup>14</sup> [Yukio Mishima] en GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; Prologo.

<sup>15</sup> BERNDT, Jacqueline; *El fenómeno Manga*; pag.52

<sup>16</sup> En 1946 ya había publicado unas historietas en formato koma-manga con el título de Mâ-chan no Nikkichô ("El Diario de Mâ-chan"), en el Mainichi Shôgakusei Shinbun.

A finales de los 50 y sobretodo a lo largo de la década siguiente, de una nueva corriente entre los dibujantes caracterizada por el desmarque del tradicional manga infantil y centrada en obras mucho más crudas, de temática adulta y alejadas de todo sentido cómico que, hasta ese momento, parecía ir asociado al manga. Ese nuevo manga dramático, para un público adulto, recibirá el nombre de gekiga.

#### EL MANGA QUE ESTABA POR LLEGAR.

En 1957, y a raíz de la publicación de su manga Yûrei Takushi ("El taxi fantasma"), Yoshihiro Tatsumi acuña el término gekiga para referirse al tipo de manga más serio y adulto que él y otros artistas venían desarrollando. Gekiga significa, literalmente, "imágenes dramáticas". Su trazo duro, sus historias crudas, psicológicas y de gran realismo atraían a un nuevo tipo de espectador, adulto, joven y trabajador en el marco de las grandes ciudades. Por una parte, con ese público se desmarcaban de la asociación infantil del manga; por otra, renegaban también del carácter "cómico" del manga. Los últimos años de los 50 y comienzos de los 60 traerían un montón de cambios al panorama editorial. En Europa y Estados Unidos se producía un descenso importante en la venta de comics, motivada fundamentalmente por el auge de la televisión. En Japón, sin embargo, la situación era radicalmente opuesta; la industria del manga estaba a punto de experimentar una revolución de nuevas publicaciones y ventas nunca vista. La televisión, lejos de competir con el manga, se complementaba: la industria de la animación japonesa crecía tanto como lo hacía la incesante demanda, y en Japón el anime siempre ha estado ligado al manga, adaptando a series de animación los títulos de mayor éxito.

El modelo de revista que se conocía desde principios de siglo es sustituido por las nuevas publicaciones semanales de manga, donde la multiplicación masiva de títulos traerá consigo una mayor diversificación de temáticas y argumentos, dando lugar a la aparición de nuevos géneros.

En los sesenta, y fruto del éxito de los gekiga, aparecieron también publicaciones destinadas a un público adulto y de temática underground y experimental, aunque las publicaciones juveniles tampoco se quedaron atrás. En 1968 la famosa editorial Shueisha presenta Shônen Jump, que no tardará en convertirse en uno de los semanarios más importantes de todo el país y con mayor tirada, y cuya publicación todavía continúa. Los setenta se caracterizan por la bonanza económica del país, y en el marco editorial se confirma la consolidación de las grandes publicaciones al tiempo que se generalizan los autores amateur y los dôjinshi – fanzines – que desembocará en el nacimiento del primer Comiket<sup>17</sup> en 1975. Estos artistas, aunque fuera del circuito puramente comercial, trabajan a un gran nivel, y sus

---

<sup>17</sup> Comiket proviene de la contracción de "comic market". Se trata de una gigantesca concentración de mangakas amateur donde enseñan y ponen a la venta sus últimas creaciones.

ediciones caseras, con el tiempo, no tendrán nada que envidiar a las de las grandes editoriales, especialmente por la sofisticación de sus historias y lo elaborado de su técnica.

Con el cambio de década y la llegada de los ochenta, aparecerán un montón 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 venía realizando hasta la fecha, y gigantes como Shueisha, Shôgakukan o Kodansha no tardan en lanzar sus semanarios específicos para este sector, Young Jump (1979), Big Comic Spirits (1980) y Morning (1982) respectivamente. Muchos jóvenes dibujantes procedentes del universo de los dôjinshi debutan con sus trabajos en estas nuevas publicaciones. De este modo el manga amplió aun 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"*<sup>18</sup>.

Desde los noventa y hasta nuestros días la evolución siguió las pautas de los años anteriores, caracterizados por la masiva diversificación de géneros, temáticas y públicos, hasta explotar todos los potenciales clientes y campos de expansión con una oferta ilimitada y de gran especificidad. Hoy en día hay infinidad de publicaciones para cada sexo, nivel de edad o profesión. Sin embargo, en los últimos años la industria ha experimentado un retroceso inesperado. Es cierto que la crisis económica que ha sufrido el país en la última década – y de la que aún ahora parece empezar a salir – podría haber pasado factura en forma de cierres y suspensiones de aquellos semanarios menos populares (no hay que olvidar que existe una sobresaturación del mercado); pero curiosamente han sido otros productos, muy consolidados, los que han dado la señal de alarma, y en especial cuando hablamos de un bien, el manga, con un valor nominal tan bajo que apenas si tiene repercusión en la economía doméstica. Esta disminución no es achacable – al menos no exclusivamente – a la crisis económica del país, sino que hay que buscarla en otras alternativas de entretenimiento. Si bien la televisión no había repercutido negativamente a la industria del manga en los años sesenta, sí podemos pensar que la expansión de Internet, y la generalización de ordenadores, consolas y videojuegos están pasando factura. Las editoriales, viendo lo que se les viene encima, empiezan a plantearse nuevas alternativas...

## EL UNIVERSO GRÁFICO JAPONÉS: PALABRA VISTA, IMAGEN LEIDA<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> BERNDT, Jacqueline; *El Fenómeno Manga*; pag. 22.

<sup>19</sup> [Kono Hito no Kotoba: Satonaka Machiko; entrevista de 15 minutos para la televisión emitida por la NHK Kyôuku el 6-3-1994] en *Ibid.*; p. 90.

Quizás parte del éxito del manga estriba en su especificidad japonesa, 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, o por su hermosa poesía Haiku, por las artes marciales y por la filosofía zen. Puede que hoy el estandarte de las manifestaciones artísticas niponas recaiga sobre su laureada arquitectura, escaparate de lo antiguo y lo nuevo, novedosa, sí, pero igualmente arraigada a lo tradicional – aun cuando aquí nos parezca tan distante, tan exótica, como ya ocurrió con sus estampas en el siglo XIX – y que rara vez, junto a sus jardines, se escapa de publicaciones de arte nacional. Por activa y por pasiva 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 japonés por antonomasia*"<sup>20</sup>. Así, en principio podemos acertar a definir el manga como manifestación cultural desde el punto de vista de la sociología del arte, en tanto que medio de comunicación de masas y por su ambigua ubicación entre la alta y la baja cultura.

Esta criba viene impuesta igualmente desde la propia sociedad japonesa, y no es extraño en absoluto afirmar que "*el gusto por cierto esnobismo cultural es universal y extensible al propio Japón*"<sup>21</sup>. En 1991, y con motivo de un Festival Cultural Japonés en Inglaterra, se planificó una exposición de comics japoneses en todas sus variantes en el Museo de Arte Moderno de Oxford; sin embargo, los patrocinadores japoneses se resistieron a incluir manga adulto por no herir sensibilidades. El MOMA rechazó comprometerse con el proyecto, que finalmente terminó por venirse abajo. No obstante, la galería londinense *Pomeroy Purdy* rescató la idea original y planteó una exposición sobre manga "*seleccionando trabajos deliberadamente marginales y, en buena medida, extremadamente vanguardistas*"<sup>22</sup>. Por otra parte, en el año 2000, el Ministerio de Cultura y Educación japonés claudicó, y finalmente introdujo el manga en el temario de los colegios, tras reconocerlo como una forma de expresión tradicional de Japón. Aunque muy poco a poco, van apareciendo síntomas de un cierto reconocimiento a las bondades del medio, si bien en occidente esta aceptación necesitaría la superación de las taras tradicionalmente atribuidas al imaginario manga, como su extrema violencia y su latente misoginia.

Una de las premisas por las que se define el manga es, sin duda, por su naturaleza icónica, arraigada en su propio idioma (en sus ideogramas y sus sistemas silábicos), y en la tradición artística de muchos siglos – sobretudo el Ukiyo-e – donde la incursión de texto parecía ir siempre subordinada a la imagen, o directamente no ir, cediendo todo al 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; al fin y al cabo, la manera de entender el manga y el anime nace de la propia concepción de los hanga del siglo

---

<sup>20</sup> BERNDT, Jacqueline; *El Fenómeno Manga*; pag.9

<sup>21</sup> GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; p. 9.

<sup>22</sup> GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; p. 9.

XIX. *"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"*<sup>23</sup>. Esta afirmación de S. Napier parece chocar en muchos aspectos con la tradición visual de Occidente, arraigada en Grecia, o, por otra parte, con la no primacía de la vista sobre los otros sentidos propia de las culturas orientales, donde el oído y el tacto son tanto o más importantes. Quizás esta distorsión pudiera explicarse por la singular unión de lo antiguo y lo moderno en Japón. Es cierto que su tradición cultural, construida en torno a la multiplicidad religiosa de siglos de budismo, shintoísmo y taoísmo determina la no primacía de la vista sobre los otros sentidos, pero sólo en su faceta más tradicional. Por otra parte, Japón representa muchas de las elementos de la sociedad capitalista contemporánea, aun con sus peculiaridades, y cada vez resulta más visible la progresiva inserción de sus ciudades y sus gentes en el sistema de valores posmoderno: presentismo, instantaneidad y primacía absoluta de la imagen.

Japón no tiene algo que ver con la imagen; tiene todo que ver. Japón es presentismo y posmodernidad, desde su apología desenfadada y defensa a ultranza de axiomas como "lo visual" o "lo inmediato". Ginza 4crome, la estructuras arborescente de sus templos, el metro y sus letreros, los manuales de aparatos electrónicos, las repartidoras y azafatas y la publicidad: todos los demás sentidos en Japón "entran por los ojos". En ese sentido Japón constituye la cima de la civilización de la imagen y, a través del manga, renueva su tradición visual más prestigiosa.

La importancia del Manga en su país de origen radica en dos factores fundamentales: su relevancia económica y su influencia en el conjunto de la sociedad. Comparado con cualquier otro mercado occidental – o con todos a la vez – las cifras de ventas son infinitamente superiores y genera unos beneficios astronómicos. Por otra parte, es probable que su factor de influencia social venga determinado por su capacidad de transformar otros medios o disciplinas artísticas, como el anime – gran parte procede de adaptaciones de manga de éxito – la publicidad, el cine, la moda, la pintura, el diseño, la decoración o la literatura. *"Además (...) 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. Finalmente, 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"*<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> NAPIER, Susan J.; *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle*; p. 6.

<sup>24</sup> NAPIER, Susan J.; *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle*; p. 4.

Los manga suelen publicarse en semanarios, a menudo con más de 400 páginas, en las que se aglutinan obras de más de 20 autores, a capítulo por semana. Una colección puede tardar años en completarse, reuniendo en ocasiones más de 50 tomos recopilatorios con cientos de páginas cada uno, cuya duración viene determinada casi siempre por la acogida del público. Los semanarios japoneses difieren totalmente del concepto de cómic que comercializamos aquí, y pueden sorprender enormemente al que no esté familiarizado. Frente a los formatos editoriales occidentales, las publicaciones japonesas son periódicas, como enormes guías telefónicas, impresas con muy mala calidad y 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. Estas revistas se pueden encontrar a la venta en cualquier parte, librerías, supermercados, quioscos, bazares o centros comerciales, por un precio realmente bajo, tanto que se han convertido en un producto de usar y tirar similar a los periódicos. Conviene recordar, por tanto, que la verdadera naturaleza comercial del manga es la servir como producto de consumo masivo.

Europa representa un esquema de mercado donde el cómic goza de un halo ciertamente elitista que le es ajeno al resto del mundo. Aquí los comics se publican con abundancia de medios técnicos y buenos acabados, y sobretodo en los últimos años se están generalizando los comics lujosos, a modo de libro-recopilación, relativamente caros y con pretensiones bibliófilas, destinados mayoritariamente a un público joven y adulto con alto poder adquisitivo.

#### EL ANTI-MANGA O EL AIRE QUE RESPIRAMOS.

La ausencia de espacio en Japón ha empezado a preocupar a un sector social que plantea la legitimidad del manga individualmente (al menos en su forma actual), y del conjunto de la imagen impresa como un todo. Si bien la persistente caducidad del formato manga puede deberse en parte a este motivo, parece más lógico achacarlo a la tradición y no a la falta de espacio. Algunas voces han demandado en los últimos años un cambio en la política editorial en vista de las transformaciones del mercado que se avecinan. Reducir el tamaño de las publicaciones, concentrarse en ediciones más selectivas, con menos autores, o incluso dedicarse exclusivamente a pequeños tomos de coleccionista, han sido algunas de las propuestas escuchadas, aunque sin demasiado éxito social. El futuro del manga radica en la superación física del medio y en la "alianza" con su enemigo (y el de casi todos): Internet. Las grandes editoriales ya contemplan la supresión del soporte físico del manga tal y como se conoce y su acceso a un plano puramente virtual, enmarcado en una nueva estrategia de 'ocio digital': revistas digitales, distribuidas en soportes conocidos o directamente para su descarga desde la red, en una nueva vuelta de tuerca del manga, cuya forma actual tal vez se extinga, pero no el espíritu de sus historias. Hoy el dôjinshi ya explota muchos de estos mecanismos; su espíritu gratuito y su necesidad de difusión a gran escala abrazan las máximas de esta red

de información. En muchos casos, los autores ya disponen de servicios de descarga gratuitos desde los cuales los consumidores pueden elegir no sólo guardarlos en el disco duro, sino imprimirlos, siguiendo directrices definidas de calidad expresadas por los autores.

Aun en su forma actual, el dôjinshi representa más que nunca el futuro de la historia gráfica japonesa. Ante la falta de originalidad y calidad de muchos productos del circuito comercial, son cada vez más los lectores que recurren a reediciones de los viejos clásicos o, en el lado opuesto, apuestan por un manga mucho más vanguardista. Y es que en modo alguno se puede pensar en estos dibujantes como simples aficionados. Desde el primer contacto con el universo dôjinshi se aprecia la diferencia..., dejando de lado la enorme cantidad de parodias eróticas producidas y por desconcertante que pudiese parecer esta afirmación, es muy diferente al manga que llega a los circuitos profesionales – con dibujos del gusto del público en general y sin grandes estridencias – ya que se trata de manga “de autor”, considerado de una manera casi literal. Por su trabajo muchas veces artesanal y por la calidad del producto final está más próximo a creaciones artísticas propias de otros medios. El dibujante de dôjinshi es un sibarita que se deleita en el trabajo bien hecho, lo hace por y para sí mismo, y no es extraño que muchos terminen por rechazar el sector profesional.

Los ‘Comiket’ son viveros de experimentación, con la temática, el estilo, el cromatismo y los papeles, juegos de texturas, superficies y efectos a un nivel más domestico, o por decirlo de otra forma: para los que dichos medios no habían sido concebidos originalmente. *"Siempre aprovechando los recursos cada vez más avanzados para la copia y la multiplicación de originales, han acompañado con propósitos imitativos o experimentales el auge del manga juvenil y el gekiga, el del manga de deportes y el de la ciencia ficción durante los años sesenta, (...) los setenta, y (...) los ochenta"*<sup>25</sup>.

Osamu Tezuka llegó a afirmar que el manga era como el aire. Tal vez se estuviese refiriendo a su dimensión efímera y perecedera; tal vez apelaba al consumo masivo de historias gráficas por parte de la sociedad japonesa, tan necesarias como la vida misma; puede que se refiriese a todo ello, un poco a la vez. Tezuka defendió en su obra un optimismo vital y una fe en el futuro que, sin embargo, no garantizaban un final feliz para nadie. Al fin y al cabo, el manga en Japón está en todas partes, como el aire, pero, al igual que este, también está contaminado...

*"Vivimos en una época en que los comics son como el aire"*<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> BERNDT, Jacqueline; *El Fenómeno Manga*; p. 157.

<sup>26</sup> [Osamu Tezuka] en GRAVETT, Paul; *Manga. La Era del Nuevo Cómic*; p. 9.

## 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, Alfonse; 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, Seabastiá; 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.
- 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.