

MANGA Y ANIME: LA HISTORIA ILUSTRADA

José María Martínez Román

Academia Universitaria Torres Quevedo

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, hablar de manga o de *anime* puede ser algo complicado, debido a las diferentes interpretaciones que se han formado en torno a sus significados y lo que representan. Son términos a los que se les atribuyen demasiados significados o conceptos estereotipados de la cultura japonesa, que han terminado desvirtuados de sus valores reales, especialmente fuera de Japón. Es por ello que en este artículo expondremos los valores artísticos y socioculturales que han definido al manga y al *anime* desde sus orígenes y que aún siguen conformando sus bases.

Para lograr tal objetivo, basaré mis conclusiones en el análisis e interpretación de una serie de acontecimientos históricos claves en la evolución del lenguaje visual del manga y del *anime* desde un punto de vista más práctico, mirando más allá de la iconicidad de las imágenes, teniendo en cuenta aspectos psicológicos del color, las formas, el dibujo y la influencia del entorno social sobre la creación de las obras.

Sin ánimo de redactar un documento histórico ni hacer juicio de valor sobre el arte japonés, en este texto se hará una selección muy concreta de obras, autores o acontecimientos atendiendo, exclusivamente, a la influencia ejercida en la configuración del manga y del *anime* tal y como lo conocemos hoy día. No por ello se pretende menospreciar el valor de ningún dato histórico no reconocido en este artículo.

Antes de comenzar con el artículo en sí, me gustaría hacer una diferenciación en el entendimiento de los conceptos manga y *anime*, ya que estos se suelen confundir con mucha frecuencia, especialmente entre el público más joven. El término "manga" literalmente significa: "dibujo informal" o "garabato" (漫画), en japonés se utiliza para definir las historietas ilustradas como concepto genérico; de hecho, en Japón es prácticamente el único uso que se le atribuye. Generalmente, el término "manga" se suele utilizar para clasificar las historietas ilustradas de origen japonés o cuyas características sean muy similares.

En idéntica situación nos encontramos con el uso de la palabra "*anime*", aunque su significado hace referencia al concepto de animación, genérico dentro de Japón y clasista fuera de este país

EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE VISUAL: MANGA Y ANIME

Desde el paleolítico se tiene constancia de civilización en Japón, gracias a hallazgos de manifestaciones artísticas que, a lo largo de los siglos, han creado un tejido cultural muy característico en su forma y concepto. No obstante, hasta los siglos XI-XII de nuestra era no aparecen las primeras obras gráficas con una clara intención narrativa que podemos vincular directamente al concepto manga, se trata de los *chōjū-giga* (“鳥獸戯画”) ¹. Esta es la pieza artística más antigua que se asemeja considerablemente al *manga* contemporáneo, tanto por su carácter narrativo como por la técnica en la que están realizados y por su temática.



Chōjū-giga (“鳥獸戯画”)

<http://cooljapannow.jp/enlargement.html>

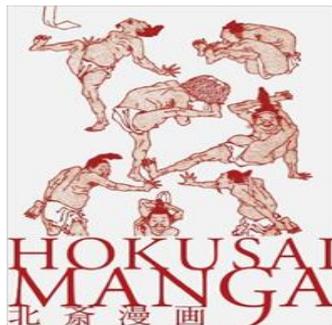
A nivel narrativo, son piezas compuestas por cuatro *emakis*² cada uno, de formato alargado, que actúan como línea de tiempo en la que se representan a unos personajes que van adoptando diferentes posturas para crear en el espectador la idea del movimiento en el espacio-tiempo. Se utiliza la técnica de tinta sobre papel, en donde predomina el uso de la línea y el punto tanto en contornos como en las texturas visuales. Se juega con los grosores y las cantidades de tinta para modelar volúmenes o generar espacios y perspectivas. Esta técnica se utiliza actualmente para hacer *mangas*, comics y tebeos en general, bien sea mediante medios tradicionales o digitales.

-
1. *Chōjū-giga* (鳥獸戯画"Caricaturas de animales") es una crítica satírica japonesa en forma de caricatura sobre la sociedad en ese tiempo.
 2. Los *emakimono* (絵巻物) habitualmente simplificado como *emaki* (絵巻), son rollos de papel de seda de gran formato, llegando a medir hasta 25 metros, en los que se hacían narrativas ilustradas en forma horizontal, combinando texto con imágenes.

Aunque por su formato no podamos hacer una especial vinculación, hay que destacar de estas obras su lenguaje visual, elementos gráficos simples e imágenes fáciles de interpretar sin tener conocimientos previos de arte o cultura. Si a ello le añadimos la excelente ejecución técnica y la morfología de los personajes, podemos deducir que el artista consideró más importante el fin divulgativo sobre los demás valores (concepto diferencial entre el manga y otras disciplinas artísticas).

El siguiente salto significativo lo encontramos en el Periodo Edo (1603-1868). Es un período muy complejo y controvertido en la historia de Japón, en el cual se experimentan cambios drásticos a nivel social, cultural y político que harán de Japón una sociedad más compleja y eficiente. En este contexto aparece en arte *ukiyo-e*³, que influirá en la forma de entender las artes gráficas. Como vanguardia artística, la principal aportación son las primeras narraciones ilustradas; se trataba de acompañar las ilustraciones con un texto explicativo sobre la acción que se representa. También se empiezan a tratar otras temáticas en los medios gráficos hasta la fecha no explorados, como pueden ser los temas sociales, históricos o eróticos.

Dentro del *ukiyo-e* destacó la labor de un artista en particular, llamado Katsushika Hokusai (1760-1849), el primer *mangaka*⁴ de la historia propiamente dicho, ya que es el primero en utilizar la palabra “*manga*” para definir este tipo de obra gráfica en su *Hokusai Manga* (北斎まんが 1814-1849).



Hokusai Manga 1814-1849.

<https://www.amazon.com/Hokusai-English-Japanese-Kazuya-Takaoka/dp/4756240690>

3 Ukiyo-e (浮世絵) “pinturas del mundo flotante” o estampa japonesa. Es un género de grabados realizados mediante xilografía en Japón entre los siglos XVII y XX.

4 *Mangaka* (漫画家?) en japonés se utiliza para referirse al creador de una historieta o comic. Fuera de Japón, principalmente en Occidente, la palabra se usa para referirse a autores de manga.

Katsushika Hokusai (葛飾 北斎) es considerado el máximo exponente del arte *Ukiyo-e* de la escuela de artistas conocida como «pinturas del mundo flotante», con una dilatada carrera como pintor, grabador y reconocido en vida como maestro de las artes. A pesar de todo ello, es mencionado en este artículo por desarrollar una serie de recursos técnicos y expresivos que asentarán las bases del dibujo manga hasta la actualidad. En su extensa obra se pueden apreciar una serie de recursos o modelos que va repitiendo en todas sus imágenes. Por ejemplo, en su obra *Fugaku Sanjūroku-kei* (1830-1833) se puede observar que el patrón para representar caballos se repite una y otra vez a lo largo de toda la obra. También introduce un sistema para trabajar colores con una paleta muy reducida, consiguiendo la suficiente vibración visual. Por recursos como estos se deduce que Hokusai desarrolló un método de trabajo muy similar al que hoy en día se utiliza en el desarrollo de tomos manga, creando patrones de formas y color para economizar el esfuerzo sin sacrificar la calidad de la obra y conseguir una mayor producción en un espacio mínimo de tiempo.

Durante el siglo XX tiene lugar en Japón uno de los cambios más importantes en el ámbito político que condicionaría toda su sociedad, acaba el feudalismo en Japón dando comienzo la era Meiji. En este proceso de transición el emperador de Japón decide abrir las puertas al mundo y darse a conocer. El impacto social de la cultura japonesa en occidente es abrumador y el mundo se maravillaba del carácter erótico y elegante del arte japonés, naciendo así el fenómeno cultural llamado *japonismo*⁵.

Con este fenómeno se dan dos hechos de gran importancia para el manga: por un lado, se hace patente que la exportación del producto es más que rentable y, por otro, se asimilan e incorporan a las artes gráficas niponas nuevas técnicas y recursos. Entre otras aceptaciones del extranjero destaca un nuevo método de producción de libros más comercial y el formato revista de la prensa satírica británicas. Recursos que promulgó las primeras publicaciones manga en el extranjero, por ejemplo, la historia del artista

⁵ Japonismo es un término que se refiere a la influencia de las artes niponas en las occidentales. La palabra se usó por vez primera por Jules Claretie en su libro *L'Art Francais*, en 1872.

Rakuten Kitazawa (1876- 1955) titulada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* 『田吾作と壱兵衛の東京見物』 .

A pesar de tener una fuerte influencia de occidente, tanto a nivel narrativo como a nivel de producción y edición, las historias ilustradas japonesas conservan un estilo y técnica muy propios de su tradición.



Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu 『田吾作と壱兵衛の東京見物』 (1876- 1955).

http://es.animanga.wikia.com/wiki/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu

También en este periodo el manga japonés se consolida como producto propio que evoluciona a la par de su sociedad, pero, lo más destacable es cómo empieza a expandirse a otros medios y técnicas de difusión. Especialmente con los aspectos culturales de norte América. Se empezaron a ensayar las primeras adaptaciones de las historietas que mostraban las revistas a la animación, técnica muy de moda gracias a los cortometrajes de Walt Disney. Dicha técnica tuvo en Japón gran repercusión que más tarde daría lugar al surgimiento del *anime*. La adaptación titulada *Momotarō, dios de las olas* (桃太郎 海の神兵 *Momotarō - Umi no Shinpei*), de 1944, está considerada el primer *anime* de la historia.



Momotarō, dios de las olas (桃太郎 海の神兵 *Momotarō - Umi no Shinpei*) 1944.

http://www.fpsmagazine.com/blog/uploaded_images/momotaro-734562.jpg

En los años 20 y 30 es cuando el manga se empieza especializar en cuanto al género y se empiezan a destinar a los niños y niñas (*kodomo manga*)⁶, consiguiendo gran repercusión social dentro y fuera de Japón. Estas son las primeras revistas en ser exportados a otros países como historietas propias japonesas, ya denominadas como manga.



Manga anónimo (1912-1926)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

Aparecen nuevos géneros procedente del comic americano (el género de los superhéroes o el bélico) y la incorporación de nuevos elementos gráficos como el globo de dialogo y la secuencia narrativa. Un ejemplo de ello es el manga *Ogon Bat* (1930), de Ichiro Suzaki y Takeo Nagamatsu, que crean al primer superhéroe japonés.



Ogon Bat (1930).

⁶ *Kodomo* (子供): término japonés cuyo significado es «niño». Sin embargo, en el ámbito del manga y del anime se emplea para referirse a un público infantil.

<http://blogueandojuntos.blogspot.com.es/2007/11/historia-del-manga.html>

1945: LOS COMIENZOS DEL MANGA MODERNO

Es a partir de 1945, con el fin de la segunda guerra mundial y tras la rendición incondicional de Japón, que el entretenimiento emergió como una industria para poder cubrir las necesidades psicológicas de una población deprimida, ofreciendo un medio para evadirse de la realidad. A pesar de la falta de recursos en general, los medios de entretenimiento se ven forzados a abaratar costes a nivel de producción del producto final. De ahí viene la gran cantidad de géneros que se abarcan en la actualidad en los mangas y *anime*. Se antepone las necesidades sociales por delante de los beneficios comerciales, creando un producto pensado en exclusiva para la población nipona. De esto podemos explicar por qué en Japón hay tanta cultura de leer *manga* y la filosofía que conlleva este mercado en la actualidad. La calidad o el prestigio de un *manga* no lo decide un experto, sino la aceptación y repercusión que haya tenido en la sociedad.

OSAMU TEZUKA (1928-1989)

Aunque, a grandes rasgos, hemos destacado los principales condicionantes en el arte, hay que destacar la aportación del *mangaka* Osamu Tezuka, padre del manga moderno y quien sentó las bases narrativas y expresivas del manga tal y como lo conocemos hoy día. Sin ánimo de hacer de este texto una biografía del autor, quiero destacar lo que considero las aportaciones más importantes que se han hecho a la narrativa visual japonesa.

En primer lugar, la definición del género *kodo manga*. Considerando siempre la gran capacidad de aprendizaje y de observación de los niños, realiza aventuras más o menos complejas en las que cuida meticulosamente el aspecto visual para una mejor asimilación de los más pequeños. En el aspecto visual, incorporó la descomposición del movimiento mediante imágenes secuenciales en una misma viñeta y las onomatopeyas. Tezuka fue estudiante de medicina y un apasionado de los dibujos de Fleischer y los cortometrajes de Walt Disney. Le maravillaba la animación y su afán era expresar el medio audiovisual en papel. Dibuja sus páginas con planos y perspectivas de un lenguaje visual más propio del cine que de las historietas ilustradas.



Osamu Tezuka, página del manga Astroboy (1952-1968)

<https://files.tofugu.com/articles/japan/2013-10-21-osamu-tezuka-history/osamu-tezuka-astroboy-panel.jpg>

Con el reconocimiento como artista y económico también decide dar el salto al anime, creando la primera serie de animación en formato de capítulos de treinta minutos cada uno, una adaptación de su obra maestra *Tetsuwan Atomu* (*Astroboy*). Del éxito de esta serie se asienta este formato audio visual como el formato estándar para el anime hasta la fecha. Llegados a este punto, el manga y el *anime* podemos afirmar que Tezuka culmina el proceso evolutivo, unificando conceptos creó y formalizó las bases del lenguaje visual prácticamente como las conocemos a día de hoy.

A partir de la década de los 60 la evolución del manga y en especial del *anime* es más a nivel de industria que a nivel artístico o expresivo. Japón experimenta un importante incremento económico y pasa a ser la segunda potencia mundial, generando una mayor demanda en el mercado en general y, por supuesto, en el mercado del *manga* y el entretenimiento en particular. Destacar el alto consumo por parte de un público muy joven, e, incluso, infantil, llegando a acaparar, casi por completo, el mercado del entretenimiento. Se genera una gran competencia dentro del sector, dando lugar a nuevas estrategias de ventas y acercamiento al público, por ejemplo, se cambia del formato revista al formato A5 actual. Historias con menos textos, más cantidad de páginas con un tipo de ilustración más expresiva y un lenguaje visual más rico. El exceso de demanda hacen cambiar las pautas editoriales pasando a ser semanales, aumenta considerable la producción y se reconoce económicamente el trabajo de los autores con sueldos millonarios. Desaparecen los temas políticos y se especializan en exclusiva al entretenimiento y diversión del público.

Es a finales de los años 70 cuando se hace el primer estudio estadístico realizado por el Sr. Teiji Hayashi⁷, que desvela que el manga representa más del 25% de todos los materiales impresos en el país, y afirmó que: "el manga cuenta con un amplio espectro de seguidores, desde niños pequeños hasta personas mayores, debido a que sus argumentos son comprensibles y sus personajes son de profunda humanidad".

Durante los años 80 y 90, el crecimiento de la industria del manga y el *anime* es desorbitado y se llega a generar tal cantidad de obras, géneros y estilos que sería extremadamente difícil clasificarlos. No obstante, a pesar de la gran diversificación, todo manga o *anime* mantiene las bases narrativas, estéticas y expresivas formadas desde siglos atrás. El crecimiento y desarrollo de los medios de comunicación audiovisuales a nivel mundial son utilizados como plataforma para exportar el manga y el *anime* a otros países. Se comienza a traducir a otros idiomas y la demanda desde el extranjero cada vez es mayor, generando cifras multimillonarias en algunos sectores. Finalmente, durante los años 90, con la aparición y comercialización de internet, el consumo de manga y *anime* es tal que se comienza a asumir este como parte de otras culturas, evoluciona y se extiende a todos los niveles. Se formaliza y se extiende el *anime*, tanto los largometrajes como las series animadas, su lenguaje visual se asume como arte de las nuevas tecnologías y la industria del videojuego dan forma o estilos en objetos cotidianos, arquitectura y medio urbano, fiestas y eventos culturales, formas de vestir e, incluso, para muchos como una filosofía de vida.

Como conclusión final podemos decir que el manga y el *anime* actualmente hace referencia a un código o lenguaje visual que, al margen del formato, técnica o medio en el que se manifieste, es fácilmente reconocible por su estética y facilidad de entender, formado por una mentalidad social que durante más de diez siglos ha antepuesto la expresividad y el mensaje al detalle o el criterio estético del momento y cuya finalidad siempre fue un bien social.

BIBLIOGRAFÍA

BERNAL, Ana, <<Los animes y manga, fenómeno económico>>, en:

⁷ Antiguo director de la División de Planificación de Relaciones Públicas del Departamento de Relaciones Públicas del Ministerio de Asuntos Exteriores del Japón.

<http://affair-research.blogspot.com.es/2014/09/los-animes-y-mangas-se-expanden.html>.

CASTILLEJO, Iván, <<La Historieta Japonesa: El Manga>>, en: <http://fugahistorietas.blogspot.com.es>, 2011.

Historia del Manga y del anime, <<El Manga: Toda su historia>>, en: http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura_japonesa/manga, 2011.

GARCÍA, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2010.

OMPI, <<El fenómeno del manga>>, en: http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html, 2011.

RUIZ, Guillermo, <<Studio Ghibli estrena anuncio de Chojugiga>> <http://freakelitex.com/studio-ghibli-estrena-anuncio-chojugiga/>, 2016.

SANTIAGO, José Andrés, *Manga, Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Santiago de Compostela, Editorial DX5 Digital & Graphic, 2010.