



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA **26**

AÑO 2014
ISSN 1130-0124
E-ISSN 2340-1451

SERIE V HISTORIA CONTEMPORÁNEA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

HISTORIA Y CÓMIC
DANIEL BECERRA ROMERO (ED.)

UNED



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2014
ISSN 1130-0124
E-ISSN 2340-1451

26

SERIE V HISTORIA CONTEMPORÁNEA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014>

HISTORIA Y CÓMIC
DANIEL BECERRA ROMERO (ED.)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

Espacio, Tiempo y Forma, Serie V está registrada e indexada, entre otros, por los siguientes Repertorios Bibliográficos y Bases de Datos: dice, ISOC (CINDOC), RESH, IN-RECH, Dialnet, e-spacio, UNED, CIRC, MIAR, FRANCIS, PIO, ULRICH'S, SUDOC, 2DB, ERIH (ESF).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2014

SERIE V - HISTORIA CONTEMPORÁNEA N.º 26, 2014

ISSN 1130-0124 · E-ISSN 2340-1451

DEPÓSITO LEGAL M-21037-1988

URL: <http://e-spacio.uned.es/revistasuned/index.php/ETFV>

DISEÑO Y COMPOSICIÓN

Ángela Gómez Perea · <http://angelagomezperea.com>

Sandra Romano Martín · <http://sandraromano.es>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

EL MANGA, SU IMAGEN Y LENGUAJE, REFLEJO DE LA SOCIEDAD JAPONESA

THE MANGA, ITS IMAGE AND LANGUAGE, A REFLECTION OF THE JAPANESE SOCIETY

Marian de Cabo Baigorri¹

Recibido: 12/02/2014 · Aceptado: 23/06/2014

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>

Resumen

La globalización cultural propia de nuestros tiempos produce un camino con doble sentido: no sólo Occidente exporta al resto del mundo sus modelos culturales, sino que el modo de hacer de otras culturas entra en Europa y EEUU. Y una de las culturas que más interés despierta en los últimos años es la cultura japonesa. Esto es, en parte, gracias a la excelente exportación que se ha realizado del *manga*. Al igual que el cómic occidental refleja los valores de la sociedad que lo crea, el cómic japonés es un reflejo de la sociedad japonesa. Se refleja en las historias que cuenta y en el modo que tiene de hacerlo. Como cualquier otro medio de expresión, el *manga* tiene su propio lenguaje icónico y textual, condicionado por los cánones estéticos y éticos de la cultura en la que se produce. Así, nos vamos a acercar a la sociedad japonesa por medio del *manga*, de su historia, su origen y desarrollo, y de sus cualidades estéticas y narrativas.

Palabras clave

manga; cómic; Japón; historia y sociedad;

Abstract

Cultural globalization in our days creates a twofold road: not only have the West exported their cultural models to the rest of the world, but there is also an influence from other cultures in Europe and the USA. And one of the cultures that have attracted more interest is the Japanese culture. This is, in part, due to the great contribution made by *Manga*. In the same way that western comic is a reflection of the society that creates it, Japanese comic is a reflection of the Japanese

1. Profesora-tutora del Departamento de Filosofía de la UNED (Gran Canaria). mdcabo@las-palmas.uned.es

society. This influence can be seen both in the stories told and the way to do so. As any other way of expression, *Manga* have its own iconic and textual language, influenced by the aesthetic and ethical canons from the culture where it comes from. Therefore, we will try to approach the Japanese society through *Manga*, its history, origin and development, and also its narrative and aesthetic qualities.

Keywords

Manga; comic; Japan; history and society

SI PRESENTAMOS A UN LECTOR DE CÓMIC una viñeta de, por ejemplo, *Mortadelo y Filemón* y otra, pongamos por caso, de *Naruto*, la comprensión de la misma dependerá de la cultura en la que se haya criado el lector. Para el lector de cómics español es fácil comprender cualquier imagen de Mortadelo, aunque éste tenga la cabeza rodeada de pajaritos. Nuestra comprensión de ella es inmediata, ya que sus imágenes forman parte del ideario cultural español. Pero quizás nuestra comprensión de una viñeta de *Naruto* sea más compleja y requiera más de un vistazo y cierto conocimiento de la estética japonesa. Lo contrario le sucederá al lector japonés: la gota de sudor en el centro de la cabeza de cualquier personaje del cómic japonés le dará una idea inmediata de la situación emocional del personaje y puede que los pajaritos en la cabeza de Mortadelo sean incomprensibles para él. Cada cultura tiene su propio lenguaje icónico que se repite en todos los grafismos. Y el cómic no es una excepción: todos tienen su propio lenguaje dependiendo de la cultura en la que se desarrollen. Aunque cuando hablamos de tipos de cómics solemos unificar el cómic europeo y el norteamericano bajo el epígrafe de cómic occidental, tres son las tradiciones de cómic más importantes del mundo: la estadounidense, la franco-belga y la japonesa. Las dos primeras son las más conocidas por el público occidental aunque la tercera va ganando adeptos y cuota de mercado. De la tradición estadounidense podemos destacar los cómics de superhéroes: *Supermán*, *Spíderman*, los *X-men*... Dentro de la tradición franco-belga nos encontramos con historietas tan conocidas como *Tintín* o *Astérix y Obélix*. A pesar de los distintos temas y géneros de las dos primeras tradiciones, el lenguaje visual de ambas es similar y fácil de comprender por los lectores occidentales. No sucede lo mismo con el cómic japonés: las diferencias, de todo tipo, que tiene con el cómic occidental hacen de la historieta japonesa algo original y, quizás por ello, con un número cada vez mayor de seguidores.

No olvidemos que el cómic, como toda manifestación cultural, es hijo de la cultura que lo realiza y en la que se desarrolla. Aunque el cómic en Japón nació con la intención de entretener a un público infantil, pronto, en la década de los 60 y 70 surgieron una serie de cómics de género *underground* que fueron introduciendo temáticas para adultos. Desde esos primeros cómics infantiles, hasta los variados y sofisticados cómics actuales, se ha recorrido un largo camino, dentro y fuera Japón, hasta el punto que, teóricos occidentales como Humberto Eco, Terenci Moix o Scott McCloud, se han ocupado de este género de cómic tanto por su temática como por su lenguaje. Desde que comenzaron a publicarse cómics para adultos, éstos tenían ya tintes sociales ya que el formato que tiene el cómic refleja mejor que otras manifestaciones culturales la realidad que le rodea. Poniendo como ejemplo a los superhéroes americanos no podemos olvidar al Capitán América pegando un puñetazo a Hitler durante la Segunda Guerra Mundial o a Spíderman haciendo un homenaje a los héroes del 11-s. O, en nuestro país, todos comprendemos los personajes de la 13 Rue del Percebe (Ibáñez) ya que reflejan estereotipos sociales españoles como el tendero poco honrado o la portera cotilla. Y el *manga* no es

una excepción. Lo que pretendemos con las siguientes palabras es acercarnos a la estética y el lenguaje del cómic japonés para asomarnos a una cultura milenaria cada vez más conocida en occidente y que tanta curiosidad nos despierta.

El término *manga* es anterior a lo que hoy entendemos por *manga*. Fue acuñado por Hokusai en la primera mitad del siglo XIX. En él se unían dos términos: *man* que significa «caprichoso» y *ga* que significa «garabato». Por lo tanto, etimológicamente, la palabra significa «dibujos caprichosos».

Encontramos los primeros antecedentes del *manga* en unos dibujos satíricos de animales, datados entre el siglo XI y el XII, y atribuidos a Toba No Sojo. Sin embargo, no es hasta el periodo Edo (1600–1867) que comienzan a desarrollarse una serie de tradiciones que desembocan en el *manga* moderno desarrollado desde mediados del siglo XX. En el periodo Edo, aunque de gran estabilidad gracias a los *shogun* Tokugawa, pervive la organización tradicional cerrada propia de la Edad Media. Es una época de fuertes represiones en la que el país permanece herméticamente cerrado a toda influencia occidental. El pueblo pretendía evadirse de esta dura realidad mediante distintas historias y narraciones de variados temas, que van de la comedia a la crítica o al erotismo, realizadas con la técnica del grabado. Este tipo de estampa japonesa representaba, en un principio, bellas cortesanas y fornidos luchadores de sumo. Posteriormente, cuando el *shogun* fue perdiendo poder, la crítica política se generalizó en estas representaciones. Tras la Revolución Meiji, que acabó con el *shogunato* y restituyó el poder del emperador, las reformas políticas y sociales se suceden modernizando y occidentalizando el país. Se industrializó rápidamente fusionando las dos revoluciones industriales necesarias en Europa para su modernización, en una sola. Así, el fin del siglo XIX, supone la apertura del cerrado Japón a las influencias occidentales. El cómic occidental llegó a Japón de manos de críticos de la cultura japonesa como Charles Wirgman y George Bigot que publicaron en Japón los primeros libros infantiles extranjeros. Históricamente, se ha considerado el primer *manga* el llamado *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* dibujado por Kitazawa en 1902. Kitazawa se especializó en dibujo satírico y fue el primero en utilizar el texto de diálogo en sus dibujos. En este primer *manga* vemos ya las dos tradiciones de las que surge el *manga* moderno: la unión entre el arte gráfico tradicional japonés y la influencia del cómic occidental llegado a Japón durante el siglo XX. Hasta entonces la estampa japonesa se basaba en una imagen que contaba o sobre la que se contaba una historia. La influencia del cómic occidental puso en movimiento estas imágenes fijas contando una historia por medio de viñetas que desarrollan una acción. También es Kitazawa el que publicó la primera revista cómica japonesa, *Tokyo Puck*, que abre un camino que se materializa en numerosos *manga* infantiles que durante los años 20 y 30 inundan el mercado japonés con gran éxito. Ya en esta época surgen personajes que dan lugar a dibujos animados (el conocido como *anime* japonés) y todo el mercantilismo propio de manifestaciones culturales modernas.

En el prelude de la Segunda Guerra Mundial se publican, tanto en Japón como en Occidente, una serie de cómics belicistas: en Occidente surgen superhéroes como el Capitán América o la Mujer Maravilla mientras que en Japón triunfan las historias de *samurais*. Entre ellas, destacamos *Nokakuro*, la historia de un perro, creada por Tagawa que, nacida antes de la Segunda Guerra Mundial, fue tremendamente popular durante el conflicto protagonizando numerosas hazañas bélicas. Siguió siendo editada intermitentemente durante más de 50 años, adaptándose a cada momento histórico al que se enfrenta.

Tras la guerra se produce el último espaldarazo al *manga*: las autoridades estadounidenses de ocupación prohíben el género del *manga* desarrollado durante la guerra. Esto obliga a diversificar la temática del cómic dejando de lado a los *samurais*. La industria del entretenimiento es cada vez más importante: el público demanda aquello que le haga evadirse de una dura realidad en el Japón ocupado. Pero los recursos son pocos y el entretenimiento tiene que ser barato: los cómics cumplen con este requisito. Y la temática se amplía siguiendo las preferencias de un público cada vez más adulto que prefiere la ciencia-ficción y la fantasía. Surgen en Osaka bibliotecas de pago dedicadas exclusivamente al *manga* y los llamados «libros rojos» cuyas características heredan los cómics posteriores. El iniciador del *manga* moderno, Osamu Tezuka, publicó, en forma de libro rojo, el *manga* que supone el inicio de este género: «La nueva isla del tesoro». Tezuka era un admirador de Walt Disney por lo que dotó a sus personajes de grandes ojos y a sus portadas de un colorido vivo a imagen del de Disney, características que serán tónica general en casi todo el *manga*. Las revistas posteriores heredarán de Tezuka la técnica de narración que él inaugura: es una técnica cinematográfica en la que la animación es lenta y se produce cuadro a cuadro, de modo que revelan progresivamente partes de la acción. A pesar de la influencia que los cómics de Tezuka han tenido en todo el género posterior, es su primera serie *manga* la que le dará renombre mundial: *Astroboy*. Se trata de la historia de un niño robot que tiene sentimientos humanos. Con sus ojos grandes y su pelo en forma de pico sobre una cabeza negra recuerdan a Mickey Mouse. *Astroboy* supuso el inicio de uno de los temas más reconocibles del cómic japonés: la tecnología.

Otro tema característico del *manga* y que tanto lo ha diferenciado del cómic occidental, aparece poco después de la publicación de *Astroboy*: se trata de la tendencia a localizar la acción del *manga* en la vida diaria de los personajes. Y lo inaugura Machiko Hasegawa con la publicación de *Sazae San*, contribuyendo a la renovación del género. Ambos autores, Tezuka y Hasegawa, comparten una serie de rasgos que terminan por configurar el estilo del *manga* moderno: los cuerpos son sensuales y estilizados pero de gran fortaleza física, la nariz y la boca son pequeñas pero las caras son muy expresivas y emanan numerosas emociones, los peinados son complicados y con toda una simbología. El *manga* había dado el salto de producto meramente infantil a producto para todos los públicos, con géneros y temáticas muy diversas adaptadas al gusto de todo tipo de lector. Desde

entonces, el *manga* ha ido creciendo exponencialmente y de la mano del *anime*, el dibujo animado japonés basado en el *manga*. No puede desligarse el desarrollo de ambos, sobre todo, en cuanto a la exportación del producto: a Europa llegaron primero los dibujos animados y éstos crearon la demanda del cómic.

Así, en la década de los 70 el *manga* y el *anime* experimentaron un gran éxito: el auge económico de Japón aumenta la demanda, por lo que las editoriales se ven obligadas a aumentar las tiradas, la periodicidad y la temática de las revistas, sacrificando el color, la calidad del papel, la sofisticación en los temas y la crítica política. Poco a poco, se va abandonando la estética Disney por un estilo más fotográfico y realista. En los años 80, el *manga* comienza su conquista del mundo occidental: en 1988 la película de *anime* *Akira* se estrena internacionalmente creando un nuevo mercado. A partir de ahora es difícil distinguir la trayectoria del *manga* y el *anime* por separado siendo España un ejemplo de ello. Las primeras series de animación japonesa llegaron a España en los años 70: *Heidi*, *Marco* o *Mazinger Z* fueron exitosas series con las que creció una generación entera debido a la poca oferta televisiva. En los 80, series como *La Batalla de los planetas* y *Candy Candy* repitieron el éxito de las anteriores. En los 90, el éxito de 3 series de *anime* suponen la eclosión del *manga* en España: *Los caballeros del Zodíaco*, *Campeones* o *Dragon Ball*. Pero este primer éxito fue efímero debido a la saturación del mercado y a la mala fama que adquirió el *manga* asimilando que todo él era sexo y violencia. La llegada de las plataformas digitales conllevó el resurgir del género: se volvieron a emitir series que ya se habían convertido en míticas y se volvió a demandar su formato literario. Las editoriales, aprendiendo de antiguos errores, seleccionaron mejor el *manga* que llegaba de Japón y mejoraron las ediciones. Hoy la gran plataforma del *manga* es, sin duda, Internet: a través de Internet aficionados al género de todo el mundo pueden llevar a cabo intercambios de todo tipo.

El *manga* ha traspasado las fronteras de Japón y se ha internacionalizado. Este éxito se debe no sólo a sus componentes estéticos o temáticos que pueden llamar la atención al lector de cómics occidental, sino también a la eficiente explotación que se ha hecho de todo lo relacionado con el género, al apoyo del gobierno japonés que pretende exportar sus creaciones al exterior y a las traducciones a distintos idiomas de los *manga*. Estas traducciones comenzaron en los 80 y ya en los 90 eran muy importantes. Pero ha sido la expansión de Internet lo que lo ha convertido en un fenómeno. El *manga* y el *anime* han generado gran actividad en Internet entre sus aficionados. Se han creado miles de páginas de *fanfiction* con narraciones basadas en series de *manga* y películas de *anime*; hay una gran cantidad de *mangakas* (escritores de *manga*) aficionados que dibujan imágenes aisladas o cómics enteros: en numerosos espacios en la red se insertan subtítulos en inglés sobre el *anime* original japonés. Toda esta actividad que se desarrolla en la Red ha influido positivamente en el desarrollo del *manga*, ya que ha permitido el acceso a un público cada vez mayor. Las traducciones de *mangas*, el seguimiento de personajes y series por medio de numerosos blogs, facilitan a los no iniciados la

comprensión de este género. Son numerosas las teorías acerca del éxito del *manga* fuera de su país de origen provenientes desde distintos ámbitos de la cultura. Pero lo que es indudable es que parte de este éxito tiene que ver con una estética y una temática completamente diferente a la que desarrolla el cómic occidental.

Podríamos pensar que el hecho de que el lenguaje y la imagen del cómic japonés poco tenga que ver con la del cómic occidental es una dificultad añadida a la hora de su adaptación fuera del mercado japonés. Pero no es así: a pesar de las diferencias, el lenguaje es lo suficientemente asequible como para que, conociendo los códigos de lectura, sea fácil comprenderlos. Las características que diferencian ambos tipos de cómic son consecuencia de las diferencias culturales entre Japón y el mundo occidental.

En cuanto a la edición, las revistas *manga* tienen entre 200 y 900 páginas, poco que ver con el número de páginas del cómic occidental que va desde 16 a 32, en general. Aún así, cómics más modernos como *V de Vendetta* sobrepasan ya las 200 páginas. Los dibujantes de cómics estadounidenses suelen tener que circunscribirse a un número de páginas marcado por la editorial mientras que el dibujante japonés tiene libertad completa en el número de páginas. La periodicidad de publicación del *manga* era, en un principio, mensual pero la gran demanda de este tipo de entretenimiento provocó que se editaran semanalmente. Las revistas no son monotemáticas, como las occidentales, sino que cada una de ellas contiene distintas historietas de entre 20 y 40 páginas. La portada es en color pero el resto del cómic es en blanco y negro. Los cómics occidentales suelen ser en color y utilizan el blanco y negro con tintes dramáticos. Los primeros cómics *manga* que llegaron a Europa lo hicieron coloreados, queriendo acercarse más a los gustos occidentales. Pero pronto los dibujantes japoneses como Akira Toriyama desaprobaron esta práctica: no aceptaban que sus trabajos fueran modificados de este modo por lo que dejó de hacerse y comenzó a llegar a Europa el *manga* en blanco y negro. El papel es de baja calidad pero, cuando una historieta tiene éxito, se publican ediciones de lujo con la historia completa con un papel de mejor calidad. A imagen de la escritura japonesa se lee de derecha a izquierda y de arriba a abajo: hay que acostumbrarse a este modo de leer diametralmente opuesto al occidental.

En cuanto al estilo narrativo de los *manga*, ya hemos comentado la narración cinematográfica que Tezuka introdujo en el *manga* moderno. Este tipo de narración crea una temporalidad en el relato muy lenta: las acciones, por muy rápidas que sean, se narran durante mucho tiempo: durante varias viñetas y con un mismo fondo se van dando detalles concretos de una misma escena. Se trata de la narración momento a momento (aquella en que cada viñeta es un pequeño movimiento del personaje) que, junto con la de aspecto a aspecto (en la que cada viñeta describe algo de lo que está sucediendo en un mismo momento), predomina en el *manga*. Para lograr este estilo narrativo, el *manga* recurre a los primeros y primerísimos planos y los planos detalle en los que la escena queda completamente explicada desde todos los ángulos y desde la visión de todos los

personajes. El cómic europeo o americano usa la narración acción a acción (en la que cada viñeta es una acción del personaje en pocos segundos), tema a tema (cada viñeta es la acción de un personaje dentro de la misma escena) o escena a escena (cada viñeta es una escena con salto temporal): en general en cada viñeta se narra una acción con mayor o menor salto temporal. Las distintas escenas se suceden con más rapidez pero con menos detalles.

El cómic, en cuanto medio de expresión, se vale de un lenguaje icónico, propio de los grafismos de todas las épocas formado por todos los elementos visuales y, en algunos casos, de lenguaje textual. La lectura narrativa se vale solo del lenguaje textual, en los periódicos y revistas la imagen apoya al texto, en el cine se une el texto hablado con la imagen en movimiento... Cada medio de comunicación tiene sus propias características y se vale de distintos medios para su expresión. Así, el lenguaje icónico del cómic está formado por un lenguaje visual y otro textual que se complementan y configuran lo que el cómic es. El lenguaje textual se parece en todas las novelas gráficas: dejando a un lado las diferencias idiomáticas, el texto apoya a la imagen en mayor o menor medida. Pero el lenguaje visual es más complejo. Está formado por todo aquello que no es textual, por todos los elementos visuales: desde los tamaños de la viñeta, hasta las líneas cinéticas, pasando por los globos de diálogo y el color.

El lenguaje textual está presente en todo tipo de cómics. Pero en el *manga* es más escaso que en el cómic occidental. Además de las diferencias de lectura propias de los distintos idiomas y su modo de leerlos, el texto en el *manga* complementa a la imagen pero no la describe como pasa en el cómic europeo o americano. Podemos encontrarnos páginas enteras sin nada de texto. Los cómics japoneses cuentan sin palabras, se basan más en la imagen que en el texto, le dan mayor importancia. Uno de los primeros cambios que sufrió la stampa japonesa a principios de siglo xx para llegar a convertirse en *manga*, fue el uso de los globos de diálogo heredados del cómic americano. Y aunque los tipos de globos sean similares en ambos cómics, algunos tienen más incidencia en uno que en otro. Los globos ajustados son distintos simplemente por el idioma: los occidentales en horizontal y los japoneses en vertical. Para indicar pensamiento el cómic occidental usa más el globo en forma de círculo que se une a la cabeza del personaje por círculos más pequeños, mientras que en el *manga* se usa el globo circular no unido al personaje. Aquí usamos los globos en forma de estrella de puntas rectas para indicar exclamaciones, típicos en las onomatopeyas, mientras que en Japón se usan estrellas onduladas con el estilo de cada *mangaka*. En general, el *manga* utiliza un amplio abanico de tipos de globo. Pero también prescinde de éste cuando lo cree conveniente: el fondo negro con texto en blanco y sin bocadillo es clásico en el *manga* para indicar pensamiento ocultos. En general, en el cómic japonés es más importante que en el occidental la forma y el tamaño de los globos de diálogo porque la falta de texto hace necesario buscar otros caminos expresivos. Así, los globos de texto no sólo contienen el lenguaje textual, sino que también forman

parte del lenguaje visual ya que su forma nos indica si son pensamientos, si está enfadado el personaje, si los sonidos son fuertes...

El lenguaje visual es el que transmite mensaje a través de la imagen y un modo de hacerlo es por medio de una serie de atajos que se usan para indicar el estado de ánimo de los personajes de un modo rápido y casi subconsciente para la audiencia. Este lenguaje es el que más depende de la cultura que produzca el cómic, ya que las emociones se representan de un modo diferente en cada cultura. Comprendemos intuitivamente la imagen del cómic occidental pero nos cuesta más hacer lo mismo con una imagen del *manga*. Precisamos procesarlas para comprenderlas. Tienen un lenguaje visual con el que no estamos tan familiarizados. Sin embargo, este tipo de lenguaje es fácilmente asimilable para otras culturas de modo que después de conocer el código es fácil acceder al entendimiento de las imágenes. Si al lector occidental se le explican los atajos visuales propios del *manga*, si asimila su significado, podrá acceder a él en condiciones similares a las del lector japonés. Sólo similares, porque su aprehensión de las imágenes del cómic japonés es inconsciente, forma parte de sus esquemas de comprensión visual. Hay imágenes que son muy asequibles para todo tipo de lector por ser prácticamente universales: los corazones en los ojos o un corazón saliendo de la cabeza que representa el enamoramiento es una imagen común en los cómics de todas las tradiciones. Pero otras no son tan intuitivas y podemos hacernos una idea equivocada de lo que representan. Por ejemplo, la clásica imagen del *manga* de la gota de sudor en la cabeza de un personaje puede ser equívoca para el lector occidental, aunque el lector japonés entenderá intuitivamente que se trata de un signo de preocupación, en el que el tamaño de la gota será representativo del grado de preocupación del personaje. Y otras expresiones, aunque las comprendemos perfectamente, no se representan igual que en el cómic occidental, como el enfado que está mucho más enfatizado en el *manga* (la vena resaltada en la cabeza o cuello del personaje es otra de las imágenes más frecuentes del *manga*) o la tristeza representada en el cómic japonés con caudalosos ríos de lágrimas. Otras imágenes nos resultan curiosas: la imagen de un personaje sangrando por la nariz, también muy común en el *manga*, indica que está excitado ante cualquier imagen lujuriosa. Vemos la amplitud de expresiones faciales que puede desarrollar un personaje en el *manga*: a pesar de lo esquemáticos que puedan ser los dibujos, el abanico de expresiones para poder comprender la psicología de los personajes (una de las preocupaciones del cómic japonés) es muy amplio.

Otro componente del lenguaje visual del *manga*, junto con la forma de los globos de texto y los atajos visuales, es la forma y tamaño de la viñeta. En el *manga* el tamaño de la viñeta adquiere una importancia mayor que en el cómic occidental. El texto en el cómic japonés es escaso por lo que se hacen necesarios otros esquemas expresivos para que el lector comprenda lo que está sucediendo. El tamaño de la viñeta nos indicará la importancia de la acción que en ella se desarrolla: a mayor tamaño, más importante. El autor nos indica, así, qué parte

de la historia es lo suficientemente épica para detener nuestra mirada y cuáles son para mirar fugazmente. Otro modo de indicar la importancia de una escena es la de hacer viñetas de más de una página, que dan idea del impacto que ha de causar al lector, o salirse de la viñeta invadiendo otra para destacar lo que es importante. Las viñetas poco se diferencian de las propias del estilo occidental pero sí hay diferencias en cuanto al color y al uso de éste. El fondo de la viñeta en el *manga*, a contrario que en el cómic occidental, es del color del papel. Pero actuaciones como la de pintar el fondo de la viñeta de negro para indicar imágenes retrospectivas, se han convertido en un estándar del *manga* mientras que en el cómic occidental se suele usar el blanco y negro para este tipo de imágenes. Conociendo este estándar comprenderemos sin problemas los argumentos que, sin tener esta información, podrían resultar caóticos.

El color es fundamental en el lenguaje visual. Ya hemos hablado de que el *manga* es en blanco y negro, solo se colorean las portadas y los colores que se usan son brillantes, heredados de Disney. Pero el uso del blanco y negro tiene que ver no sólo con la tradición heredada de los primeros *mangas* o con el abaratamiento de los costos, sino que tiene una función expresiva. La limpieza de líneas típica del *manga*, la nitidez absoluta de la configuración de personajes y de las escenas queda amplificada por el uso del blanco y negro.

Completan la imagen del *manga* las llamadas líneas cinéticas, líneas rectas que cruzan la acción, y el uso de onomatopeyas. De las primeras el *manga* no sólo hacen uso sino también abuso. Aunque se han utilizado en muchos estilos distintos de cómics, el *manga* lo ha perfeccionado y llevado hasta el infinito. Estas líneas ayudan a la representación del movimiento tan importante en el dinámico *manga*. Esta necesidad de expresar el movimiento hace que en algunas ocasiones los personajes lleguen a romper sus figuras al ser cruzadas por líneas cinéticas intentando dar mayor sensación de movimiento y fuerza. Pero este tipo de líneas se usan en el *manga* no sólo para indicar movimiento sino también para resaltar objetos, momentos, expresiones, para centrar nuestra atención... Otro recurso visual del *manga* es el uso de onomatopeyas. Aunque es común en todo tipo de cómics, en el *manga* se usan hasta para indicar los menores sonidos, como el de la gota de agua cayendo en un lago, amplificando la importancia de estos sonidos, mientras que el cómic occidental abusa menos de este recurso.

El corpus del lenguaje icónico se completa con la expresión no verbal, la expresión gestual de los personajes, las alusiones, lo no terminado de explicar y sólo esbozado. Esta expresión no verbal, junto con los atajos visuales que hemos visto, complementa el conocimiento del personaje y de sus características personales, además de su estado emocional. Los *mangaka* se valen de distintas deformaciones de la figura humana para aumentar la expresividad de sus personajes. Se busca la expresividad y la efectividad por encima del realismo. Los protagonistas suelen tener rostros muy esquemáticos y nada realistas para que cualquier lector pueda identificarse con ellos mientras que los antagonistas tienen rasgos más realistas

como narices grandes o una frente ancha. Una de estas deformaciones es la del gran tamaño de los ojos que denotan mayor inocencia y provoca que percibamos en los personajes más ternura. Es más, cuando un personaje no es bueno, es el malo de la historia, sus ojos suelen ser pequeños. Otra de estas deformaciones es la exagerada belleza de las mujeres con proporciones no reales: pechos grandes, largas piernas, larguísimos cabellos... Con todo ello se enfatiza la sensualidad e, incluso, sexualidad, de las mujeres. Siendo Japón, en general, una sociedad patriarcal y conservadora sobre el papel de la mujer, la imagen de ésta refleja este rol en los *manga*: amas de casa aprovechadas y mandonas, la chica indefensa, las heroínas que no emplean la violencia o la fuerza sino sus poderes mágicos, la colegiala enamoradiza y, por supuesto, la imagen de la mujer en el *manga* erótico y pornográfico. En él siempre se muestra la sumisión de la mujer en todos los actos sexuales. Han surgido cómics en los que la mujer es, incluso, más fuerte que el hombre, aunque sus figuras se masculinizan llegando a tener atributos masculinos. También hay ejemplos de paridad como el del *manga Inuyasa* en el que los personajes tanto masculinos como femeninos tienen la misma importancia dentro de las tramas de la historia. En cuanto a la imagen distorsionada del hombre, al combatiente se le suele representar de un enorme tamaño, como una enorme masa de músculos y, muchas veces, acompañado de toscos rostros. En uno de los *manga* que más éxito ha tenido fuera de Japón, *Bola de dragón*, encontramos al ejemplo perfecto de los cambios que se producen en la imagen del personaje masculino según éste va adquiriendo fuerza y pericia.

Por lo tanto, la imagen predomina sobre el texto y esta imagen tiene su propio lenguaje distinto al del cómic occidental. Y la imagen termina de estar configurada por los componente gráficos del *manga*. Los trazos tienen una fuerte definición de modo que las figuras resaltan inmediatamente sobre los fondos. Se trata de un estilo marcado y muy potente visualmente que sintetiza las figuras y, junto con la desproporción de las formas, dan al *manga* su peculiar carácter expresivo. El predominio es para el negro, para trazos, normalmente, muy delgados, no completos del todo, de modo que es el ojo el que debe completar y cerrar las figuras. Numerosas son las teorías visuales que nos hablan, desde distintos presupuestos psicológicos, de la tendencia del cerebro humano a cerrar las figuras y a percibir con mayor nitidez estas figuras no completas que otras que sí lo están. Este tipo de teorías, quizás las más importantes son la de la Gestalt, habían sido puestas en marcha por pintores como los impresionistas del siglo XIX de un modo intuitivo. Así, no se trata de un recurso del *manga*, ya que había sido utilizado desde mucho tiempo antes, pero el *manga* lo aplica al cómic y a su definición ayudando a formar la imagen clásica del cómic japonés. La imagen es minimalista, sintética y limpia. En pocas ocasiones se satura la imagen y cuando se hace es porque la historia lo requiere. Se presenta el personaje como la parte más importante de cada viñeta, prescindiendo de lo superfluo para entender la historia. Las formas son geométricas, angulosas, en las que predomina la línea recta sobre la curva. Las

líneas angulosas que se usan en las expresiones faciales dan simpleza y claridad a la expresión. Se hace énfasis en el personaje dando de lado cualquier otro elemento que le pueda quitar protagonismo. Esto da lugar a los numerosos primeros planos que pueblan el *manga*. En el *manga* el personaje está por encima de la historia y la expresividad es fundamental y de ahí que muchos de los rasgos de los protagonistas apuntalen esta expresividad: los ojos grandes, los colores, los peinados (los personajes con pelo oscuro ayudan a que el lector japonés se identifique con él). Los atajos visuales, el tamaño de los globos de diálogo, la deformación de los personajes o la simplicidad de líneas van dirigidas a aumentar la expresividad de los personajes pero dan, a la vez, al lector mayor libertad para imaginar.

En cuanto a los géneros y temas que se tratan en el *manga*, dada la gran producción de estos cómics, son tan numerosos que son difícilmente clasificables. Para poder clasificarlos se suelen hacer por segmentos demográficos. Así, tenemos *manga* para niños (*kodomomuke*), para chicas (*shoujo*), para chicos jóvenes (*seinen*) o para adolescentes de ambos géneros. En cada una de estas categorías nos encontramos temas que suelen ser compartidos y otros que son exclusivos por segmentos de población. Son muy comunes los *manga* sobre cualquier tipo de avance tecnológico; robots, engendros biomecánicos, Internet... quizás reflejo de una sociedad que se vende a nivel mundial con la etiqueta de nación basada en la tecnología punta, cuyos productos son los más avanzados y fiables del mercado. Podemos encontrarnos este tema en casi cualquier segmento de edad. Pero otros temas son exclusivos para una edad o un género: temáticas sobre relaciones sentimentales entre hombres (*yaoi*) o entre mujeres (*yuri*), chicas mágicas con poderes especiales para niñas (*Sailor Moon*), *mangas* deportivos para varones jóvenes (*Inozuma Eleven*), humorísticos (*Sora no Otoshimono*) para los lectores más adultos, igual que los ambientados en el Japón feudal (*Sengoku Basara*) y los claramente pornográficos (*hentai*). *Manga* ambientado en mundos futuros o postapocalípticos, en mundos de fantasía, en la vida cotidiana desde distintas perspectivas o clases sociales. En fin. En todo tipo de situaciones posibles e imposibles.

Pero hay una temática que vemos reflejada casi en la mitad de los *manga*: la vida cotidiana. Gran parte de los cómics japoneses nos hablan de la vida cotidiana de hombres y mujeres corrientes. Y esta es una de las claves del éxito de este género. Mientras que los autores del cómic franco-belga y americano son artistas que se expresan mediante el dibujo y sus universos están enfocados al lector adolescente masculino, los *mangaka* son contadores de historias además de dibujantes y nos cuentan historias de la vida cotidiana que van dirigidas tanto a adolescentes como adultos, a hombres como a mujeres. Quizás uno de los ejemplos de este tipo de *manga* con el que más familiarizados estamos por el éxito que el *anime*, basado en su *manga*, ha tenido en España, es *Shin Chan*. Aunque el *manga* está inconcluso por la muerte del autor (Yoshito Usui), la serie de animación se sigue produciendo. En este *manga* se cuenta la vida cotidiana de un niño de 5 años y su dibujo está realizado de un modo simplista por lo que puede parecer que es

un *manga* para niños. Pero está dirigido a un público adulto. En él se retrata a la sociedad japonesa por medio de la parodia y la caricatura y con la base de la vida real de una familia de clase media japonesa. En definitiva, el *manga* no se circunscribe a un segmento delimitado de la población sino que su amplitud de temas y géneros permite que toda la población pueda interesarse por uno u otro *manga*. Aunque, indudablemente, están más enfocados hacia un público infantil y juvenil.

A pesar de esta variedad de temas y géneros que trata el *manga* todos ellos tienen algo en común: el ya comentado hecho de que el personaje está por encima de la historia. Esto no significa que las historias sean pobres o simples sino que el personaje está por encima de la trama. Se pretende siempre conocer su carácter, sus pensamientos, su personalidad, sus tribulaciones, su desarrollo, sus dilemas morales... Por ello, es tan importante la expresividad en el *manga* y muchos de sus recursos visuales van dirigidos a aumentar esa expresividad y, con ella, la comprensión de los protagonistas que centran las tramas. Por ello, hay una serie de temas que, aunque transversalmente, son tratados por casi todos los *manga*; la trascendencia del espíritu, la superación y la transformación de los protagonistas bajo un manto de magia y fantasía. Podemos poner como ejemplo el *manga Evangelion*: en él se desarrollan las problemáticas de los personajes profundizando en los cuestionamientos psicológicos individuales en un futuro postapocalíptico en el que, tras el segundo impacto de un meteorito, los Ángeles bajan a la tierra en busca del renacer de una nueva especie, de un nuevo comienzo. A los Ángeles se opone un arma considerada como definitiva: el humanoide artificial conocido como Evangelion. En esta serie se trata de un modo muy profundo los distintos cuestionamientos humanos y su desarrollo en etapas tan importantes como la adolescencia. Y lo hace de mano del joven Shinji al que la muerte de su madre y el abandono de su padre, han convertido en un chico tímido e introvertido con casi ninguna autoestima y escasas habilidades. Se resiste a combatir aunque es un fantástico piloto de Evangelion. Mantiene complicadas relaciones con Rei y con Asuka con la que mantiene una relación de amor/odio. El personaje cambia, evoluciona con la serie y con los sucesos acaecidos. Son personajes no planos, con numerosas facetas que varían con el paso del tiempo. Por ello, el *manga* se desarrolla en largas series. En general, todos los *manga* tratan transversalmente este tipo de temas que tienen que ver con las angustias humanas, con los presupuestos metafísicos, con la inocencia humana y sus límites. Pero también tratan transversalmente otros temas como el de la magia o la necesaria armonía del hombre con todas las entidades que pueblan el universo propia de la tradición japonesa.

El protagonista de la historia es el personaje principal y el mejor desarrollado en las largas series *manga*. Y para que focalicemos en él todo nuestro interés los personajes secundarios suelen tener personalidades estereotipadas. Son personajes que reúnen unas características físicas, psicológicas y morales prefijadas que son fácilmente reconocibles por los lectores. Están los personajes fríos e introvertidos, que esconden personalidades cálidas y amorosas, personajes muy

cerrados por traumas de la infancia pero que se abren en cuanto tienen confianza, personas irremisiblemente torpes o que muestran una personalidad amorosa y servicial pero son conflictivas y agresivas. Ejecutivos que vuelven tarde a casa tras parar a beber *sake*, las reinas y reyes del instituto o de un grupo, el profesor guapo o la adolescente enamoradiza. No todos los personajes del *manga* están tratados con la misma profundidad. Los personajes principales evolucionan y se encuentran acompañados de personajes más estereotipados. Las series se centran en este protagonista y es su personalidad la que se desarrolla a través de los distintos episodios. Todos los recursos expresivos que pone a disposición del lector el lenguaje icónico nos ayudan a profundizar en la personalidad del protagonista y no desvía nuestra atención hacia otros personajes que, por estereotipados, conocemos intuitivamente.

Por lo tanto, todos los recursos del lenguaje icónico del *manga* van enfocados a aumentar la expresividad de los personajes. Los globos y viñetas, el color, los trazos, los atajos visuales, la fisonomía de los personajes... hacen del *manga* un producto reconocible en todo el mundo. Esta estética fácilmente asimilable con Japón, proviene de sus tradiciones visuales heredadas por medio de la estampa tradicional japonesa y del teatro tradicional japonés, el *kabuki*. Y esta expresividad al servicio de la comprensión del personaje, nos revela una personalidad que reflejan el carácter nacional japonés. Hablar de la personalidad de un pueblo intentando unificar a todos sus componentes con un sólo tipo de personalidad es algo simplista y, por supuesto, imposible e impropio. Pero sí es cierto que todas las manifestaciones culturales reflejan algo de lo que una sociedad y un país son. Reflejan sus preceptos morales y éticos, su religiosidad o falta de ella, cosa que sí permite acercarnos a la forma de ser de un pueblo pero sin perder la perspectiva de los peligros que tienen las generalizaciones.

Lo cierto es que el *manga*, como parte de la cultura japonesa, es un reflejo de sus costumbres. Nos encontramos en el *manga* con acciones y objetos que para nosotros no tienen sentido pero son manifestaciones de sus supersticiones y modos de hacer. Una de las supersticiones japonesas más representada en el *manga* es la de unos pequeños fantasmas (*teru-teru bozo*) que se cuelgan en las ventanas como amuletos para que haga buen tiempo y no llueva. Los animales, reales o legendarios, que tanto se representan en el *manga*, poseen una simbología que no es compartida con la cultura occidental. En cuanto a las costumbres japonesas, además de aquellas que tienen que ver con el tipo de casa en las que viven o el modo de comer y dormir, vemos otro tipo de costumbres como el modo de agradecer a los dioses los alimentos (*itadakimasu*) o la de ponerse una mascarilla cuando están resfriados para no contagiar a los demás. Son un fiel reflejo de la sociedad japonesa y de su modo de vida: vemos la dedicación del obrero japonés, las jornadas laborales, las salidas a bares-restaurantes tras el trabajo o los fines de semana... Y del mismo modo que la sociedad japonesa influye en toda la creación *manga* éste es, también, un fenómeno social muy importante en la sociedad

japonesa. Una de las tribus urbanas más característica de Japón son los *otakus*, los fanáticos del *manga* y el *anime* que se visten como sus personajes favoritos. El *manga* en Japón es un fenómeno de masas y fuera de sus fronteras ha dejado una importante huella en los países a los que se ha exportado, llegando a convertirse las industrias del *manga* y el *anime* en una de las exportaciones más rentables económica y socialmente. La atracción por el *manga* y su estética fuera de sus fronteras ha despertado interés por la cultura japonesa convirtiéndose en uno de sus mejores representantes por la cantidad de público al que accede.

Además de las costumbres y supersticiones japonesas, el *manga* nos enseña otras facetas de esta cultura. El *manga* define mejor que ninguna otra expresión artística lo que es la cultura japonesa. El contexto sociocultural de la segunda mitad del siglo xx es complicado: tras la 2.^a Guerra Mundial Japón se encuentra derrotado no sólo militarmente, sino también moralmente. Sus deseos expansionistas han acabado con la destrucción de las infraestructuras del país y la dominación política de Occidente. Pero el pueblo japonés reacciona y, gracias a su modo de ver y entender la vida, en pocos años se produce el «milagro japonés»; hace 70 años Japón era un país destruido física y moralmente y hoy se trata de uno de los Gigantes Asiáticos que tanta importancia tienen en la economía mundial. La ética y filosofía tradicional japonesa son la base de ese espíritu japonés que conforma sus esquemas culturales. Este contexto cultural crea un mundo estético único que es reconocido inmediatamente en cualquier parte del mundo. Esta estética nace de la combinación de la tradición, tanto visual como temática, y la filosofía que da forma a la cultura japonesa. Pero el mundo creado por los *manga* es más dramático y denso que el mundo real, es trágico y sexual. En este mundo se combinan los valores históricos y culturales. Los *manga* reflejan los ritos y tradiciones junto con las creencias y forma de vida del pueblo japonés. La tradición plástica japonesa, la ética del *bushido* y del sintoísmo, los principios confucionistas, la importancia dada a la vida cotidiana y a las relaciones entre familiares y amigos son algunas de las imágenes que se reflejan en el espejo cultural que es el *manga*.

Una de las cosas que más determina el estilo del *manga* se basa en el tratamiento del tiempo que la filosofía tradicional ha legado al pueblo japonés. Recordemos que el personaje en la trama del cómic japonés está siempre por encima de la historia. Interesa su evolución, su psicología, comprender lo que anima las acciones que realiza. Para ello, nos acercan a sus problemas personales y a sus conflictos internos. Estos conflictos tienen que ver con problemas existenciales y temporales: los personajes buscan en el pasado la explicación de su presente para poder predecir su futuro. Y esto es posible porque la filosofía tradicional japonesa concibe el tiempo como una línea que se desarrolla en espiral en la que pasado, presente y futuro forman parte de la misma dimensión. El tiempo para la filosofía japonesa es un tiempo que se repite de modo idéntico y periódicamente. Todo lo que sucede en el tiempo ha sucedido y sucederá, todo es coexistente. Todo se repite perpetuamente. Tiene similitud con la concepción de tiempo de

la filosofía griega, sobre todo de la pitagórica y estoica, que conciben el tiempo como un círculo que se repite continuamente. Al igual que en la filosofía japonesa el tiempo no se desarrolla en línea recta. Por ello, lo importante del tiempo no es su extensión sino la intensidad del momento vivido. Esto explica el tratamiento cinematográfico de imagen fija en el tiempo propia del *manga*. Importa el instante con todos sus detalles y dimensiones, sin que sea importante el tiempo transcurrido sino el impacto del instante, que podemos comprender gracias al tratamiento momento a momento. Este concepto de tiempo lo hereda el *manga* a través del teatro tradicional japonés, el *kabuki*, caracterizado por el dramatismo y los vestuarios y maquillajes exagerados.

Los personajes que centran las historias *manga* tienen siempre fines nobles e importantes: persiguen algo, buscan algo o protegen algo. Pero para lograrlo han de pasar por numerosas pruebas y obstáculos guiándose por una ética y una moral heredadas del *bushido*, conjunto de principios que ha influido en casi toda la civilización japonesa. El *bushido* (literalmente «camino del guerrero») era el código que regía a los *samurais*, a la clase guerrera del Japón feudal y, desde entonces, ha centrado su ética. Aunque la población japonesa se divide por la pertenencia a una de las tres tradiciones filosóficas más importantes, el budismo Zen, el sintoísmo y el confucionismo, el *bushido* supo aunar a toda la población en una misma concepción del honor y la moral. Siete son las virtudes del *bushido* que todo guerrero ha de defender y practicar: la honradez y la justicia, el valor heroico, la compasión, la cortesía, la sinceridad absoluta, el deber y la lealtad y, por supuesto, el honor: cada uno ha de juzgar el honor que posee y demostrárselo a sí mismo con sus acciones y proezas en busca de un justo fin. Estas virtudes rigen la acción de los personajes y las tramas: éstos tienen que ser fieles a sus principios buscando la felicidad en cumplir la visión de sus vidas. Heredan los protagonistas *manga* del *bushido* el respeto a la justicia, la benevolencia, el amor, la sinceridad, honestidad, el autocontrol... Pero además, el *bushido* es un compendio de artes marciales tradicionales. Los *samurais* eran, al fin y al cabo, guerreros de total confianza del *shogun* debido a la lealtad al superior que la ética del *bushido* obliga. Y, además, eran grandes guerreros, duchos en numerosas artes marciales tradicionales ya que preferían la lucha cuerpo a cuerpo. Los *samurais* no temían a la muerte: la muerte en combate reporta honor a toda la familia del fallecido y, además, creían en la reencarnación. Recordemos la concepción del tiempo que tienen los japoneses. El hecho de que el tiempo se repita cíclicamente y del mismo modo, hace que se crea en la transmigración y la reencarnación, de modo que la muerte sólo es un paso hacia otro tiempo, otra reencarnación: cuando un ser vivo muere está destinado a ocupar el cuerpo de otro ser vivo. El ser en el que se reencarne dependerá de las acciones de su vida pasada. Los *mangas* de *samurais*, tan difundidos durante la 2.^a Guerra Mundial para ensalzar el espíritu nacional, resurgen con fuerza en los años 80 y 90 con títulos como *Kenshin el guerrero samurai* o la serie de relatos *Hiroshi Hirata* sobre la época dorada de los *samurais* en el Japón feudal. Ya en el presente

siglo se publica un *manga* que ilustra perfectamente el camino del guerrero que ha de seguir un luchador: en *Koukou Tekken-den Tough* (de Tetsuya Saruwatari), Kiichi, un estudiante de secundaria nacido en el seno de una familia de artistas marciales, practica el estilo de lucha tradicional denominado Nanshin. Este estilo había vencido a Pro Wrestling imponiéndose como el estilo tradicional dominante. Kiichi se convierte en el heredero del Nanshin al que tiene que defender ante la vuelta de su enemigo, el Pro Wrestling. Tendrá que luchar en combates a muerte mientras, no sólo perfecciona su estilo de lucha para vencer al adversario, sino también se perfecciona a sí mismo. Los difíciles conflictos que se le presentan al personaje pueden ser superados por el *bushido*. Y esto último es característico no sólo de los *manga* de *samurais* sino de todos los *manga*: son los preceptos del *bushido* los que ayudan al personaje a encontrar el camino hacia su perfección.

El *bushido* es la parte central de la ética japonesa. Y ésta recibe influencias importantes de las tres religiones tradicionales que conforman el panorama ideológico y cultural japonés: el budismo, el sintoísmo y el confucionismo. Ya hemos visto las ideas sobre el tiempo y la muerte de los japoneses provenientes de estas tradiciones. Las ideas sobre la muerte y la reencarnación de la cultura japonesa las hereda del budismo Zen, de la rama de la meditación del budismo, dejando un poco al lado la parte teórica del mismo. Surgido de entre todas las escuelas budistas en China en el siglo VI, llegó a Japón en el siglo VIII arraigando y convirtiéndose en la religión dominante. El budismo Zen es un tipo de meditación que se basa en concentrarse, en conocerse a sí mismo y en no autolimitarse. Esta escuela destaca el carácter intuitivo de la sabiduría que se obtiene con rituales de limpieza y buscando la armonía natural del individuo: una vez que el individuo está en armonía consigo mismo y con lo que le rodea mediante la meditación, se encontrará predispuesto a alcanzar la sabiduría y con ella a comprender la realidad escapando del dualismo. Los protagonistas en las historias del *manga* buscan la perfección mediante la meditación y el autoconocimiento, buscando el camino que les lleve a la sabiduría o a la consecución de sus metas. Pero, además, el personaje del monje budista es recurrente en numerosos cómics: lo vemos como personaje secundario y acompañante del protagonista en *Vagabond* (Takehiko Inoue, 1998), en el que el guerrero *samurai* más famosos de Japón, Musashi Miyamoto, se hace acompañar del monje budista zen experto en lucha Rinzai, Takuan Soho. En otros, tan exitosos como *Inuyasha*, tenemos al Monje Muso que exorciza demonios en pequeñas aldeas. Uno de los *manga* más conocido fuera de Japón, *Bola de Dragón*, está basado en una de las novelas tradicionales chinas más famosas llamada *Viaje al Oeste* (siglo XV) que, a su vez, se basa en una leyenda china que cuenta las expediciones del monje budista Sun Wukong (el protagonista de *Bola de Dragón* se llama Son Goku) hacia el oeste en busca de las escrituras budistas que ayudarían a su pueblo a conocer más sobre su religión. Son Goku sale de su aldea en busca de las siete *Dragon Ball* que, al unirse, harán aparecer el dragón sagrado que puede conceder cualquier deseo. Como vemos, la presencia de la

religión en el *manga* es importante. No sólo por la ética asociada a la misma que es la que guía a nuestros protagonistas, sino que los representantes del budismo zen, sus historias y proezas se reflejan en muchos *manga*.

El budismo no es la única tradición que configura la ética japonesa que vemos reflejada en sus cómics. Hoy por hoy, el sintoísmo es la segunda religión predominante en Japón. No es una teología al uso de occidente, completa y llena de dogmas: es una religión animista. Son numerosos los mitos y leyendas de la tradición sintoísta recogidos en textos desde el siglo VIII. El sintoísmo combina en sus mitos elementos fantásticos y reales que se encuentran ocultos en nuestra realidad pero más allá de la percepción humana, cosa que vemos en numerosos *manga*. No tiene obligaciones de culto o libros sagrados con toda una teología, sin embargo, desde los comienzos del sintoísmo se han ido construyendo templos y lugares sagrados para venerar a los *kami*, los espíritus de la naturaleza agrupados en un extenso panteón. Los *kami* están representados por objetos, normalmente antiguos, a los que su antigüedad confiere alma, de modo que representan a lo divino. El sintoísmo es la religión tradicional japonesa, la más antigua, y la única que no proviene de China. Se basa, principalmente, en la bondad natural del ser humano hacia sí mismo y hacia los demás y en la veneración a los ancestros y, por extensión, a la familia imperial japonesa como representante del cielo en la tierra. Por ello, la lealtad figura como una de las prioridades de la ética japonesa: en los cómics esta veneración al emperador se refleja en la veneración y lealtad al superior en una relación total de sumisión cuya ideología es completada por el confucionismo.

Uno de los *kami* más importantes del sintoísmo y que más veces vemos representado en el *manga* es Amaterasu, la diosa del sol que es antecedente directo de la familia imperial japonesa. Así, nos la encontramos en cómics como *Naruto*. En este *manga* se cuenta la historia de un joven *ninja* que pretende convertirse en Hokate, el máximo nivel *ninja*. La historia narra el camino de Naruto para obtener dicho rango y las relaciones que éste mantiene con aquellos que le acompañan en este viaje. El poder de cada *ninja* se relaciona con los *chakras* o puntos vitales del ser humano, de modo que cada uno tiene un poder basado en uno de los cuatro elementos tradicionales (aire, agua, fuego y tierra) a los que se añaden algunas variantes como el rayo o la madera. Los espíritus que dan poderes a los *ninjas* están representados por los principales dioses sintoístas: Amaterasu, que concede el poder más alto de los elementos de fuego y cuyas llamas consumen todo lo que tocan, Tsukuyomi, dios de la luna, del mundo espiritual y de la oscuridad que se enfrenta al mundo material y de la luz que representa Amaterasu o Susano, dios del Mar. En todos los casos, los que ejecutan estas técnicas se unen a los espíritus sintoístas para obtener su poder y ser uno con los *kami*. No sólo se refleja en los *mangas* el modo de conducta y los principios morales de la cultura japonesa, sino que ésta forma parte de su temática: temáticas samuráis, *kami* sintoístas, templos como paisaje habitual de los *manga*...

Solemos asociar al pensamiento japonés el amor hacia todas las cosas que viven y hacia la Tierra, que tiene que ser respetada, cuidada y protegida. Tanto para conseguir la armonía con la naturaleza que predica el budismo Zen, como para conseguirla con nuestros semejante y con todas las cosas vivas que pueden ser reencarnaciones de otros seres humanos. Asociamos a la cultura japonesa los jardines *zen*, las normas de respeto sociales, el amor por la naturaleza, la serenidad y la tranquilidad. Una de las normas de respeto que más condiciona a los japoneses es aquella que trata de la contención de las emociones negativas: no se llora en público porque exteriorizar el sufrimiento supone llenar de energía negativa a los presentes. Quizás esto explica la necesidad de un producto de consumo como el *manga* que se basa en las emociones y la psicología de los personajes, emociones que siempre magnifican y condicionan a los protagonistas. La armonía entre la naturaleza y el ser humano ha dado lugar a series completas de *manga* y sobrevuela todos ellos: futuros postapocalípticos en los que la industrialización es insostenible para el medio ambiente por lo que se produce una catástrofe que deja a la Tierra en ruinas (como *Nausicaä*), la temática del ya comentado *Evangelion* o los lugares idílicos y serenos donde se entrenan muchos protagonistas de *manga* como Son Goku, son algunos ejemplos de la presencia de la armonía y el equilibrio natural en el cómic japonés.

El confucionismo es la tercera ideología que completa el panorama cultural japonés. Nacido en China de la mano de los discípulos y seguidores del pensador Confucio, ha ejercido gran influencia en la sociedad japonesa. Confucio no realizó una *corpus* metafísico, sino que proclamó una serie de principios morales destinados a organizar la vida social. El sintoísmo y el budismo japonés carecían de una ética sobre la organización social, ya que se centraban más en el honor o en la relación de los humanos con el mundo que les rodea. Esto no significa que cada religión en Japón se ocupe en exclusiva de una parte de la sociedad: todas son complementarias y comparten numerosos preceptos. El confucionismo lega a la ideología japonesa, la ética de las relaciones con el entorno humano y la familia. Para el confucionismo la familia es una prefiguración del estado y posee una jerarquía no sólo social, sino también moral. Establece que son 5 los tipos de relaciones: entre tutor y trabajador, entre marido y mujer, entre hermano menor y hermano mayor, entre amigos y entre padre e hijo. Los *manga* reflejan estos 5 tipos de relaciones y, sobre todo, la que une al tutor y al trabajador. En la sociedad japonesa es un tipo de relación muy importante y que llena todos los aspectos de relaciones sociales fuera del círculo familiar y de amigos. Tanto en empresas como en escuelas, el veterano es el *senpai* del recién llegado, el *kohai*, en una relación jerárquica muy marcada. Y aun en los *manga* vemos este tipo de relación continuamente puede ser de muy distinta índole: desde los maestros de artes marciales que llevan a nuestros protagonistas a alcanzar la perfección en su campo hasta los de temática amorosa basada en la relación profesor/alumno.

El género de cómic que denominamos *manga* se ha extendido por el mundo occidental formando parte de la idea que en occidente tenemos del modo de vida japonés. Y lo ha hecho como consecuencia del proceso de globalización en el que nos encontramos inmersos. No siendo un proceso nuevo, ya que se han producido diferentes tipos de globalización en los últimos 500 años (política o religiosa, por ejemplo) siempre parte del mismo sitio; del mundo occidental, primero de Europa y luego de EEUU. Por ello, podemos decir que esta última globalización, cultural y económica, es más bien una occidentalización. Pero esta globalización no tiene sólo una vía. Sociólogos como Anthony Giddens mantienen que la globalización producto de las nuevas tecnologías de información y comunicación (las TIC) no sólo produce la salida de un modelo de cultura occidental al resto del mundo sino que permite la llegada de otros modelos culturales. Es lo que ha sucedido con el *manga*: ha llegado a occidente a la vez que norteamericanos exportaban sus cómics de superhéroes y en la misma medida. No es casualidad que la globalización del *manga* se haya producido en la era de Internet.

Cuando leemos un *manga*, todos nos fijamos en los *futon*, las paredes de papel, las mesas bajas para comer, el *sushi*, la moda japonesa, las *geishas*, o los jardines *Zen*. Gracias al *manga* y al *anime*, nos hemos hecho una idea de las costumbres sociales japonesas, de su modo de vida. Pero no es lo único que de Japón nos transmite el *manga*. Gracias a él comprendemos un poco mejor al japonés; su sentido del honor, su relación con el mundo y con otros seres humanos, aquello que empuja a los héroes, aquello que anima al protagonista japonés del *manga* a actuar tal y cómo actúa. Igual que los superhéroes americanos reflejan los valores propios de la sociedad americana, el cómic japonés nos acerca a la mente japonesa, a su ideología, a aquello que los inspira y los empuja. No sólo las tramas de los *manga* nos ayudan a esta comprensión sino también su lenguaje, su imagen, que refleja los efectos expresivos de los que se vale el autor japonés para emocionar o inspirar. El primer paso para comprender a un hombre o mujer de una cultura tan diferente a la nuestra es comprender sus códigos estéticos, su modo de expresar lo que son. Hemos pretendido acercarnos al lenguaje y la imagen del *manga*, tan diferente de la occidental, para poder asomarnos a la comprensión de una cultura milenaria y que tanto ha influido durante el siglo xx en la historia de nuestro continente. Pero no podemos perder perspectiva. Sólo nos hemos asomado. El *manga* refleja Japón pero el *manga* no es Japón. Es una imagen, en muchos casos estereotipada o condicionada por las necesidades del mercado, de su cultura y su modo de vida. Pero no se agota aquí. Es un primer acercamiento para despertar nuestra curiosidad sobre una cultura muy rica y compleja, producto de siglos de evolución.

BIBLIOGRAFÍA

- ACASO, María. *El lenguaje visual* Madrid. Editorial Paidós, 2006.
- BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona. Editorial Paidós. 1993.
- GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao. Ediciones Astiberri. 2010.
- GIDDENS, Anthony. *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestros días*. Madrid. Editorial Taurus. 2003.
- GONZÁLEZ VALLÉS, Jesús. *Historia de la filosofía japonesa*. Madrid. Editorial Tecnos 2002.
- MCCLOD, Scott. *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Barcelona. Editorial B. 1995.
- RIVAS LARA, Lucía. (coord.) *Historia contemporánea*. Madrid. Editorial Universitas. 2010.
- SANTIAGO, Jose Andrés. *Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Santiago de Compostela. Editorial DX5 Digital y Graphic. 2010.

**Dossier: Daniel Becerra Romero (ed.),
Historia y Cómic**

15 DANIEL BECERRA ROMERO & SORAYA JORGE GODOY
Un acercamiento didáctico a la primera mitad del s. xx a través de los cómics

41 CARLOS VADILLO
De la Historia a la Historieta: Yo, René Tardi, prisionero de guerra en el Stalag 11 B

65 JUAN JOSÉ DÍAZ BENÍTEZ
La mitificación del combatiente en las *Hazañas Bélicas* de Boixcar

89 MANUEL BARRERO
Nueva mirada sobre la producción editorial de tebeos durante los años cuarenta

115 JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ MORENO
Peligrosamente bella: el mensaje en las aventuras de Catwoman durante la edad de oro del cómic estadounidense (1940-1954)

135 M.^A INMACULADA CONCEPCIÓN MARFIL DÍAZ
Luces y sombras de la amazona de cómic Wonder Woman, la mujer maravilla

149 ÁLVARO M. PONS MORENO
Un retrato de las tipologías sociales de la España de los años 50 a través de *El DDT contra las penas*

167 ÓSCAR GUAL BORONAT
La España de *Rosas Blancas*

183 ANTONI GUIRAL
Introducción a «la otra» novela gráfica para adultos

227 PEDRO PÉREZ DEL SOLAR
La perversa máquina del olvido: cómics y memoria de la posguerra en la España de los 90

257 ANTONIO MARTÍN
Apuntes alrededor de la historieta política en la transición, 1973-1978

297 ARMICHE CARRILLO DELGADO
La historieta como transmisora de ideología: *España Una, Grande y Libre* (Carlos Giménez)

315 PABLO DOPICO
Cómics, viñetas y dibujos de la Movida madrileña: de los setenta a los ochenta, pasando por el Rastro

355 MARIAN DE CABO BAIGORRI
El *manga*, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa

377 ROMÁN GUBERN GARRIGA-NOGUÉS
De los cómics a la cinematografía

Miscelánea · Miscellany

403 MIGUEL ÁNGEL GIMÉNEZ MARTÍNEZ
Los inicios de la diplomacia parlamentaria en España durante la Legislatura Constituyente (1977-1979)

417 DAVID RUBIO MÁRQUEZ
La denuncia de prevaricación como forma de desgastar a un gobierno: el caso Juan Macías del Real

435 MACARIO HERNÁNDEZ NIETO
ETA y «la resistencia vasca» durante los últimos años del franquismo en la prensa clandestina del nacionalismo vasco moderado

451 PAULA BORGES SANTOS
Religião e política no salazarismo: o problema do património da Igreja Católica e a resolução da «questão religiosa»

Reseñas · Book Review

475 MCKINNEY, Mark (ed.): *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*. (HUGO FERNÁNDEZ)

479 HOWE, Sean: *Marvel Comics: la historia jamás contada*. (ADEXE HERNÁNDEZ REYES)

483 Barrero, Manuel (dir.) & López, Félix (coord. ed.): *Gran catálogo de la historieta: inventario 2012*. (JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ MORENO)

485 LARRINAGA, Carlos: *Diputaciones provinciales e infraestructuras en el País Vasco durante el primer tercio del siglo xx (1900-1936)*. (RAFAEL BARQUÍN GIL)

489 CAÑELLAS, Antonio (coord.): *Conservadores y tradicionalistas en la España del siglo xx*. (CRISTINA BARREIRO GORDILLO)