

Death Note, creado por Tsugumi Oba. Fotografía: <http://bit.ly/32FnBlv>

UN POCO ACERCA DEL MANGA

CAROL BENITEZ ROMERO
LICENCIATURA EN DISEÑO
DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón quedó ocupado por las tropas estadounidenses, esto no impidió que el país se desarrollara en los años posteriores, pues se ha sabido reinventar constantemente. El sistema feudal fue abolido y numerosas instituciones occidentales fueron adoptadas, junto con otras reformas en lo económico, social y militar que transformaron a Japón en una potencia mundial.

El sociólogo Sugimoto Yoshio identifica en la cultura japonesa cuatro grupos: la cultura de élite, la cibercultura, la cultura seikatsu y la cultura de masas, en esta última se suman miles de personas alrededor del mundo que, aunque no sean japoneses se encuentran atraídos por las maravillas que este país ofrece. Esta cultura de masas está conformada por todos los productos y representaciones culturales realizados por especialistas, sin embargo no tienen un público específico, gozan de una audiencia general no especializada, de la que no se espera que tenga un conocimiento profesional de los productos o del modo

de consumirlos o disfrutar. En esta categoría, se encuentra el anime, la música pop japonesa, el cine de terror japonés, las series de televisión, el diseño, la publicidad, gran parte de la literatura actual y, por supuesto, el manga.

Su consumo y poder es tan alto que donde mejor se aprecia esta influencia es en la aportación que ha hecho al lenguaje visual, por ejemplo, como una simple gota de sudor que resbala por la frente de algún personaje, ojos grandes y redondos que cambian de forma significativa para expresar las emociones de los personajes son recursos recurrentes visuales que utilizan en las miles de páginas que conforman sus mangas, un significado adoptado hoy por varias generaciones.

¿QUÉ ES EL MANGA?

漫画; son dos caracteres que significan *manga*. El artista Katsushika Hokusai en 1815 acuñó por primera vez este término *manga*, el primer kanji, *man* que significa involuntario y el segundo *ga* dibujo o pintura.

Literalmente se traduce por dibujos caprichosos o garabatos en secuencia. Este término envuelve el arte japonés en el

que se puede observar una mezcla de estilo gráfico, pintura tradicional japonesa y los cómics de estilo occidental.

Con los años se ha convertido en uno de los principales sectores de la economía nipona, con su gran compendio de todo tipo y de diferentes estilos, consecuencia de esto es que permite satisfacer todas las necesidades de un variado y muy grande grupo lector.

¿CUAL ES LA HISTORIA Y EL ORIGEN DEL MANGA?

El antecedente más remoto del manga se sitúa entre los siglos V y VII, con la llegada a Japón de libros en forma de rollos de pergamino, que combinaban imágenes y texto, traídos desde la India y China.

La versión autóctona japonesa de estos libros data del siglo XII y se denomina *emakimono* (絵巻物). Eran rollos hechos de papel con grabados, sobre todo en tinta negra, a pesar de que progresivamente incorporaron el color. En un principio, fueron monjes budistas los que utilizan esta forma artística para reproducir escenas de temática religiosa, pero pronto se dio entrada a representaciones de la vida cotidiana. Una de las primeras adaptaciones no religiosas es el *Genji Monogatari* de Murasaki Shikibu, considerada la primera novela escrita en japonés. La obra clave de esta forma pictórica es *Chōjū-jinbutsugiga* o, en la versión corta, *Chōjūgiga*, del monje Toba Sōjō. Se trata de una obra satírica en la que los animales adoptan comportamientos humanos. Aparecen, entre otros animales, ranas, monos y zorros que rezan, bailan y se ríen de la vida decadente aristócrata de la época.

También en el siglo XVII surge el *toba* que eran compilaciones de imágenes satíricas con anotaciones de texto que se

Murasaki Shikibu la primer novelista moderna
Fuente: <https://bit.ly/2nZV7w1>



publicaban en Osaka en 1700. Se podría decir que fueron los primeros libros visuales comercializados en Japón. La colección más antigua de manga japonés data de 1702 de Shumboko Ono, es el autor más destacado, quería recopilar todos sus dibujos en un libro.

La tradición *toba-e* se extendió a toda la sociedad japonesa y a ésta le siguió *Kibyoshi*, otro tipo de libro ilustrado que representaba historias de la vida cotidiana. Las historias descritas en estos libros estaban dirigidas a un público adulto, ya que siempre eran historias serias y maduras. Estas obras sólo estaban al alcance de una minoría: la aristocracia y algunas familias de guerreros adinerados. El consumo, un poco más accesible y generalizado de arte visual, empezó con la llegada de la impresión xilográfica que permitió popularizar el grabado japonés. Con esto, encontramos el nacimiento de la técnica *ukiyo-e*, que mostraba escenas de la vida cotidiana en las ciudades de la época, especialmente de teatros y burdeles.

Su principal autor, *Katsushika Hokusai*, utilizó el término *manga* por primera vez para referirse a una serie de esbozos que se publicaron en forma de antología en *Hokusai Manga*, imágenes aisladas, que comparten un tono satírico y caricaturesco compuesta por más de 30 mil imágenes.

Las artes gráficas empiezan a formarse y a expresarse por la constante relación entre Europa y Estados Unidos. Con esta influencia durante estos años, dos autores se destacaron y establecieron un puente entre el cómic japonés y lo que se hacía fuera de Japón. El inglés Charles Wirgman publicó, en 1862, *Japan Punch*, una revista de humor sobre la política y la vida en Japón. El otro autor era Georges Bigot, quien publicaba la revista satírica *Tobae*, un producto



clandestino por la irreverencia de las caricaturas de los políticos. Se atribuye a Bigot el hecho de ser el primero en usar una narrativa secuencial en las tiras satíricas, como los globos de texto. Estos famosos artistas se dedicaban a mostrar al mundo lo que se vivía en Japón. La influencia extranjera aumentó a medida que llegaban a Japón más muestras de cómic norteamericano

Historieta llamada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu Imagen*.
 Fuente: <http://bit.ly/32LOuPC>



Hokusai Manga, arte japonés. Imagen: Shumboko Ono.
 Fuente: <http://bit.ly/32S4gHj>

no, como los populares *Yellow Kid* o *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks. Tan populares como estos cómics eran unos personajes *Donsha* y *Haneko*, creados por el padre del *manga* moderno, Kitazawa Rakun. Su contribución al *manga* contemporáneo es considerable pues a lo largo de su vida creo el semanario *Tokyo Puck*, que sacó al mercado en 1905 y el cual impulsó comercialmente al sector; en 1918, fundó el *Manga Kou-rakukia*, una asociación de Ilustradores japoneses; en 1934 fundaría una escuela especializada en caricatura, cómics y pintura, siempre al servicio de lo que le gustaba hacer, llegando a ilustrar soldados muertos en la Segunda Guerra Mundial. Durante este periodo, todos los ilustradores eran obligados a trabajar para la propaganda militar, reduciendo sus publicaciones de *manga* considerablemente. Los éxitos más notables del *manga* en esta época eran protagonizados por *Norakuro*, un perro que sueña en convertirse en un general famoso del ejército japonés, creadas por Tagawa Suih.

Al terminar la guerra, hubo un final devastador para los nipones, las pérdidas y condiciones en que este archipiélago había quedado. Estaban bajo el dominio de Estados Unidos, sus autores permitían qué se podía publicar; fue cuestión de tiempo y de espera para que paulatinamente fueran surgiendo los *mangakas*. A partir de los años cincuenta, Osamu Tezuka comenzó su carrera, y se le considera “el dios del *manga*”, con sólo 19 años creo *Shin Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*), una adaptación del clásico de Robert Louis Stevenson en la que Tezuka perfecciona su uso del estilo cinematográfico. Una misma acción queda dividida en viñetas que simulan los movimientos de una cámara. *Shin Takarajima* es el primer título denominado *story*

manga. Osamu Tezuka creo más de 700 *mangas*, entre ellos *Astro Boy*, *Kimba El León Blanco*, mejor conocido como Disney lo nombró y animó *El rey león*, y *Black Jack*. Su trazo sencillo y sus historias han convertido a algunos de sus personajes en iconos de la cultura pop en todo el mundo.

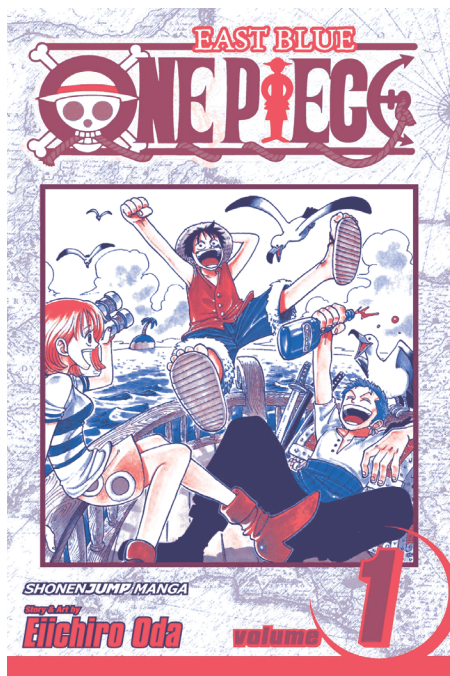
Con el éxito que presentaba Tezuka, más *mangakas* (漫画家), los creadores de los *mangas*, siguieron este camino, explorando posibilidades narrativas del medio. En 1968, se empezó y se desató un estilo erótico, cuando Go Nagai publicó *Harenchi Gakuen*, una historia sobre una escuela donde ocurren una progresión de diversas situaciones sexuales.

En contraposición al estilo de Tezuka, la otra gran tradición gráfica de la posguerra era el *gekiga*, un cómic de temática más realista donde sus ilustraciones y narrativa sería más adulta y madura; a inicios éste abordaría desde temas sociales hasta cuestiones políticas o reflexiones sobre la guerra. El término fue creado por Yoshihiro Tatsumi y adoptado por muchos otros *mangakas* serios que no querían que su trabajo fuera conocido como *manga* o “garabatos”.

Fueron 30 años para que se desarrollan distintas editoriales y revistas, siempre enfocadas en crear una oferta y contrademanda en diferentes grupos lectores, principalmente y en primer lugar en los adolescentes masculinos; luego con el paso de los años se fueron agregando más sectores, como el femenino, y después con más experiencia, al público adulto, y así sucesivamente, creando una gran variedad de géneros y estilos. Al llegar los años ochenta, la industria editorial dedicada al *manga* tiene un éxito exponencial. Los costos de producción se reducen, la circulación de las revistas llega a cuotas nunca antes vistas y a prácticamente todos los sectores

de la sociedad; el *manga* se convierte en un fenómeno de masas; en Japón llega a ser igual de importante que la televisión. Shogakukan, Kodansha y Shueisha tres grandes editoriales, dominan el mercado, sin embargo competían con un centenar de otras mini editoriales. Una de las tres grandes editoriales, Kodansha, tenía en 2009 en el mercado 14 revistas dedicadas al *manga*, *mangashi*, dirigidas a públicos muy diferentes, divididos por grupos de edad y preferencias temáticas e incluso sexo.

Los *mangaka* reconocidos tenían una vida de lujo, sin embargo su éxito era proporcional al trabajo que tenían que realizar. En un estudio o editorial la producción se realiza gracias al trabajo en equipo. Los *mangaka* habitualmente hacen la paginación de las historias, crean el ritmo narrativo y trazan un esbozo, entregando semanalmente mínimo 30 páginas de avance, para que después los asistentes se encargan de pasar los borradores a limpio y otros son responsables exclusivamente de elementos



Revista *Shonen jump weekly*, 22 de julio de 1999. Imagen: Eiichiro Oda. Fuente: <http://bit.ly/2jk68R3>



concretos de la historia, como los vehículos, la ropa o los fondos de las viñetas.

Los grandes *mangaka*, como Katsushiro, dirigen estudios completos, en el caso de Mash-Room. Otros estudios son, por ejemplo, K2R de Katsura Masakazu. Es frecuente que los asistentes, que más destacan por su talento, acaben formando sus propios estudios. Uno de los casos más conocidos es el de Oda Eiichirō, creador de *One Piece*, un *manga* con una duración de más de 20 años, en el 2017 vendió alrededor de 430 millones de copias distribuidas alrededor del mundo, superando en ventas a *mangas* como *Dragon Ball*, *Naruto* y *Pokémon*, había trabajado para Watsuki Nobuhiro, el autor de *Rurōni Kenshin* que, cuando era joven, había estado al servicio de Obata Takeshi, el autor de *Hikaru no Go*. Para poder llegar a ser un *mangaka* importante, si bien le iba, primero debías ser asistente; sin embargo, para poder entrar a estos estudios con *mangaka* importantes, debían de participar por medio de los *mangashō*, concursos para aspirantes a *mangaka*. Todo pare-

Dragon Ball super 25, en español Imagen: Akira Oriyama. Fuente: <http://bit.ly/2Wbleln>



cía excelente para el mercado del *manga*, llegando a vender más de cinco millones de copias, con títulos como *Dragon Ball* o *Slam Dunk*, *manga* sobre los éxitos y fracasos de un equipo de baloncesto. Sin embargo, no todo es gloria para este sector que ayudaba a estabilizar la economía japonesa, hablar de *manga* era un tema de gran importancia incluso para el gobierno que lo veía como una forma de promocionar al país exteriormente; unos años después de los años noventa, se vislumbró una baja en el consumo del *manga*, y en consecuencia una crisis económica. Varios eran los factores de aquel descenso como que el lector promedio estaba envejeciendo y ya no tenía el mismo gusto por los mangas o el gusto que los jóvenes adquirieron más por los videojuegos o internet que por una revista de a veces una sola tinta; tan solo en 1990 se habían vendido más de mil millones de ejemplares y en el 2007, la cifra había bajado a 700 millones, esto mantiene preocupada en la industria y en búsqueda de encontrar la mejor vía posible para alcanzar de nuevo números

altos; entre los mangas más populares de la historia podemos encontrar: *Slam Dunk*, *Astro Boy*, *Dragon Ball*, *Full Metal Alchemist*, *Doraemon*, *One Piece*, *Naruto*, *Detective Conan*, *Ranma ½*, *Death Note* y *Akira*.

En el *manga*, el autor quiere que el lector pase de una viñeta a otra de manera fluida y rápida; para lectores ajenos al *manga*, deben instruirse de la forma correcta de consumir este producto gráfico que a diferencia de lo acostumbrado a occidente, que posee de sus particulares características como la lectura de derecha a izquierda, así como de algunos términos que son necesarios conocer para entender en su totalidad a lo que se refiere un personaje como la utilización constante de honoríficos entre individuos u onomatopeyas tan particulares del lenguaje japonés y que difícilmente pueden ser traducidos a otros idiomas.

Existen ediciones cortas y mangas muy largos, que aproximadamente se han extendido por décadas con cientos de páginas tal es el caso de *One piece* o *Doraemon*. El lector promedio de *manga* lee una cantidad sorprendente de una página cada 3.7 segundos, terminando un volumen de tamaño estándar en 20 minutos. La calidad de papel y el precio hace algunos mangas muy accesibles esto los hace prácticamente desechables, un precio considerable para un manga de más de cuarenta páginas cuesta aproximadamente de 20 a 50 pesos mexicanos, e incluso en Japón hay sitios donde puedes encontrarlos y leerlos sin costo alguno, como en cafeterías y lavanderías e igualmente pueden ser adquiridos en forma digital para su consumo en algún dispositivo móvil. Para ganar dinamismo y fluidez en la lectura, se deja atrás el fondo realista y se sustituye por símbolos recurrentes.

Serie Tetsuwan
Atom, Astro Boy.
Imagen:
Osamu Tezuka.
Fuente: <http://bit.ly/2dhalLF>





Estos recursos visuales son los siguientes; unas líneas en diagonal detrás de un personaje, éstas transmiten la idea de velocidad, si al protagonista le resbala una gota de sudor por la frente, está angustiado o confuso; una nariz que sangra indica en muchas ocasiones excitación sexual; una que sale de la nariz es que alguien se ha dormido rápidamente, y cuando un personaje se enfada, se le hincha una vena en la frente o en el cuello. Siempre recordando que la imagen es burda, trabajada solo en líneas y en ocasiones a una sola tinta, ya que el detalle, la perfección no es la preocupación de los autores; sin embargo, si hay un cuidado con los silencios y la expresividad facial. Para ellos, los ojos representan el estado de ánimo de los personajes. Si bien los ojos grandes y redondos representan una parte del manga, no es un elemento que se encuentre en todos los mangas, pero si se puede identificar, en general los personajes inocentes y, por el otro extremo, cuanto más pequeños son los ojos, éstos suelen ser malos o estar en una situación incómoda y bochornosa.

Cabe destacar el riguroso trabajo que los editores realizan sobre los *mangaka*, pues juegan un papel importante para alcanzar los objetivos que el *mangaka* se propone sin dejar de lado y sobre todo más importante, lo que la editorial

quiere vender. Por tal motivo, el trabajo de los editores con los *mangas* han ido adquiriendo fuerza y una importancia paulatina, debidos a que son el punto medio que se cuida o vela por los intereses de estas partes.

El *manga* es más que una simple revista mensual, es un estilo de vida en el que se puede explorar Japón; los *mangaka* y el país lo sabe, por eso la búsqueda constante de encontrar la manera que el *manga* llegue a lo que solía ser en los años noventa. A través de esto gritan y lanzan una parte de ellos a cualquiera que pueda leerlo, puedes encontrar sus creencias, tradiciones, fantasías e incluso simplemente su cotidianidad y humor, gracias al discurso que logran crear. Más allá de las oposiciones temáticas, contiene humor e incluso exageración, pero sobre todo ingenio por parte del *mangaka*, una gran labor que supone un gran dominio de la materia; la representación de los gestos, expresiones faciales, de los silencios y sonidos y así transportarte de una viñeta a otra en cuestión de segundos, pero sobre todo para continuar leyendo el próximo número. ⚡

REFERENCIAS

Zermeño, Carlos, "El *manga* y la evolución de las leyes sobre pornografía en Japón". *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 2011.

INTERNET

Andrés Díaz P., *One Piece celebra 20 años de surcar los mares*, 2015 <https://bit.ly/2nkjq8e>
Madrid, D., & Martínez, G. *El manga y la animación japonesa*, 2015. Retrieved from, <https://bidi.uam.mx:9155>
Japonpedia, *Historia del manga y el anime*, <https://bit.ly/2mLhuoT>

*Manga Kanma %
Imagen: Rumiko
Takahashi. 1987.
Fuente: <http://bit.ly/340K3EK>*