

Texto realizado para Elipse n.2. Inédito.

Algunhas consideracións sobre o 'Manga' **Henrique Torreiro**

Desde finais dos oitenta, o mundo do cómic en España —como sucede paralelamente no resto de Europa, seguindo o acontecido desde anos antes nos EE UU— conta coa presenza de BD nipona, recibida no Estado desde o comezo como unha ameaza, tanto de tipo creativo como mesmo moral; é esta unha actitude que desde os sectores da crítica historietística vai afortunadamente diminuindo, pero que non desapareceu. O presente artigo pretende repasar con certo detemento os argumentos que se teñen esgrimido contra o cómic xaponés, razoando que é o que hai e que o que non de certo en todo este tema, no que, máis ca nunca, as opinións vertidas polos medios de masas son tidos en conta como se de especialistas se tratasen.

Vaia por diante que o que isto escribe non é ningún fanático do manga —nin sequer un gran lector—, e que máis dunha vez ten sentido toda a estrañeza e a sensación de desconexión co que vía dentro da auténtica riada de cómic xaponés que se editou neste país durante os anos noventa. Sabe, polo tanto, cales son os mecanismos de rexeitamento que calquera pode sentir ante algo novo, que non acerta a comprender, e sabe que a reacción máis doada nese momento é a do desprezo polo descoñecido. Comprende tamén que nada hai máis fácil nun país coa cultura tebeística do noso que erixirse en ‘coñecedor do medio’ a través da lectura do pobre —paupérrimo— continxente das publicacións en castelán, e pasar a decidir sobre o bo e o malo sen máis consideracións.

A realidade é que coñecer só o que se publica en España é saber ben pouco de cómics, pero igualmente certo é que ter o control sobre esa produción limitada permite unha sorte de sensación demiúrxica que é comprensiblemente pracenteira. É entendible, xa que logo, que a intromisión nese cómodo panorama dunha ‘especialidade’ nova, sobre todo se é tan complexa e vén arroupada e inserida nunha cultura tan radicalmente distinta á nosa como a xaponesa, produza máis dun proído na cómoda situación de certos personaxes do noso curioso sistema cultural. Un caso bastante paradigmático da situación pode ser o libro *El canon de los cómics I*, de Ignacio Vidal-Folch e Ramón de España, só entendible —e cumpriría entrecomiñar esta palabra— desde a intención de polemizar: o famoso canon acaba sendo pouco máis que a repetición sistemática de esquemas da BD franco-belga, sen concesións a outras alternativas.

Naturalmente, este humilde artigo non pretende establecer un novo canon, nin moito menos; antes ben, pretende demostrar, se pode demostrar algo, que a

través da lectura dunhas poucas obras máis ou menos sobranceiras, das poucas publicadas en España, o medio etiquetado como «manga» permite albiscar bastantes máis posibilidades das que se lle conceden normalmente desde as 'cátedras' dos popes culturais. Non vai entrarse, desde logo, en discusións estériles sobre se hai máis cantidade de bos cómics en Europa, EE UU ou Xapón, ou se a media da produción de cada un destes supera á dos outros. Nin podería nin tería obxecto, xa que se trata de demostrar con argumentos que os bos manga non son unha excepción, nin necesariamente os máis 'europeizados', como teñen simplificado algúns por resolver a cuestión de forma salomónica.

O primeiro que conviría matizar é o significado que no Xapón ten o manga: sen entrarmos en máis disquisicións lingüísticas e semánticas, o termo abrangue non só o que aquí etiquetamos como Banda Deseñada (é dicir, a narrativa debuxada, as series de viñetas formando secuencia), senón tamén o humor gráfico (dunha soa viñeta, o cartoon) e os debuxos animados. Por esta razón, dado o continuum que en realidade existe entre todos estes campos diferenciados na nosa concepción do asunto, e polo tanto en contra do que rigorosamente sería unha análise do cómic xaponés, utilizaranse neste texto tamén algunhas referencias ó anime como parte integrante das características propias do medio.

O segundo, e máis relevante aínda, é a súa importancia cultural no seu país de orixe, unida á grande variedade de xéneros, públicos e mesmo usos que ten e se lle dan ó cómic no Xapón. Unha importancia da que convén coñecer a súa evolución, xa que o auténtico 'fenómeno manga' veu producíndose na historia recente (os últimos trinta anos, aproximadamente). Se usualmente resulta imperdoable xeneralizar e anatematizar calquera fenómeno —sobre todo se é aprioristicamente—, no caso do manga as conclusións dos pensadores oficiais locais antóllanse especialmente pouco razoables, contaxiadas por certo espírito inimigo das culturas alleas se non son esencialmente parecidas ás propias —posición que adoita recibir un nome que obviaremos aquí—. Abonde con ver os documentais que teñen sido programados ó respecto nas nosas televisións: mesmo os (supostamente) máis serios, como os da canle Arte, transmiten un eurocentrismo que ruborizaría a calquera, deixando aquel pouso de "¡están tolos, estes xaponeses!".

A condición previa para entrar no mundo do manga é, o mesmo que sucede en calquera outra manifestación cultural —a ninguén se lle ocorrería esperar maneiras de Hollywood nun Akira Kurosawa—, o recoñecemento da nosa maior ou menor ignorancia do que imos ler, e a conciencia da necesidade dunha predisposición cara a algo distinto. Unha boa introducción ó tema en cuestión pode ser o libro de Jaqueline Brandt *El fenómeno manga 2*, un libro que une acertadamente rigorosidade con espírito divulgador, e que pasou desapercibido —de feito atopábase hai pouco nos saldos das grandes superficies— seguramente polo desafortunado das súas capas. Volveremos a referirnos a el neste mesmo artigo.

Polo tanto, é necesario esquecer a visión do manga como unha ameaza, como unha contaminación ou como unha aberración para pasar a observar se estes cómics non poden aportar —ou se de facto non teñen aportado xa— algo á nosa ó parecer autosuficiente concepción da Novena Arte. Scott McCloud, no seu imprescindible libro *Cómo se hace un cómic* 3 chama a atención sobre as diferencias entre a narrativa da BD occidental e a do manga, por exemplo no referido ás transicións entre viñetas —as «transicións aspecto-a-aspecto», moi empregadas no cómic nipón «para establecer unha disposición de ánimo ou unha sensación de lugar», ¡precisamente nese cómic do que se nos di sempre que non ten espacio máis que para un ritmo trepidante de lectura de páxina!—, preguntándose daquela se os occidentais non teriamos que aprender algo do que nos puidesen ensinar os orientais (posiblemente os orientais tamén teñan cousas que aprender da BD europea, pero ese é xa un asunto seu). Todo o libro de McCloud respira esa sanísima apertura de miras cara a todos os lugares e posibilidades, e o propio libro resulta ser unha aplicación da BD que sorprende no ámbito norteamericano e europeo, pero que é habitual no xaponés, o emprego da historieta para cuestións didácticas ou para expor ideas, e non só para narrar historias 4. Pode argumentarse, con toda a razón do mundo, que dito emprego xa é coñecido dabondo en occidente, pero o feito de que sorprenda a calidade en todos os sentidos dunha obra como a de McCloud significa que as posibilidades por eses camiños aínda están sen explorar.

Comecemos a analizar as críticas que máis habitualmente vén recibindo o manga. Quizais a primeira foi a baixa calidade do material editado en España; neste caso, a maioría dos afeccionados están de acordo, xa que a realidade é que se editaron poucos dos bos manga e moitos dos compostos polos estereotipos que se ‘venderon’ na campaña de promoción editorial do mesmo, que non hai que esquecer que existiu —precisamente parte dos críticos se preguntaron, no seu día, por que a industria editorial española, tan remisa ás operacións publicitarias, investiu en atraer público ó manga e non, por exemplo, en promocionar máis a historieta de autores locais—. Baste dicir, para demostrar a falta de obras básicas —cousa que, por outra parte, ocorre co resto da BD en España—, que non foi ata o 98 cando se comezou a editar algo de Osamu Tezuka, considerado o gran mestre e precursor do manga moderno. Outra crítica, e seguramente máis xeneralizada, ten que ver co suposto carácter estandarizado do manga, no que, se temos que fiarnos das opinións amosadas, todos os autores debuxan igual.

Quen se achegue con certa seriedade ó mundo do cómic xaponés verá que semellante aseveración non é certa en absoluto: abonda con comparar o estilo de Hisashi Sakaguchi (*Version. I* 5, *Ikkyu* 6) co de Akira Toriyama (*Dr. Slump* 7) ou co do mencionado Tezuka (*Black Jack* 8) para atopar diferencias co estilo tomado usualmente como "estándar" que soe ser, poñamos por caso, o da debuxante Yumiko Igarashi na súa célebre *Candy, Candy* 9. Quen se tome ademais a molestia de botar unha ollada ó libro de Berndt, mencionado máis

arriba, descubrirá que vai ilustrado con páxinas de exemplo —e trátase de exemplos máis ou menos significativos, non de excepcións— nas que atopará unha ampla gama de variedades que pouco teñen que ver co devandito estándar.

Alén disto, aínda que reducisemos o manga a ese estilo determinado, dicir que todos os manga teñen o mesmo debuxo equivalería a establecer esa mesma consideración para todos os debuxantes de superheroes; e será mellor non entrar en como o público non lector de cómic non atopa ‘tan diferentes’ os estilos europeos que os afeccionados diferenciamos tan ben. Cómpre matinar en que mentres uns creadores (ou creadoras) dentro da BD dan moita importancia a lograr un estilo propio, outros prefiren acollerse a un canon establecido —no que así e todo fan aportacións— para centrarse en narrar historias, sen que isto supoña un demérito.

Dentro desta polémica ‘de estilo’ entra tamén o suposto ‘occidentalismo’ dos personaxes manga, que parecen «máis caucasianos que xaponeses» —para o que nos importa aquí: que os xaponeses estarían ‘vendéndonos’ un pastiche, algo falso xa na súa orixe—; tamén desde Xapón hai análises críticas a este respecto: o crítico e escritor Kenji Satô, por exemplo, atribúe nun artigo seu 10 este «branqueo étnico», como el o denomina, á progresiva aculturación que vén sufrindo o pobo nipón desde a segunda Guerra Mundial —segundo esta interpretación, os xaponeses prefiren verse representados dunha forma idealizada e non co realismo da fotografía, o que explicaría o éxito imparabile das películas de animación no Xapón fronte ás de imaxe real—; sen embargo, a apreciable teoría de Satô parecería máis defendible se se aplicase a un modelo estándar (o dos «ollos de bamby»), e non a autores que precisamente se distinguen polo seu ‘realismo’ na representación dos caracteres (faciais, culturais,...), tales como Katsuhiko Ôtomo ou Hayao Miyazaki, dos máis exitosos entre o público nipón (non esquezamos que a película Mononoke Hime, dirixida por este último, desbancou á mesmísima E.T. do primeiro posto da historia das películas máis taquilleiras no país do sol nacente). Jaqueline Berndt, que fala deste suposto «complexo de inferioridade» nas revistas femininas para adolescentes (shôjo) considerándoo en realidade como unha mala interpretación por parte da crítica xaponesa, conclúe que xa a mediados dos oitenta o cliché das protagonistas louras e europeizadas pasou a mellor vida.

O tema da violencia e o sexo na BD xaponesa é o gran cabalo de batalla dos mass media en contra do manga. Pénsese que é habitual que o compoñente reaccionario dos medios de comunicación salte en contra de calquera cousa que xurda no panorama, independentemente de que haxa ou non razóns para alarmarse, dando unha imaxe reduccionista da mesma —así, Internet é presentada como medio de transmisión de pornografía infantil, os xogos de rol como canle para desenvolvemento de crimes psicopáticos, etc.—: os mesmos mecanismos que levaron nos cincuenta á imposición dunha censura nos cómics norteamericanos, alertada a poboación da perversión inherente ós mesmos a través do libro de Fredric Wertham *Seduction of the Innocent*.

Ó respecto, insistamos: hai gran compoñente violento en certos manga —dentro dos chamados gekiga, ou «de historias dramáticas», que son só un dos moitos tipos de manga que existen—, pero tamén hai outros moitos nos que non, caso dos citados anteriormente: *Version.1* é unha magnífica historia de ficción científica; *Ikkyu* narra a vida dun monxe budista no século xv xaponés; *Dr. Slump* é unha hilarante serie de humor, ben coñecida pola súa versión televisiva; e *Black Jack* supón unha mestura entre as series do modelo clásico franco-belga e elementos que xamais aparecerían nelas, como unha forte dose de reflexión moral nos argumentos 11. Depende ademais do que se entenda por violencia —algo non tan fácil de definir como algúns pensan—: *Gon*, de Tanaka 12, é, en puridade, unha serie con violencia, pero o realmente importante nela no campo temático é o humor.

Por riba de todo está, en realidade, a consideración ética de se amosar violencia é bo ou malo, acubillada baixo a preocupación paternofilial. Tanto a aparición de violencia como de sexo causan polémica tamén no Xapón; parece universal a disputa entre diversos sectores sobre o que debe ser considerado obsceno —termo que, lembremos, vén xa do grego clásico e se refire a aquilo que debe ficar «fóra da escena»—, algo tan relativo que cambia radicalmente con cada época. En calquera caso, para quen siga coa idea de que o manga é só un mundo de violencia, sexo e alta tecnoloxía, a recomendación é que visionese con tranquilidade a película *Mi vecino Totoro* 13, do mestre do cómic e da animación Hayao Miyazaki. Comprobará alí non só a tremenda tenrura e a calidade da que son capaces os xaponeses, senón tamén que un dos temas de fondo —común a outros manga como *Regreso al Mar* 14, de Satoshi Kon, por exemplo— é a reflexión sobre a perda da (riquísima) tradición cultural nipona a mans do 'progreso' capitalista.

Habitual é tamén a acusación de que o manga non atrae lectores ó cómic en xeral, porque a súa linguaxe é tan distinta que os que comezan lendo BD xaponesa son incapaces de adaptarse logo ó resto das historietas. Vaiamos por partes. A linguaxe empregada nos manga, sendo diferente da BD occidental —e deixando de lado a inversión das páxinas, e a prioridade do vertical sobre o horizontal na orde de lectura, algo ó que calquera lector tarda só un par de páxinas en se afacer—, non encerra ningunha barreira de comprensión con respecto ó resto, alomenos ata onde quen isto asina chegou. Os rudimentos básicos están aí: sucesión secuenciada de viñetas, elipses, globos cos diálogos,... Só hai variacións culturais e rítmicas: como é habitual nas culturas orientais, o seu ritmo interno —o da historia que narra, a cantidade de cousas que conta— tende ser moi lento para o que estamos acostumados, pero o seu ritmo externo —o da sucesión de planos, o da articulación da narración— pode ser desde moi lento ata moitísimo máis rápido que o europeo ou americano.

Polo demais, o problema do tipo de lectores é o de sempre na industria editorial española: prefírese un público circunstancial pero que pode acabar co

stock en poucos días a cultivar un público máis esixente e difícil pero que daría futuro ó sector. Certamente, unha boa parte dos novos lectores que trouxo consigo a avalancha de productos manga sufrida polo mercado español nos anos noventa só leron manga, e ademais só certo tipo de manga —aquele de máis acción, no que se fai certo o tópico de que a velocidade de lectura chega ás dezaioito páxinas por minuto—. Porén, trátase dun tipo de público, tamén existente no cinema, que só se ve atraído por certas cousas moi específicas do medio e non polo medio en si —que ninguén intente proxectar a este tipo de público un filme que se saia minimamente dos parámetros do hollywoodense máis manido se non quere un enfado serio do respectable—. É un lector que coñeceu os personaxes xaponeses por medio da televisión (de feito, os grandes éxitos editoriais do manga en España estiveron e están ligados maioritariamente a algún éxito televisivo) e só se interesa por ese tipo de productos ou outros moi semellantes. En realidade merece a mesma consideración que pode ter quen de cómic só le Mafalda, por poñer un exemplo nas antípodas: público ocasional.

E con este tema podemos dirixir a nosa ollada perfectamente ós aspectos positivos que, alomenos para quen isto escribe, trouxo consigo o fenómeno manga en España. Por unha banda, un tipo de lector de mentalidade aberta (o que vai alén do tópico do manga) que se interesa por este tipo de cómic no seu conxunto, e de paso por toda a cultura que o rodea, chegando incluso a aprender algo da súa lingua orixinal —algo bastante máis útil que aprender algunha das linguas imaxinarias empregadas en Star Treck, conviremos—, e a ofrecer desde os fanzines artigos de fondo tomados de revistas culturais para coñecer algo máis dun mundo completamente diferente ó noso 15.

Por outra, trátase dunha das poucas veces nas que se pode dicir que no noso país se teñen incorporado mulleres á lectura de cómics; e non só á lectura, senón tamén á creación (velaí o caso, por exemplo, da galega Vanessa Durán). A importancia que na BD xaponesa segue a ter o xénero feminino (o shôjo manga, ou cómic para rapazas 16) é unha das razóns de peso da atracción dun sector de público abertamente desestimado polos editores españois desde había anos. Considérese de paso que a existencia de historietas (máis ou menos) comerciais e de xéneros, lonxe de empobrecer a industria editorial, é elemento necesario para a súa boa saúde: sen os xéneros non poderían existir as obras «de autor» 17 . En Xapón existe, dentro do censo de autores de manga en activo, aproximadamente o mesmo número de mulleres que de homes, e no público as proporcións son moi semellantes; quizais aí tamén os orientais poidan darnos algunha clave sobre como facer que o cómic non sexa —incluso en países cunha presenza tan normalizada do medio como Francia— un reducto masculino.

Máis contribucións: o formato «libro de peto», non só no seu aspecto físico senón no tipo de contido que utiliza —historias de centos de páxinas que permiten unha estrutura moi distinta no seu desenvolvemento—, ó que non é alleo o emprego do branco e negro, que se recupera con toda a súa grandeza

—recuperación que hai que celebrar ante a febre de ‘colorín’ que parece invadilo todo no cómic hoxe en día, onde o público acabou malacostumándose ante a teima dos editores en colorear incluso os clásicos que eran estandartes da liña e a sombra—; un tipo de humor característico, difícil de atopar noutros ámbitos; novos universos para o xénero fantástico,...

En resume, e para rematar, non se pretendeu defender aquí que a totalidade do que se nos ofrece de cómic xaponés mereza figurar nos anais da historia da Novena Arte; pero si a existencia dunha boa cantidade de obras parangonables con calquera traballo «de autor» europeo ou americano —a través do artigo o que o asina espera que quedase claro que non opta por ningún dos tres ‘paradigmas’, senón que queda co bo que aportan todos eles—, e que as obras comerciais non son peores que as que se elaboran no resto do mundo. Independentemente disto, considere o lector ou lectora como excepcións, se quere, as obras citadas —e outras moitas—, pero préstelles atención. Pagaralle a pena. E pense que xa existen fronteiras dabondo para que vaíamos a fabricarnos unhas novas con escusas falsamente intelectuais.

Con agradecementos a Alfredo González e Miguel Robledo.

Ourense, agosto de 1999

1:Ignacio VIDAL-FOLCH e Ramón DE ESPAÑA, El canon de los cómics, Barcelona, Glénat, 1996.

2:Jaqueline BRANDT, El fenómeno manga, Barcelona, Martínez Roca, 1996 (edición orixinal alemana de 1995). Para os receosos/as, aclaremos que a autora é doutora en lingua, literatura e cultura xaponesas pola Universidade Humboldt de Berlín, e profesora de socioloxía da arte na Universidade Ritsumeikan de Kyoto.

3:Scott MCCLOUD, Cómo se hace un cómic. El arte invisible, Barcelona, Ediciones B, 1995. É de lamentar a traducción ó español do título, que pode confundir ó lector/a sobre as verdadeiras intencións do autor: o orixinal reza Understanding comics, é dicir «Comprender os cómics».

4: Berndt cita, por exemplo, un manga de moitísima repercusión titulado Nihon Keizai Hyûmon («Xapón Inc. Introducción á economía xaponesa», 1986), de Shôtarô Ishinomori, ou a «Historia da arte europea» (1994), de Shûji Takashina e Shô Kobayashi.

5:Hisashi SAKAGUCHI, Version. I (8 números), Barcelona, Glénat, 1996.

6: Hisashi SAKAGUCHI, Ikkyu (4 tomos), Barcelona, Glénat, 1997.

7: Akira TORIYAMA, Dr. Slump (25 números), Barcelona, Planeta-DeAgostini, 1997-9.

8: Osamu TEZUKA, Black Jack (8 tomos), Barcelona, Glénat, 1998

9: Que recibiu publicación impresa en España a mediados dos oitenta, e curiosamente nas revistas da desaparecida Editorial Bruguera.

10: Kenji SATÔ, «Más animados que la vida. Visión crítica de los dibujos animados japoneses», en Cuadernos de Japón, Volume XI, número 1; Tokio (ed. española: Barcelona), inverno 1998. Texto íntegro incluído tamén no fanzine electrónico Sakura (<http://gokuraku.acarpe.com/sakura>).

11:Engadamos aínda dous títulos ben curiosos: Miss China. Spirit of Wonder, de Kenji TSURUTA (5 números; Barcelona, Planeta-DeAgostini, 1997), dotado dun encanto especial gracias a un clima de fantasía inserido nun ambiente cotián -unha inmigrante oriental nunha vila británica na primeira metade deste século-; e Gamma, el hombre de hierro, de Yasuhito YAMAMOTO (11 números; Barcelona, Norma Editorial, 1995-6), boa mostra do humor xaponés aplicado á sociedade actual a través das obsesións dun home ateigado de complexos.

12:TANAKA, Gon (5 tomos), Barcelona, La Cúpula, 1993-7. Diversas historietas do personaxe teñen aparecido tamén na revista El Víbora, a través das súas páxinas ou de encartes especiais.

13:Tonari no Totoro, 1988. Editada primeiramente en vídeo por Manga Films, agora ten os seus dereitos de distribución Buenavista (Disney).

14: Satoshi KON, Regreso al mar, Barcelona, Planeta-DeAgostini, 1997.

15: Os esforzos desenvolvidos por este tipo de forofo do manga (para quen a afección non é incompatible con outras) chegan a extremos realmente louvables: por exemplo, o grupo denominado E.G.O. Films distribúe sen ánimo de lucro versións orixinais subtituladas por eles mesmos -e con alta calidade- dos anime máis interesantes que permanecen inéditos en España.

16: Iso sen esquecer o chamado «lady's comic», dirixido a mulleres adultas e que inclúe desde historias románticas ata auténtico porno para mulleres, de grande éxito e, ó igual que no seu homónimo masculino, mal visto socialmente.

17: Loxicamente, dentro dos xéneros existen obras de interese. Un dos casos máis notables entre o editado en España dentro do shôjo pode ser o de Rumiko TAKAHASHI (por exemplo, La tragedia de P, Barcelona, Planeta-DeAgostini, 1997).