

LA GRAN GUÍA DEL MANGA

Laura Fuentes y Kevin Peláez

@mangasyotrasvinetas

Índice

<i>Introducción</i>	11
Historia de Japón	17
Conociendo el mundo del manga	42
Manga clásico	65
Grandes éxitos	93
Fantasía y otros mundos	118
Deporte o <i>spokon</i>	146
<i>Boy's love</i>	168
<i>Yuri</i>	191
Romances de instituto	216
Romances adultos	241
<i>Slice of life</i>	263
Drama	286
Comedia	312
Ciencia ficción	338
Manga alternativo	361
Terror	387
Thriller y misterio	413
Historia universal	435
Psicológico	459
<i>Epílogo. Un futuro prometedor</i>	485
<i>Bibliografía recomendada</i>	489
<i>Índice alfabético de títulos</i>	491

Introducción

¿Por qué es necesaria una guía del manga?

El cómic japonés, conocido popularmente con el apelativo autóctono de «manga», lidera desde los años noventa la masiva exportación cultural de Japón. La idiosincrasia del cómic nipón y su éxito mundial han propiciado una apertura de puertas a la palabra manga por parte de los diccionarios occidentales. En España, el manga hizo una tímida primera aparición en 1968 en las páginas de la revista *Cavall Fort*, donde aparecía traducida al catalán una página del manga *Tonda Haneko*, de Rakuten Kitazawa. Con el paso de los años fueron llegando otras pequeñas pinceladas del mundo del manga, sobre todo a partir del *boom* del cómic adulto, consagrándose una «fiebre» por el manga en los años noventa. Desde entonces, la industria del manga en España ha ido aumentando progresivamente, sufriendo un pequeño traspies en la crisis del 2008, pero explotando a partir del 2020 en los años de la pandemia. Actualmente existen decenas de editoriales que dedican todo o por lo menos parte de su catálogo al manga, y se publican más de mil nuevos mangas al año. El manga conforma un sector importante en la industria editorial española y supone gran parte del cómic que se publica en el país, apareciendo habitualmente entre los libros más vendidos.

Como es de esperar, el auge del manga ha propiciado una producción literaria adyacente, compuesta principalmente por estudios que repasan la historia del manga; o al menos la historia principal, pues resulta difícil contemplar todas las ramificaciones históricas de un medio con más de cien años de vida. También existen algunos preciados estudios monográficos sobre franquicias o autores relevantes para la trayectoria del cómic

japonés. Muchos de estos aparecerán en la bibliografía recomendada que figura al final de este libro, pues son manuales de suma utilidad para cualquier lector de manga que se interese por la industria.

Por otro lado, también se han comenzado a realizar algunas compilaciones de obras y autores, pero todas sin una vocación real de ser una guía sobre el manga. Es justamente esta carencia la que nos lleva a redactar estas páginas. Cuando la editorial La Esfera de los Libros nos presentó el proyecto, fue un momento de eureka al no haber considerado nunca la falta de un producto así en el mercado español. Como divulgadores de manga nos topamos habitualmente con gente que, al observar el bullicio del mundo del cómic japonés, nos pide consejo para introducirse en él. Así mismo, también nos encontramos con personas que, ya coleccionistas acérrimos de manga, buscan nuevas obras en las que aventurarse o tantear géneros y estilos distintos a los que están acostumbrados. Por tanto, la idea de una gran guía de manga se antojaba como un libro esencial para entender la creciente industria. Pero nos encontrábamos ahora con un problema de base: ¿cómo estructurar una guía de manga que fuera completa y apelase tanto a neófitos como a lectores avezados?

La respuesta a este dilema, tras muchas discusiones, llegó en la forma de una metaestructura; una guía de guías. El único camino para poder abordar los principales géneros y estilos dentro del manga, rehuir de prejuicios y de encasillamiento demográfico y mostrar la exuberante riqueza y diversidad en las obras, era dividir la guía en múltiples pequeñas guías. El resultado han sido veinte guías independientes que abordan los principales géneros que podemos encontrar en el manga, así como algunos géneros prefabricados y delimitados por su utilidad para el lector. Nuestra predilección por lo académico y lo contextual nos impedía dejar completamente de lado la historia del manga, pero creemos que una historia del medio, y de sus diferentes acepciones, se puede realizar a través de sus obras. Por ello, las páginas de este libro reflejarán las grandes innovaciones estilísticas o narrativas, la consolidación o creación de los diferentes géneros, así como aquellos mangakas y obras que han trazado el camino.

Seleccionando las obras

Lo más importante en una guía de manga es la elección de las obras que aparecerán y que guiarán al lector en su viaje de exploración. En este li-

bro, cada una de las veinte guías contiene una introducción a la misma, que dotará de un marco contextual sobre el género concreto. Tras ella, se incluyen las obras que consideramos esenciales para adentrarse en cada campo y ver el amplio abanico de posibilidades que ofrece el cómic japonés. Los mangas elegidos para cada ocasión son el resultado de una criba en base a diferentes criterios. En primer lugar, muchas de las obras seleccionadas son referentes en sus géneros o para la industria en general, aunque esto no siempre ha sido posible o deseado. Se ha priorizado la variedad estilística y temática, pues creemos que las obras que contiene cada guía deben ser un camino para el lector, cuyas diferentes paradas permiten conocer todas las vertientes de un género o temática. Pese a todo, hay un criterio que ha primado sobre los demás en todo momento: la calidad de los mangas. Lo esencial de este libro es propiciar el disfrute de la lectura y el descubrimiento de nuevas obras y géneros, y los mangas que aquí se recogen son perfectos para ello.

Otro de los requisitos para que una obra fuera incluida en el libro es que estuviera editada en España y, al menos, en castellano. A ello hay que sumar que la obra sea adquirible en el mercado, pues con el tiempo hay series que se agotan o se descatalogan, y si bien estos casos son variables que no siempre controlamos, hemos evitado las obras más inaccesibles en el momento de publicación de este libro. No obstante, queremos matizar que en algunos casos excepcionales, nos hemos saltado todas las normas anteriores, tanto los criterios cualitativos como la accesibilidad, pues la inclusión inevitable de algunas obras así lo requerían.

Guía de uso

Por último, antes de liberar a los lectores para que se adentren en las páginas de este libro y en el mundo del manga, queremos establecer ciertas referencias en cuanto a la información que encontrarán. Para ello, primero debemos hacer un breve análisis de las peculiaridades de la industria del manga en Japón, pues, como cabe esperar, tiene consecuencias directas en el contenido de este libro.

Aunque algunos autores se retrotraen a los rollos ilustrados de la época Heian y la estampa *ukiyo-e*, pasando por las caricaturas satíricas incluidas en los diarios tras la Restauración Meiji para establecer los orígenes del manga, lo cierto es que no podemos hablar de cómic japonés

antes de la segunda mitad del siglo XIX. Sería con la llegada del pintor inglés Charles Wirgman y el francés George Bigot que se instauraron en Japón las publicaciones satíricas caricaturescas al estilo occidental. La influencia de estos autores fue canalizada por artistas como Rakuten Kitazawa, considerado el primer dibujante de manga moderno, popularizando el uso de la palabra manga y la tira cómica norteamericana en su revista *Tokyo Puck* en 1905. Junto a otros autores coetáneos como Ipppei Okamoto, estos pioneros dieron forma a las características formales básicas del manga, como el uso de bocadillos, el primer estilo propio del cómic japonés. El manga comenzó a aparecer en diversas publicaciones de la época, incluidas aquellas que se alejaban de lo satírico-político, encontrando un verdadero hogar en las publicaciones infantiles y juveniles. Adaptándose a los nuevos medios de entretenimiento como la televisión y el internet, la industria del manga ha mantenido su naturaleza periódica. La mayoría de mangas se publican en diferentes revistas físicas o digitales, siendo posteriormente recopilados en volúmenes. Muchas de estas revistas han mantenido la fórmula tradicional de ser dirigidas en base a una demografía concreta. En el mundo del manga estas demografías actualmente son el *kodomo*, para el público infantil; el *shōjo*, para las mujeres adolescentes; el *shōnen*, para los hombres adolescentes; el *josei*, para mujeres adultas; y el *seinen*, para hombres jóvenes-adultos.

Dicho todo esto, y volviendo a la información que contienen las guías de este libro, cada una de las obras principales siguen un mismo patrón básico que empieza con el título de la obra en japonés y castellano, así como el nombre de los mangaka que han creado la obra. A continuación encontraremos el número de volúmenes de la obra, que se corresponde a la última edición publicada en España. Este matiz reside en que muchos mangas han recibido diferentes ediciones tanto en Japón como en España y el número de volúmenes entre ediciones puede diferir. Debido a la naturaleza de este libro, creemos que la información más práctica resulta en la más actual y accesible. Por otro lado, las obras que siguen en publicación están señaladas y el número de volúmenes está fijado a la fecha de redacción de estas páginas, pero como es lógico variará con el tiempo. Seguido del número de volúmenes encontraremos la editorial japonesa original, el año en el que el manga inició su publicación en Japón y la editorial española que actualmente edita la obra. Por último, hemos fijado la demografía de la obra, pues aunque no debe tomarse como algo definitivo y mucho menos al trasladarlo fuera de Japón, sí es una información

complementaria que puede ayudar al lector a guiarse en algún momento. Cabe decir que algunos mangas carecen de demografía, pues no todas las publicaciones han tenido una demografía marcada, especialmente en obras más antiguas o las lanzadas en internet. Finalmente nos encontraremos con el texto sobre la obra, que contiene una sinopsis adaptada a cada caso y un análisis del contexto del manga y de sus creadores, con la correspondiente justificación de su aparición en el libro y toda información adicional que consideremos relevante y de interés para los lectores.

Sin más dilación, damos paso a esta gran guía del manga y confiamos que este sea el inicio de una gran aventura en el mundo del cómic japonés.

Historia de Japón

El manga es un producto artístico y cultural producido en el seno de la sociedad japonesa y, como tal, es un reflejo de esta. Leer manga permite conocer Japón, sus vicisitudes y permite ahondar en su historia; también en la intrahistoria de las personas, de los individuos que componen la sociedad nipona. Dicho esto, podemos decir que el manga conecta con la historia en tres vertientes. Por un lado, es una fuente para estudiar la historia japonesa al ser un producto creado por una sociedad en un lugar y tiempo concretos. Por otro lado, el manga como medio y producto es objeto de estudio de la historia y «la historia del manga» es ya un tema recurrente en muchos manuales y tesis. Por último, el manga puede ser un objeto de divulgación histórica al plasmar, ya sea en formato documental o de forma dramatizada, unos hechos históricos que pueden ir desde la reproducción de historias reales y personajes a historias de ficción ambientadas en el Japón histórico.

Con esta pequeña guía buscamos introducir al lector en la historia de Japón a través del manga. Para ello hemos realizado una selección de obras que abarcan distintos periodos históricos y/o que contienen elementos diferenciales que las hacen únicas y esenciales en toda biblioteca de manga histórico de Japón. Las épocas históricas representadas en los mangas que aquí recomendamos van desde el Japón feudal al Japón de posguerra.

La Segunda Guerra Mundial y el Japón feudal son dos de los temas más recurrentes debido a su atractivo histórico y por ser dos momentos especialmente violentos y convulsos de la historia del país del sol naciente. Este hecho también se verá reflejado en los mangas de esta guía, pues se repetirán más obras de estos periodos, sin perjuicio de ver representadas

la era Meiji (1868-1912) y la era Taisho (1912-1926) o el Japón de posguerra. Aunque existen obras que representan a la perfección el Japón más actual, de los años sesenta en adelante, no suelen tener una vocación histórica sino que responden al momento de su creación o a las vidas de los mangakas. Debemos señalar que otra razón de que el manga histórico sobre samuráis esté sobrerrepresentado en esta guía, y en la industria del manga en general, es debido al éxito cosechado por este tipo de obras en el cine, el teatro, la literatura y el cómic, y que caen bajo la denominación de *jidaigeki* o «drama de época».

Entre las elegidas destacamos dos obras de carácter documental que, sin perjuicio de posibles modificaciones ficticias, son contadas en primera persona por los autores que vivieron los hechos históricos narrados. Esta sería una fuente directa para estudiar la historia a la que rara vez podemos acceder en el manga. El resto son versiones ficticias o noveladas, algunas de historias y personajes reales, y otras simplemente ambientadas en una época concreta.

La importancia de este tipo de obras va más allá de la simple divulgación de hechos o periodos históricos, de su valor artístico o como medio de ocio cultural. El historiador Jordi Canal puntualizaba en la revista *Ayer* la importancia de la lectura de novelas para los historiadores, destacando la «imaginación moral». Esto es aplicable a los mangas históricos e implica que la lectura de estas obras nos acerca a las personas que vivieron el pasado y nos permite imaginar, de forma afectiva, la historia como nunca lo podríamos hacer a través de manuales o fuentes primarias.

Asa, el ejecutor

首斬り朝



Goseki Kojima (dibujo)
Kazuo Koike (guion)

10 volúmenes

Kodansha
1972
Planeta Cómic

Seinen

Uno de los grandes tandems de la historia del manga es el de Kazuo Koike y Goseki Kojima. Ambos autores brillaban por separado gracias a sus habilidades, pero juntos han labrado un gran abanico de obras maestras. La obra más famosa de esta pareja de autores es *El lobo solitario y su cachorro*, que bien podríamos haber seleccionado para rellenar este hueco en la guía. Sin embargo, hemos preferido optar por *Asa, el ejecutor*, una obra más escueta pero igualmente interesante a nivel histórico y protagonizada por un personaje que aparece en *El lobo solitario y su cachorro*. Este personaje y protagonista de la obra es Asaemon Yamada, basado en la figura real del cabeza de la familia Yamada.

La obra se ubica en la época Edo, en el Japón feudal del siglo XVIII. Allí seguiremos a Asaemon Yamada, probador de katanas para el sogún y habitual verdugo en Edo. La historia comienza de forma cruda cuando el padre de nuestro protagonista le obliga a decapitarlo para heredar el puesto de cabeza de familia. Asaemon aceptará su nueva posición con honor, pero tomará la decisión de no casarse para no extender la maldición de su estigmatizado trabajo. La elección del protagonista por parte de los autores es aquí magistral, y permite un acercamiento al Japón feudal muy original. Los Asaemon Yamada contaban con una posición singular pues debido a la impureza de su profesión no eran vasallos directos del sogún, es decir, no eran samuráis de forma oficial sino *rōnin*,

samuráis sin amo. Sin embargo, al trabajar para el sogún gozaban también de una posición privilegiada. Esta extraña posición intermedia como un *rōnin* privilegiado permite al personaje desligarse de las obligaciones que sí tienen los samuráis para con el sogún, lo que proporciona una gran flexibilidad narrativa.

En su trabajo, Asa se encargará de probar las katanas del sogún a través de diferentes métodos, como cortar cuerpos de vivos y muertos. Esta labor se complementa con ejercer de verdugo en diferentes prisiones en las que es solicitado. La historia se fragmenta en capítulos autoconclusivos donde nuestro protagonista reflexiona sobre la vida, la muerte y el ser humano mientras ajusticia a diferentes personajes. De hecho, Asa no siempre será el protagonista y la historia se centrará en las vidas de las personas que se encuentran en el patíbulo y de cómo el destino las condujo hasta allí, apareciendo él en la última escena para dar la estocada final. La historia también permite la aparición de personajes secundarios que se volverán recurrentes y que, tal y como sucedió con Asa, aparecerán en otros mangas de los autores como es el caso de *Kasajiro el Clava-tatamis*.

Asa, el ejecutor es una magnífica obra histórica para observar la sociedad japonesa de la época Edo con su cultura, ideología y dinámicas sociales. Además, Asa se enmarca como un carismático y peculiar protagonista que, pese a su estoicismo y orgullo samurái, se permite evolucionar como persona y no atarse a convicciones conservadoras. Un hombre culto de elegantes maneras y con una increíble habilidad con la espada que provoca el desprecio y terror de gran parte del pueblo. Asaemon es un personaje complejo que blandirá la espada sin titubeos mientras anhela la abolición de la pena de muerte. En definitiva, estamos ante un manga histórico fantástico que nos permite observar de cerca la sociedad del Japón del siglo XVIII y que ahonda en la condición humana criticando aspectos como las desigualdades sociales o la pena capital, que siglos después de la época samurái siguen vigentes en Japón.

Golden Kamuy

ゴールデンカムイ



Satoru Noda

31 volúmenes

Shueisha

2014

Milky Way Ediciones

Golden Kamuy es un manga de aventuras y acción enmarcado en la ficción histórica que recrea el Hokkaido de principios del siglo xx. El pilar central de la obra es el pueblo *ainu*, la minoría étnica e indígena del Japón septentrional, que contrasta con el falso mito de homogeneidad étnica y cultural que el país del sol naciente ha intentado proyectar siempre. La obra ha ganado premios como el Manga Taishō y el Premio Cultural Osamu Tezuka y lleva vendidas más de 23 millones de copias.

La historia de *Golden Kamuy* comienza el año 37 de la era Meiji, que se traduce en el año 1905 de nuestro calendario. Nuestro protagonista es Saichi Sugimoto, apodado «el inmortal Sugimoto» por sus hazañas como soldado en la guerra Rusojaponesa. El veterano de guerra, con su rostro cubierto de cicatrices, acude a la isla de Hokkaido a buscar fortuna intentando aprovecharse de una ya agotada fiebre del oro. Sugimoto quiere reunir dinero suficiente para pagar una costosa operación de vista a su primer amor y viuda de su mejor amigo. Durante la infructuosa búsqueda escucha los rumores de un gran tesoro reunido por un grupo de *ainus* para costear un alzamiento contra el gobierno japonés. Sin embargo, un feroz criminal asesinó a los *ainus* y escondió el tesoro antes de ser apresado, tatuando en el cuerpo de veinticuatro presos fugados las partes de un mapa del tesoro.

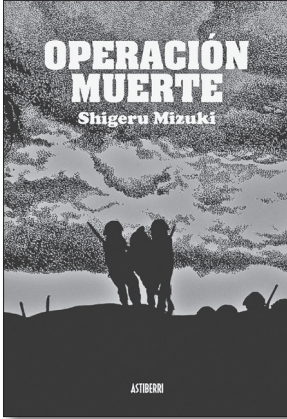
Sugimoto toma la decisión de buscar el tesoro y dar caza a los convictos, pero moverse por Hokkaido no es tarea fácil como descubrirá cuando

le salve la vida a Asirpa, una niña *ainu* y nuestra otra protagonista. Asirpa resulta ser la hija de uno de los *ainu* asesinados que reunieron el tesoro y se une a Sugimoto para descubrir la verdad tras el asesinato de su padre y reclamar para su gente el tesoro. Comienza aquí una violenta y encarnizada carrera para conseguir las pieles de los prisioneros, en la que Asirpa y Sugimoto se deberán enfrentar a un grupo de militares desencantados con el gobierno y liderados por el teniente Tsurumi; y otro grupo formado por algunos de los prisioneros liderados por Hijikata Toshizou, una figura histórica y samurái que se resiste al gobierno Meiji.

El manga tiene un enorme valor de divulgación gracias a la minuciosa labor de investigación realizada por Satoru Noda. Además de una extensa bibliografía que lista al final de cada volumen, Satoru Noda ha realizado entrevistas con las comunidades *ainu* de Hokkaido, ha tomado referencias del territorio para los dibujos y estableció contactos con diversos grupos como la Asociación Ainu de Hokkaido. También debemos mencionar la acertada franja temporal elegida, pues en 1905 nos encontramos en uno de los momentos cruciales de la historia japonesa. En 1868, con la Revolución Meiji, el mundo japonés dio un giro de noventa grados. El sogunato y el Japón hermético de los samuráis se deshacían ante las presiones de modernidad, el recuperado protagonismo del emperador y las influencias occidentales. En 1905, en plena era Meiji, nos encontramos cómo la apertura comercial y la industrialización del país han producido drásticos cambios para muchos japoneses. En *Golden Kamuy* veremos cómo la economía industrial capitalista y los intereses occidentales tuvieron un efecto nocivo en las formas de vida *ainu* y en el ecosistema de Hokkaido. *Golden Kamuy* se presenta así como una de las mejores y más informadas representaciones del pueblo *ainu*. Reivindicadora a nivel cultural, social y ecológico, así como didáctica en cuanto a la historia japonesa y el pueblo *ainu*, *Golden Kamuy* significa un éxito en la divulgación histórica a través del cómic japonés y ha logrado cambios tangibles en la apreciación de la cultura *ainu* en Japón y a nivel internacional.

Operación Muerte

総員玉碎せよ!



Shigeru Mizuki

1 volumen

Kodansha

1973

Astiberri

Shigeru Mizuki (1922-2015) es uno de los mangakas más prolíficos y exitosos de todos los tiempos. Si bien algunas de sus obras más famosas como *GeGeGe no Kitarō* se basan en el folclore del pueblo japonés y los *yōkai*, Mizuki también ha realizado contundentes obras sobre la historia contemporánea japonesa y mundial. Sus mangas, de marcado contenido antibélico, se pueden relacionar con su conexión directa y personal con la guerra y la historia. Nacido en Osaka en 1922, Mizuki sería reclutado en 1942 para luchar en la Segunda Guerra Mundial. Su destino fue la isla de Nueva Bretaña, en el archipiélago Bismarck de Papúa Nueva Guinea. Allí sufrió la guerra del Pacífico de primera mano, contrayendo malaria, viendo a sus compañeros morir y perdiendo, finalmente, su brazo izquierdo, el dominante, por las heridas de un bombardeo.

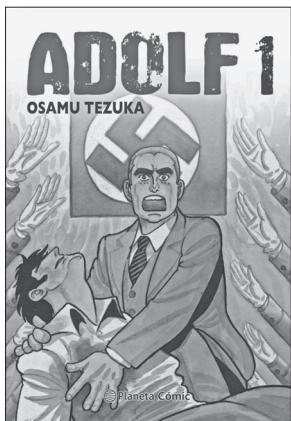
Tras volver a Japón y toparse con la condena y encierro de su hermano como criminal de guerra, Mizuki se buscó la vida en diferentes trabajos mientras anhelaba recuperar su camino como artista, que había abandonado al participar en la guerra. Ya como mangaka exploraría la historia contemporánea de Japón en obras como *Comic Shōwashi*, en la que repasa los acontecimientos principales de la era Showa, o en su brillante autobiografía publicada por Astiberri. Sin embargo, hemos optado finalmente por la cruda *Operación Muerte*, un volumen único que, como menciona el autor en el epílogo, es noventa por ciento autobiográfico y real.

Como ya anticipamos, en la obra veremos el periplo de los soldados japoneses destinados a la isla de Nueva Bretaña durante la Segunda Guerra Mundial. Nuestro protagonista es un claro reflejo del propio Shigeru Mizuki, miope y con unas dotes artísticas que le valen encargos de sus oficiales para realizar retratos. La historia destila una dura crítica hacia el ejército imperial japonés, a sus valores, formas e ideología, y hacia la guerra en general. Así como sufrió el autor en sus carnes, veremos a los soldados padecer los abusos de sus superiores, maltratos injustificados y violentos que desmoralizaban a la tropa. Seremos testigos también de la banalización de la muerte que acaece en la guerra, donde los amigos y compañeros del protagonista son susceptibles de morir de las más variopintas formas sin demasiado efecto en el resto del ejército. Este desprecio por la vida se traslada a la ideología de no rendición que se intenta inculcar en una tropa derrotada, sin recursos, que vive en condiciones deplorables y que, en muchos casos, acaba contrayendo enfermedades como la malaria. La crítica se ve potenciada con el momento álgido de la historia que da título a la obra; la «operación muerte», referida a las cargas suicidas que unos cobardes oficiales instaban a sus hombres a realizar, y la vergüenza de sobrevivir a las mismas como le sucedió al autor.

El manga es una obra maestra e imperecedera que muestra las incongruencias y penurias de la guerra y que se enmarca en la corriente literaria del *Watakushi Shōsetsu* o «novela del yo», que consiste en obras personales con elementos autobiográficos que ahondan en el individuo y en la condición humana. El estilo artístico de Mizuki contrasta fondos hiperrealistas con personajes de estilo caricaturesco, exacerbando el drama y la voraz crítica de Mizuki. *Operación Muerte* es un documento histórico de primer orden, una lectura obligatoria y esencial que figura en el panteón de los grandes cómics históricos, como *Maus* de Art Spiegelman.

Adolf

アドルフに告ぐ



Osamu Tezuka

2 volúmenes

Kodansha

1983

Planeta Cómics

Osamu Tezuka tiene una obra inhumanamente extensa y variada que moldeó la industria del manga y sigue fascinando a lectores y otros mangakas. Si bien es cierto que, repasando su legado, podemos destacar un momento de su carrera donde sus obras comenzaron a considerarse infantiles y anticuadas. Este hecho no hizo sino motivar al maestro a reinventarse y penetrar en campos inexplorados por sus mangas, introduciéndose en lo que sería conocido como el «Tezuka oscuro». Este renacimiento consagró al alabado autor, remarcando el apodo que ya se había ganado como «Dios del manga». Durante este proceso, Tezuka se había introducido de lleno en el manga para adultos, aunque sin abandonar su vertiente juvenil. A principios de los ochenta, el mangaka se introduce de lleno en la creación de manga histórico con *El árbol que da sombra*, abordando la historia de un antepasado suyo y realizando una investigación historiográfica completa para conseguir una representación fidedigna. Posteriormente, en 1983, usaría su familiaridad con la documentación histórica para crear una de sus obras más serias y épicas: *Adolf*.

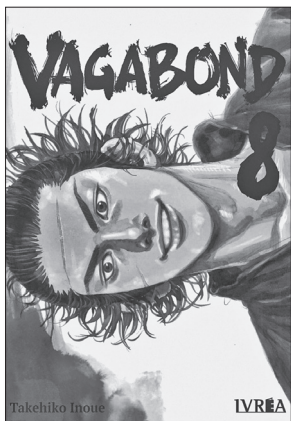
Adolf es un *thriller* histórico que se ambienta principalmente en Japón, antes y durante la Segunda Guerra Mundial. Si bien este es el escenario principal, esta compleja historia conecta diferentes países y se expande en el tiempo. En las primeras páginas se nos presenta a uno de los protagonistas y narrador de la historia, el periodista Sōhei Toge. En este comien-

zo ya legendario, Sōhei acude a depositar flores a una tumba y nos explica que esta es una historia de tres hombres llamados Adolf cuyas vidas estuvieron conectadas y que, tras el fallecimiento del último de ellos, puede contar su historia. La trama nos traslada entonces a 1936 donde Sōhei Toge se encuentra en Alemania para cubrir los Juegos Olímpicos de Berlín y, de paso, hacerle una visita a su hermano pequeño que vive allí. Durante su tétrica estancia en la Alemania nazi, su hermano es asesinado después de rescatar y salvaguardar una preciada información sobre Hitler, que puede cambiar el rumbo del mundo y de la inminente guerra. Esta información ha sido enviada a Japón y Sōhei se verá ahora envuelto en una conspiración más grande de lo que podría imaginar. Por otro lado, en Japón también busca la peligrosa información el alemán Wolfgang Kaufmann, cuyo hijo se llama Adolf. Adolf Kaufmann será uno de los protagonistas de la historia junto a su mejor amigo, Adolf Kamil, un chico judío cuya familia emigró a Japón huyendo del clima antisemita europeo. La relación de amistad contradictoria entre un chico de familia nazi y un chico judío irá tensándose a medida que se acerca y estalla la Segunda Guerra Mundial. Ambos amigos también acabarán viéndose envueltos en la peligrosa trama de esta información secreta; y junto a Adolf Hitler, conforman los tres Adolf de vidas conectadas de los que nos habla Sōhei Toge al comienzo de la historia.

Adolf es un perfecto *thriller* histórico que muestra con gran detalle el Japón militarista que acabó con la Segunda Guerra Mundial. La historia conecta con muchos personajes reales como el espía Richard Sorge que, junto a la gran labor documental, aporta una visión histórica real de Japón. La trama de misterio y acción se alarga durante años e interconecta las vidas de muchas personas a lo largo del mundo y el tiempo, construyendo así la gran épica que es *Adolf*. La última edición de la obra publicada en España por Planeta Cómic se compone de dos grandes volúmenes de tapa dura, pero se puede encontrar también la edición de cinco volúmenes anterior. Por último, debemos avisar de la gran violencia presente en la obra, derivada en su mayor parte de los hechos históricos narrados, que incluye violencia sexual, ejecuciones y torturas, que podrían llegar a herir sensibilidades.

Vagabond

バガボンド



Takehiko Inoue

37 volúmenes (en publicación)

Kodansha

1998

Ivrea

Seinen

De entre todos los guerreros que han dejado su impronta en la historia de Japón, uno de los más famosos y conocidos es, sin duda, Miyamoto Musashi. Nacido en pleno Japón feudal en 1584, Musashi se granjeó durante su vida una reputación sin igual en el manejo de la espada. Su lucha constante se verá acompañada por el desarrollo de un pensamiento filosófico que conjuga con sus habilidades marciales y que dará como resultado *El libro de los cinco anillos*. Como es de esperar, un personaje real y legendario como Miyamoto Musashi ha aparecido en infinidad de películas, novelas y mangas, tanto en historias de ficción como en adaptaciones noveladas de su vida. Tenemos la suerte de que a España han llegado algunos mangas notables sobre el personaje como es el caso de *Musashi* del rey del manga Shōtarō Ishinomori o la reinterpretación del personaje en *La Bestia*, del brillante Hideki Mori. No obstante, la mejor forma de introducirse en el mítico guerrero es, bajo nuestro punto de vista, *Vagabond* de Takehiko Inoue.

Con treinta y siete volúmenes, *Vagabond* se encuentra en hiatus desde hace años, abandonada por Takehiko Inoue al verse abrumado por la obra. La intención del autor es retomar la obra y ponerle punto y final, pero aunque permaneciese inconclusa para siempre, no dejaríamos nunca de recomendar esta obra maestra del manga histórico. El manga de *Vagabond* surge de la adaptación por parte de Inoue de la novela histórica de

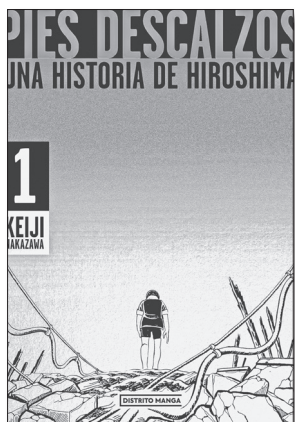
Musashi escrita por Eiji Yoshikawa y que ha sido traducida al español por la editorial Quaterni. Si bien la mayoría de los hechos y personajes que aparecen son reales o están basados en las historias que se contaban de Miyamoto Musashi, no debemos olvidar que estamos ante una versión novelada que incluye elementos de ficción para dar coherencia a la narración y exacerbar la epicidad y el dramatismo.

La historia de *Vagabond* comienza en el ocaso de la batalla de Sekigahara en el año 1600. Shinmen Takezo, a sus diecisiete años, ha sobrevivido a la batalla junto a su amigo Hon'iden Matahachi pese a estar ambos en el bando perdedor. Ambos salieron de su tierra natal para encontrar la fama en la guerra, pero Matahachi siente envidia por la valentía y habilidad de su amigo y acaba huyendo con una mujer. Ahora que está solo, Takezo decide embarcarse en un camino de violencia para mejorar su habilidad con la espada y volverse el guerrero más fuerte de Japón. Takezo fue maltratado de pequeño y a los trece años ya había matado a un adulto, su dura infancia lo convierte en una verdadera bestia, con una fuerza descomunal y capaz de cualquier cosa para sobreponerse a sus enemigos, aunque sea usando su propia sangre como arma. Este salvaje vagabundo, un guerrero sin señor al que servir, irá ahondando en el camino de la espada y ganando popularidad bajo su otro nombre, Miyamoto Musashi. Si bien la historia principal se centra en Musashi, también seguiremos los caminos de Matahachi, de la madre de este en la búsqueda de su hijo y de Otsu, la antigua prometida de Matahachi que, rechazada, buscará el amor en su inalcanzable amigo de la infancia, Shinmen Takezo. Pero sin duda, el otro personaje con más peso será el carismático Sasaki Kojiro, un joven guerrero con discapacidad auditiva y una habilidad con la espada inusitada que acabará por ser el gran rival de Musashi.

Vagabond es una obra maestra donde Inoue muestra su mejor versión artística, con una belleza extraordinaria en su trazo y el uso de pinceles más gruesos para dotar al dibujo de un estilo más tradicional e histórico. También se nos muestra el mundo violento del Japón feudal a través de las increíbles luchas, pero sin dejar de lado la gran profundidad de las reflexiones filosóficas de Musashi sobre la violencia y la muerte. Todo ello ha contribuido a que *Vagabond* se haya convertido, como su protagonista, en un manga épico e inolvidable.

Pies descalzos Una historia de Hiroshima

はだしのゲン



Keiji Nakazawa

4 volúmenes

Shueisha

1973

Distrito Manga

Shōnen

El 6 de agosto de 1945, a las 8:15 de la mañana, una bomba explotó desde una altura de seiscientos metros sobre la ciudad de Hiroshima. Mucho se ha dicho y escrito sobre este suceso a lo largo de la historia, pero pocos relatos son tan crudos y vívidos como el que encontramos en la obra *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*. Keiji Nakazawa tenía tan solo seis años cuando presencié cómo su mundo se desmoronaba. Logró salvar su vida gracias a un muro de hormigón que lo protegió de la bola de fuego producida por la bomba. Mientras tanto, en su hogar, su padre y sus dos hermanos sucumbían a las llamas ante los desesperados ojos de su madre, quien además estaba embarazada de ocho meses.

El trauma de esa vivencia lo acompañó durante el resto de sus días, pero el manga se convirtió en su vía para liberar la ira que sentía contra los militaristas japoneses que habían desencadenado la guerra y los estadounidenses que habían liberado la bomba con una aparente falta de conciencia sobre los horrores que infligieron a civiles inocentes.

La obra comenzó como una modesta contribución a una sección de obras autobiográficas en la revista *Weekly Shōnen Jump*, pero pronto se convirtió en un testimonio poderoso y trascendental. La historia, titulada *Ore wa Mita*, constaba de cuarenta y cinco páginas y cautivó a su editor,

quien instó a Nakazawa a ampliar dicha historia. De esta semilla nació lo que se convertiría en la creación de su vida, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*. Esta obra maestra ha sido traducida a veinticuatro idiomas y fue incluso el primer manga traducido al inglés en 1978, gracias a un grupo de activistas y voluntarios que fundaron Project Gen en Japón. En España, contamos con cuatro ediciones de la obra, siendo la más actual la de Distrito Manga.

La trama de *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima* nos sitúa en Hiroshima en 1945, cuando la guerra del Pacífico, desencadenada por Japón contra Estados Unidos y Rusia, llegaba a su fin. Seguiremos aquí a Gen Nakaoka, un niño que, al igual que muchos otros, había naturalizado los ataques aéreos y la pobreza. No conocía otra vida que esa, en un Japón donde las fuerzas militares confiscaban no solo objetos de metal para la producción de armas, sino también alimentos. El padre de Gen era uno de los tantos ciudadanos conscientes de que Japón estaba perdiendo la guerra, pero los militares japoneses reprimían a cualquiera que se atreviera a cuestionar al país, tachándolos de antipatriotas. La obra también arroja luz sobre el trato que se le daba a ciudadanos de otras nacionalidades, como coreanos y chinos, quienes eran forzados a trabajar y luchar en el frente mientras eran maltratados e insultados por los japoneses. El padre del protagonista sentía vergüenza por los discursos supremacistas que exaltaban al emperador como un dios y preveían la victoria en la guerra como una intervención divina.

Nakazawa creció en medio de la devastación y la pobreza de la posguerra de Hiroshima. Encontró consuelo en el manga de Osamu Tezuka, especialmente en *La nueva isla del tesoro*, que leyó una y otra vez. La influencia del dibujo de Tezuka es clara en la obra y se transmite al estilo de dibujo. Si analizamos los paneles del manga, encontraremos habitualmente referencias al trigo. El trigo es usado aquí como un símbolo de fuerza, ya que es capaz de levantar sus brotes incluso después de soportar la escarcha invernal y, aunque sea pisoteado, crece alto y recto.

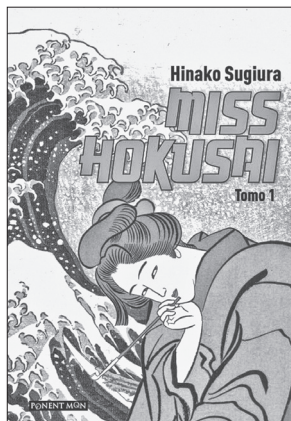
El prólogo de la obra está escrito por Art Spiegelman, autor del aclamado *Maus*, quien admite que *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima* lo obsesiona. Esta obra se destaca como un testimonio inigualable del trauma causado por la bomba atómica. La serie se basa en las experiencias reales de Nakazawa, quien estuvo expuesto a la bomba atómica a una edad temprana. Su esposa, Misayo, lo apoyó en su misión de ayudar a las futuras generaciones a comprender el horror de la bomba atómica.

Basándose en su experiencia personal de perder a su familia, la obra se ha convertido en un componente esencial de la educación sobre la paz en Hiroshima.

En *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, somos testigos de los horrores de la guerra a través de la perspectiva inocente de un niño. Esta obra no solo aborda la situación en Japón antes de la caída de la bomba atómica, un tema que resultó controvertido al señalar la responsabilidad del país en el conflicto y enfrentar la censura hasta nuestros días; también trata la ocupación estadounidense, los niños huérfanos y los raptados por la yakuza, así como las enfermedades a causa de la radiación. Lo que perdura de manera indeleble es el incansable esfuerzo del autor para asegurarse de que las generaciones futuras no tengan que experimentar lo que él vivió. La inscripción en su lápida «La paz es el mayor tesoro de la humanidad» resuena como un recordatorio perenne de la importancia de la paz en un mundo marcado por la devastación y la tragedia.

Miss Hokusai

百日紅



Hinako Sugiura

2 volúmenes

Jitsugyō no Nihonsha

1983

Ponent Mon

Seinen

Katsushika Hokusai fue un famoso pintor y grabador japonés del periodo Edo, reconocido por su influencia en el *ukiyo-e*, un estilo de grabado en madera que floreció en Japón entre los siglos XVII y XIX, y que es venerado como el antecesor del manga. Por eso, en la sección Conociendo el mundo del manga (página 42), exploraremos en profundidad la figura de Hokusai a través de la obra maestra creada por el genio Shōtarō Ishinomori. Para comprender por qué *Miss Hokusai* figura en nuestra guía de historia japonesa, es importante conocer a la autora detrás de la pluma, Hinako Sugiura.

Sugiura, discípula de Murasaki Yamada (página x), inició su carrera en el mundo del manga con *Tsugen Muro kore Ume* a través de la revista alternativa *Garo*. Se especializó en el periodo Edo, bajo la dirección del experto y novelista Shisei Inagaki, una época que le apasionaba. No solo se dedicó al manga, sino que también escribió libros y ensayos, y participó en programas de televisión, en especial en NHK, *Comedia: O-Edo de Gozaru*, donde solía vestirse con kimono.

En cuanto a *Miss Hokusai*, el título original *Sarusuberi* es un haiku de Kaga no Chiyo, una de las mejores poetisas del periodo Edo. Este haiku nos habla del árbol de Júpiter, cuyas flores nunca dejan de brotar de sus ramas, simbolizando la continuidad de la naturaleza. La autora comparte más detalles sobre esta elección de título al final del primer tomo. Este

segmento lo comenta alguien que se autodenomina el fan número uno de la autora, Baku Yumemakura, quien en 1996 colaboró en la creación de otras obras notables como *La cumbre de los dioses* y *Garoden*, junto al ilustre Jirō Taniguchi (página 372).

Yumemakura comentaba que era una pena que autores tan talentosos dejaran de deleitarnos con su arte. Curiosamente, la autora que anunció su retiro de la atención pública para cumplir su sueño de recorrer el mundo se encontraba en realidad en tratamiento por el cáncer que le habían diagnosticado en 1994. Sus médicos le recomendaron dejar la estresante y agotadora profesión de mangaka para realizar tareas menos exigentes, pero la enfermedad terminó con su vida a la temprana edad de cuarenta y seis años en julio de 2005.

En España, nuestra puerta de entrada a la fascinante creación de la autora es *Miss Hokusai*. A través de esta obra, Sugiura logra fundir su estilo característico, influenciado por el *ukiyo-e*, permitiéndonos realizar un viaje en el tiempo al Japón previo a su apertura al mundo occidental. Cada página de este manga es un auténtico tesoro, una obra maestra que no solo nos conecta con el arte y la historia de Japón, sino que nos sumerge en un mundo lleno de tradiciones y costumbres detalladas con la rigurosidad histórica que aprendió de su maestro y que caracterizan cada uno de sus trabajos.

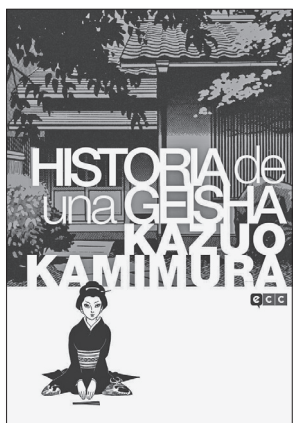
En las páginas de *Miss Hokusai*, somos testigos de la vida de tres personajes principales. La protagonista, Oeila, la tercera hija de Hokusai, con veintitrés años y apodada Ago o «barbilla» por su propio padre. Otro será Zenjiro Ikeda, un joven también de veintitrés años que, en el futuro, se convertiría en Eisen Keisai, gran representante del *bijin-ga*, un arte que destaca la belleza de la mujer. Y, por supuesto, también seguiremos a Hokusai, con cincuenta y cinco años de experiencia en sus trazos y una excentricidad que dejó una huella imborrable en la historia del arte.

A través de estas páginas, no solo exploramos más profundamente la vida de Hokusai, su familia y aprendices, sino que también se nos presentan otros pintores destacados como Toyota Hokkei, Kikukawa Eizan o Utagawa Toyoharu. Además, la obra nos brinda una mirada minuciosa a las costumbres, la vestimenta, los detallados peinados y los ricos mitos y leyendas de la época Edo. Todo esto convierte a *Miss Hokusai* en una auténtica joya de incalculable valor, tanto desde una perspectiva artística como histórica.

Aunque la carrera de la autora fue breve, sus obras fueron muy alabadas. Desde la editorial Ponent Mon, se ha mostrado interés en traer alguna de sus otras creaciones, así que nos queda soñar con un futuro en el que podamos tener en nuestras manos su otro gran éxito, *Hyakumono-gatari*, el último legado que dejó antes de retirarse del manga.

Historia de una geisha

凍鶴



Kazuo Kamimura

1 volumen

Shogakukan

1974

ECC Ediciones

Seinen

No son pocos quienes se adentraron en el fascinante mundo de las *geishas* a través de la icónica película de Steven Spielberg, galardonada con el Premio de la Academia y el Grammy, *Memorias de una geisha*. Basada en la novela homónima de Arthur Golden, esta película trajo a la luz la historia de Mineko Iwasaki, una verdadera *geisha* que compartió sus experiencias bajo la condición de mantener su identidad en secreto; una promesa que, lamentablemente, se rompió, obligándola a contar su propia autobiografía titulada *Vida de una geisha*. Es a través de estas narraciones donde podemos acercarnos poco a poco a la realidad de las *geishas*, despojándonos de nuestra mirada occidentalizada.

En este contexto, el genio del *gekiga*, Kazuo Kamimura, exploró este tema con profundidad. El título original japonés *Itezuru* hace referencia a la grulla, una criatura que se para sobre una pata con la cabeza resguardada bajo su ala, soportando estoicamente los embates del viento y la nieve. Este comportamiento, semejante al de nuestra protagonista, quien acostumbraba a mantenerse en una pierna para calentar sus pies helados, le valió el apodo de Tsuru, que significa literalmente «grulla».

Este manga es un conmovedor drama humano situado en los albores de la era Showa, alrededor de 1926, un periodo previamente explorado por Kamimura en obras como *Una mujer de la era Showa*, donde colaboró con Asao Takamori, autor de *Joe del mañana* (página 160). En *Histo-*

ria de una *geisha* seguimos a Tsuru, una niña vendida por la escasa suma de treinta yenes y una bolsa de arroz en Nigata, a una *okiya* en Tokio, una casa de *geishas* que financiará su formación y donde residirá durante la duración de su *nenki*, o contrato. En la obra acompañamos a Tsuru en su rutina diaria, lidiando con tareas domésticas y actividades de formación, preparándose para convertirse en una *geisha* de pleno derecho.

Desde la mañana hasta el mediodía, la encontramos ocupada con tareas domésticas y recados; y por las noches, ayuda a las *geishas* llevándoles el shamisen, un instrumento típico, o preparándoles el resto del equipaje. La casa de *geishas* donde reside recibe a menudo visitas de magnates de negocios y figuras militares, y la propietaria goza de un alto grado de confianza y reconocimiento por parte de sus distinguidos clientes.

Tsuru, la pequeña protagonista, no se presenta como una víctima; sin embargo, la obra no se priva de reflejar la dureza del entorno, que la empuja a crecer prematuramente. Con firmeza y resolución, Tsuru acepta su destino, anhelando convertirse en una *geisha* de pleno derecho y esforzándose al máximo por sobrevivir.

Este magnífico manga consta de catorce relatos. Los primeros siete nos llevan a través de la etapa de aprendizaje de la joven de trece años, mientras que los últimos siete nos presentan a una Tsuru convertida en una apreciada *geisha*. Curiosamente, la versión impresa de esta obra vio la luz dos meses después del trágico fallecimiento de su autor a los cuarenta y cinco años, víctima de un cáncer de faringe en enero de 1986. Vale la pena mencionar que, en la edición en formato libro, dos episodios —el octavo y el decimotercero— fueron omitidos, lo que significa que el autor originalmente concibió dieciséis episodios para la serie, aunque finalmente estos fueron censurados quizá por la situación que se estaba viviendo en aquellos años.

En definitiva, este es un relato fascinante que nos adentra en el mundo de las *geishas*, lleno de autenticidad y pasión. *Showa no Eshi* o «pintor de *ukiyo-e* de la era Showa», como se le reconocía a Kazuo Kamimura, fue un autor cuya carrera se forjó en las secuelas de la posguerra, que a pesar de su prolífica producción de hasta cuatrocientos manuscritos al mes, no alcanzó gran notoriedad más allá de las fronteras de Japón. Afortunadamente, hemos tenido el privilegio de descubrir su legado en el mercado español. Kamimura nos brinda un retrato exquisito y detallado de un Japón que se transforma con la transición a la era Showa, una época de cambio y evolución en la que las *geishas*, custodias de una tradición centenaria, se enfrentan a un mundo en constante mutación.

Satsuma Gishiden

El honor del samurái legendario

薩摩義士伝



Hiroshi Hirata

5 volúmenes

Nihonbungeisha

1977

Dolmen Editorial

Hiroshi Hirata es una de las figuras esenciales cuando hablamos del manga *jidaigeki*, el drama histórico de época. Este consagrado autor se labró un nombre siendo joven gracias a sus violentos mangas publicados en la industria del manga de alquiler* y con los que mantenía a su familia. Sus obras, dramas históricos de samuráis, demuestran el tradicionalismo imperante en la personalidad del propio Hiroshi Hirata. Además del manga, el autor también cultivó el arte de la caligrafía del que hace gala en sus obras. Conocido como un maestro del *gekiga*, ha influenciado a multitud de autores del mercado del manga y externos. Podemos mencionar dos casos paradigmáticos; empezando por Katsuhiro Otomo, director de cine y mangaka, autor de la mitificada *Akira* (página 344) cuyas letras japonesas del título están realizadas por Hiroshi Hirata con su habilidad caligráfica; otro gran admirador de su trabajo sería el novelista tradicio-

* Las librerías de alquiler de libros, conocidas en Japón como *Kashihon'ya*, adquirieron notoriedad en la industria del manga de posguerra, durante los años cincuenta y sesenta. Su éxito propició que surgieran editoriales que publicaban manga exclusivamente para esta industria, que serían llamados manga *kashihon*. Su formato permitió cierta libertad a los autores que no tenían en la industria de las revistas y supuso el formato del nacimiento del manga para adultos bajo el nombre de *gekiga*.

nalista Yukio Mishima. Encontrar las obras de Hiroshi Hirata que hay publicadas en español no siempre es tarea fácil, pues la mayoría están descatalogadas y escasean sus copias. Entre estas debemos mencionar la polémica *La venganza del guerrero repudiado*, que fue prohibida en Japón durante más de cuarenta años por su incorrecta y prejuiciosa representación de la comunidad *burakumin*. Por suerte, su obra más accesible en España actualmente es también su obra más famosa y la que hemos seleccionado para introducir al autor: *Satsuma Gishiden, el honor del samurái legendario*.

Aunque en la presente guía ya figuran otras representaciones del Japón feudal, durante la época Edo (1603-1868), *Satsuma Gishiden* nos sitúa a mediados del siglo XVIII cuando la decadencia de los modelos sociales de Edo comienza a anticipar el final que marcará la Restauración Meiji. El manga nos ubica en la provincia de Satsuma donde gran parte de los samuráis rozan la pobreza y se ven obligados a malvivir y realizar todo tipo de trabajos. Estos samuráis rurales de bajo rango, llamados *Goshi*, se sienten humillados e inferiores ante campesinos y comerciantes, a quienes jerárquicamente son superiores. Este clima de tensión social provoca violentos conflictos que son aplacados de la misma forma por los samuráis de mayor rango, creando a su vez conflictos dentro de la clase samurái. El manga arranca con la macabra celebración del *Hiemontori*, una práctica violenta donde dos equipos de samuráis compiten por arrancar el hígado a un criminal que huye. Este criminal, un *Goshi* víctima de sus circunstancias, pone de manifiesto la corrupción del sistema samurái y, tras salir con vida de la persecución, será uno de los personajes recurrentes de la obra. Sin embargo, la obra carece de un protagonista fijo, como suele ser el caso en otras obras históricas del autor, y se centra en exponer e interconectar conflictos y situaciones de la época usando diferentes puntos de vista. El otro punto angular de la trama se produce cuando el sogún ordena a los samuráis de Satsuma que participen en unas obras contra inundaciones fuera de su territorio, una tarea humillante que parece buscar la ruina del clan dominante en Satsuma y que pone en jaque a la provincia.

Como en el resto de obras similares de Hiroshi Hirata, el manga contiene un narrador que en innumerables cuadros de texto desarrolla los aspectos sociales, históricos y culturales que afectan a la trama, dotándola de un contexto fundamentado históricamente. El dibujo detallado de Hirata se vale del uso de pinceles y grandes dosis de tinta, casi apli-

cando sus dotes de caligrafía en sus trazos. Si bien se entremezclan ficción e historia, *Satsuma Gishiden* es una aproximación perfecta a la historia japonesa y a los motores que impulsaron el fin del Japón feudal que solo la maestría de Hiroshi Hirata es capaz de replicar con semejante contundencia.