

B/B

DONDE NACE EL SOL



FRIDA48

De Japón atrae el respeto, la delicadeza, la síntesis, lo diferente, su sabiduría, sus tradiciones, el arte, el budismo, los jardines, su arquitectura... Es un lugar tan lejano como fascinante.

No sabemos mucho de este país, y aunque hemos escuchado sobre el anime (animación), leído o visto algún manga (cómic) y sabemos de las grandes compañías de esa nación, no conocemos su pasado que es rico y abundante en arte y cultura.

Japón, su cultura, es el resultado de un proceso histórico que comienza con las olas inmigratorias originarias del continente asiático e islas del Pacífico, seguido por una fuerte influencia cultural proveniente de China, para pasar posteriormente a un largo periodo de aislamiento con el resto del mundo hasta finales del siglo XIX. A partir de ese momento tendrá una notable influencia de otras culturas que se irá acrecentando después de la Segunda Guerra Mundial.

Begoña Kapape

Tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, Japón quedó totalmente dominado por Estados Unidos. Su mundo cultural quedó en un principio al margen de este control, aunque finalmente la influencia de la cultura popular americana se tradujo en una pérdida de tradiciones en Japón que conformó un vacío que es, precisamente, una de las principales líneas temáticas que recorre la obra de algunos artistas vanguardistas. Estos autores intentan aunar, hoy en día, elementos de la sabiduría tradicional japonesa con

rasgos de cultura popular nipona como son el manga y el anime, mientras otros toman elementos de artistas occidentales como Dalí y los surrealistas o Warhol y el Pop Art.

Actualmente creadores como Sadamasa Motonaga y Saburo Murakami por citar algunos de los más significativos, también quieren dejar constancia en sus obras del impacto de su atroz experiencia con Hiroshima y Nagasaki, aunque el carácter aparentemente simple de algunas de sus obras puede hacernos pensar, erróneamente, que se trata de actos lúdicos sin más. No



Sadamasa Motonaga, "4 formas de movimiento"

obstante, su carácter simbólico obliga siempre a reflexionar en torno a cuestiones relacionadas con la vida y la muerte, la crítica a la sociedad tecnificada y a sus peligros.

Muchos de los artistas destacados del vanguardismo trabajan en su propio país y en algunos países extranjeros, sobre todo en París,

siendo en muchos casos ganadores de premios internacionales. En su momento, algunos de estos artistas sintieron que no había nada japonés en sus trabajos y que, de hecho, sus obras pertenecían a la escuela internacional. A finales de los años setenta, la búsqueda de las cualidades japonesas y de un estilo nacional hizo que

Takashi Murakami "Tan-tan-bo"



Numerosos artistas se dedicaron a la pintura con el objetivo de capturar los matices tradicionales de la disposición espacial, la armonía del color y el lirismo de su país.

con el objetivo de capturar los matices tradicionales de la disposición espacial, la armonía del color y el lirismo de su país.

CINE DE TERROR

Si la imagen de Japón fue durante mucho tiempo representada por el samurai y la geisha, hoy en día el cine japonés está presentando algunas de las propuestas más novedosas del momento. Los filmes de temática sobrenatural que han



Takahashi Hiroshi, "Ju-on"

muchos de estos artistas reevaluasen su ideología artística y diesen la espalda a lo que algunos consideraban como las "superficiales" fórmulas de Occidente. Las pinturas contemporáneas que seguían un estilo moderno comenzaron a ser realizadas usando deliberadamente las formas, recursos e ideologías tradicionales del arte japonés. Numerosos artistas se dedicaron a la pintura

“La diferencia entre el horror japonés y el horror occidental se remonta a la diferencia en las creencias religiosas. Al hacer las películas de horror, los métodos de describir el mundo espiritual y la expresión del horror son totalmente diferentes entre Japón y el occidente.”

Hideo Nakata



Shōnen Jump, la revista de comic mas vendida del mundo

Llegado al cine o al DVD en los últimos años, tienen en común algo más que fantasmas y sus-tos: una visión de la ciudad como un purgatorio donde es difícil distinguir entre vivos y muertos. El cine sobre historias sobrenaturales es un gé-nero con un gran número de adeptos, tantos en el propio país como fuera de éste. Pero, ¿qué tienen de especial las producciones japonesas? La principal diferencia se encuentra en la cultura y la sociedad nipona y toda la sensibilidad que logran transmitir a través de los fotogramas. La lentitud, el montaje pausado, además de unos guiones que intentan mezclar elementos fan-tásticos y originales, proporcionan, al menos en un principio, una atmósfera muy lograda que envuelve al espectador. Otro elemento que usan para manipular el grado de horror, es simple-mente cambiar la longitud de los sonidos, esti-rando así los intervalos de las notas. Algo sencillo pero que puede causar terror entre el público. Es un sentido del miedo conducido por la calma, que es rota por un cambio sonoro repen-tino, produciendo una sacudida eléctrica entre la audiencia.

En la actualidad, el cine de terror japonés se encuentra a la vanguardia del género apor-

En el manga las viñetas y páginas se leen de derecha a izquierda, al igual que en la escritura tradicional japonesa. El más popular y reconocido estilo de manga tiene también otras características distintivas, muchas de ellas por influencia de Osamu Tezuka, considerado el padre del manga moderno.

tando una nueva mirada que desde occidente no podía realizarse. Algunos de los directores que se han ganado el éxito en taquillas tanto de Ja-pón como de occidente son Hideo Nakata “The Ring” y Takahashi Hiroshi con “Ju-on”.

EL FENÓMENO MANGA

Manga es la palabra japonesa para designar la historieta en general. Fuera de Japón se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics pro-ducidos en este país. Se traduce literalmente como “dibujos caprichosos” o “garabatos”.

Hoy en día, el manga es la tradición de historias más influyente en el mundo y consti-tuye una parte importantísima del mercado edi-torial de Japón. Abarca todos los géneros y llega a todos los públicos, motivando además adap-taciones a distintos formatos: series de dibujos animados conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Un único dato sirve para ilustrar la magnitud de este fe-nómeno: en el año 2000, el 62% de todos los libros y revistas publicados en ese país eran de estilo manga.

Como se puede suponer por esta cifra, el manga no es sólo cosa de jóvenes. En Japón hay manga para todas las edades, profesiones y estratos sociales, incluyendo amo/as de casa, oficinistas, adolescentes, obreros, etc. El man-ga erótico y pornográfico (hentai) supone una cuarta parte de las ventas totales. ●

MUNDO MANGA

OSAMU TEZUKA

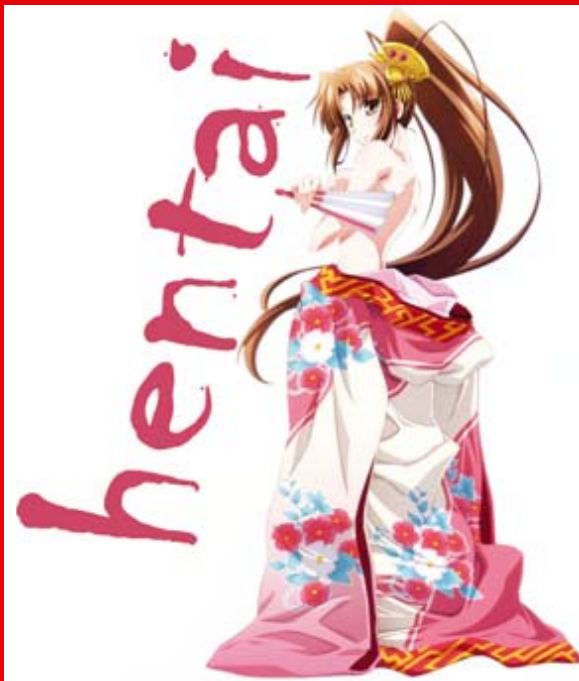
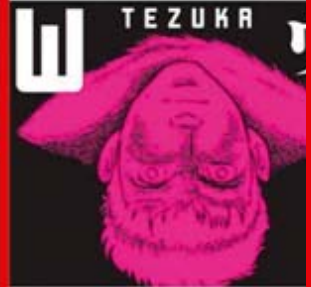
Osamu Tezuka (1928 - 1989) fue un dibujante de historietas y animador japonés, al que se suele llamar "el Dios del manga". Su estilo ha influenciado enormemente en los nuevos autores y autoras japoneses, sobretodo en el género *Soho Manga* o manga romántico. Sus personajes de grandes ojos y cara redonda (inspirados por el mundo Disney), son conocidos en todo el mundo.

Fue un autor muy prolífico y la temática de sus trabajos va desde el romanticismo, la ternura y un gran humanismo (*La princesa caballero*, *Astroboy*, *Kimba*), hasta lo que se ha llamado "el Tezuka oscuro", explorando el lado sucio del alma humana en sus más variadas manifestaciones. Corrupción, muerte, tortura, engaño, sadismo, además de otros temas considerados en su momento y lugar como tabú, como la homosexualidad y la religión, son abordados con total libertad por el autor en historias como *MW*, *El árbol que da sombra*, *Ayako*.



'La princesa caballero', la historia de una princesa que debe ser criada como niño para cumplir la voluntad de su pueblo. Es una crítica de Tezuka a la ley sálica.

En '*MW*', Tezuka aborda temas como la homosexualidad, la corrupción política y las armas químicas.



HENTAI

El Hentai es uno de los géneros del manga de temática sexual. En su forma más extrema, representa, para algunas personas, una degeneración pornográfica del manga, sexualmente violenta e incluso pedófila; para otras, se trata de una expresión libre con contenidos para adultos ("sino te gusta, no mires"), aunque en la realidad, la mayor parte del público que consume estos productos es el adolescente, sobretodo en las versiones desarrolladas para videojuegos.

El *Ecchi* es una forma de Hentai donde los contenidos sexuales no son explícitos, se desarrolla en situaciones donde se le agrega humor a un determinado momento de índole sexual.

En cualquier caso, el Hentai supone una cuarta parte de las ventas totales de libros impresos de Japón.