

ESTILOS DE DIBUJO REALISTA EN EL MANGA JAPONÉS ENTRE LO IDEAL Y LO OBJETIVO EN LA OBRA DE IKEGAMI RYŌICHI Y ŌTOMO KATSUHIRO

REALISTIC DRAWING STYLES IN JAPANESE MANGA BETWEEN THE IDEAL AND THE OBJECTIVE IN THE WORK OF IKEGAMI RYŌICHI AND ŌTOMO KATSUHIRO

Oscar García Aranda
Universidad Autónoma de Barcelona
<https://orcid.org/0009-0004-9460-6181>
oscar.garcia.aranda@uab.cat

RESUMEN

El siguiente artículo analiza y define una distinción de estilos de dibujo realista en el manga a principios de los años ochenta, en base a una comparativa de los estilos de dibujo de los *mangaka* Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiko. Tras el análisis de ambos estilos, se proponen dos categorías estilísticas — denominadas como realismo idealista - físico y realismo objetivo - óptico — para definir ambas vías de realismo formal al manga. Sus principales diferencias residen en el aspecto de sus trazos, volúmenes, sombras y rasgos faciales, entre otros aspectos que denotan diversas técnicas de dibujo como también concepciones diferentes de “realismo”: una más idealizada y artística, mientras que otra es más naturalista y fotográfica.

La investigación también valida ambas categorías como “estilos” de dibujo generalmente diferenciados, tanto contrastándolos con sus precedentes históricos — de la historia del manga japonés y otro tipo de referentes — como también observando la influencia de ambos estilos en dibujantes de manga posteriores. En este sentido, proponemos que la vía idealista-física queda congregada principalmente en el ámbito del manga adulto masculino, mientras que la vía objetiva - óptica adquiere una continuidad más ecléctica, combinándose con los modos de expresión *moe* o el desarrollo del *anime* japonés.

Palabras clave: manga/cómic/Japón/estilos de dibujo/realismo

ABSTRACT

The following article analyzes and defines a distinction between realistic drawing styles in manga during the early eighties, based on a comparison between the drawing styles of *mangaka* Ikegami Ryōichi and Ōtomo Katsuhiko. After the analysis of both styles, two stylistic categories are proposed — called idealistic - physical realism and objective - optical realism — to define both paths of formal realism within manga. Its main differences lie in the shape of its strokes, volumes, shadows and facial features, among other aspects that denote various drawing techniques as well as different conceptions of “realism”: a more idealized and artistic one, while the another one is more naturalistic and photographic.

The research also validates both categories as generally differentiated drawing “styles”, both contrasting them with their historical precedents — from contemporary Japanese manga history and other kinds of referents — and also observing the influence of both styles on later manga cartoonists. In this sense, we propose that the idealistic - physical path is mainly congregated within the field of adult male manga, while the objective - optical path acquires a more eclectic continuity, combining with *moe* expression modes or the development of Japanese anime.

Key words: manga/comic/Japan/drawing styles/realism

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objeto de estudio y análisis el realismo formal en el manga japonés, esto es, estilos de dibujo realistas y sus diferentes características formales y estéticas. En un medio como el manga, comúnmente caracterizado por un lenguaje visual de perfil caricaturesco, los estilos de dibujo realista también poseen una notable variedad, nutriéndose de la semiótica icónica de este lenguaje artístico, además de poder acotarse e identificarse tanto histórica como genealógicamente bajo una serie de factores generalmente comunes. Del mismo modo, la cuestión del realismo formal en el manga no ha sido ajena al estudio crítico y académico del medio, ya sea desde una perspectiva historiográfica (Takeuchi, 1995; Ōtsuka, 2003, 2013), formal (Natsume, 1996; Takeuchi, 2005; Ito, 2007) o en relación a diferentes movimientos (Rosenbaum, 2012; Iwashita, 2013).

En este sentido, el siguiente trabajo propondrá que a finales de los años setenta podemos identificar al menos una división bipartita y claramente definida de estilos de dibujo realista, que denominaremos como realismo idealista - físico y realismo objetivo - óptico, las cuales partirían del ámbito demográfico del manga adulto *seinen*. Más concretamente, esta ramificación vendría producida por el impacto y posterior influencia de los estilos de dibujo de Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiro, principales casos de estudio de esta investigación, ambos partícipes de una generación de *mangaka* coetánea como también de una misma demografía, pese a las múltiples diferencias que existen entre el estilo de ambos artistas.

Mediante estos casos de estudio y marco temporal, el objetivo de esta investigación será la de definir las categorías de realismo formal propuestas, como también destacar su evolución y continuidad posterior en el estilo de otros *mangaka* más allá de los dos principales casos seleccionados. Para dicha labor, empezaremos introduciendo la cuestión del realismo formal en lenguaje visual del manga en base a las consideraciones de diferentes académicos, como también el ámbito — más concretamente, el *gekiga* — que permitió un desarrollo más explícito de esta vertiente realista a nivel formal. Esta retrospectiva histórica y teórica servirá también para validar el marco temporal de estudio seleccionado, ya que tanto el bagaje artístico anterior como las consecuentes transformaciones técnicas e industriales son las que propician el auge de *mangaka* como Ikegami y Ōtomo, a la par que constituyen sus estilos de dibujo y referentes. Una vez establecido dicho marco teórico, pasaremos al análisis estilístico de ambos estilos, partiendo de dos principales tipos de recursos. Por un lado, fuentes primarias — consistentes en libros de arte, revistas y catálogos de exposición, entre otros formatos — con entrevistas y declaraciones de los propios artistas que nos ilustran sus métodos de trabajo, técnicas e influencias. Y por otro, categorías y conceptos propuestos por diferentes teóricos, que nos permitirán generar nuevas categorías formales y estilísticas propias para definir dichos fenómenos y procesos formales.

Una vez establecidos ambos estilos de dibujo, validaremos su existencia y continuidad mediante diversos ejemplos posteriores, que analizaremos cómo actúan en ellos a través de fuente primaria —igual que en los dos principales casos de estudio— y que nos servirán para indicar y verificar cambios y transformaciones, a veces arraigadas a las dinámicas de cada estilo o procesos de la industria del manga. De este modo, la investigación concluirá con una síntesis de ambos estilos, sus características y posteriores transformaciones e influencias, como también diversas consideraciones y perspectivas de estudio que puedan incentivar el desarrollo de futuras investigaciones, que sigan profundizando y expandiendo la cuestión del realismo formal en el manga, ya sea tanto en algunos de los ejemplos propuestos — posteriores a nuestros principales casos de estudio — como en series más actuales.

2. “MANGAESCO” Y CUERPO SIMBÓLICO: LA AMBIGÜEDAD DEL REALISMO FORMAL EN EL MANGA

De entre los distintos estilos de dibujo y convenciones formales que podemos encontrar en el manga a lo largo de su historia y géneros, podemos identificar una notable predominancia de un apartado visual icónico, sintetizado y caricaturesco. En este sentido, Tezuka Osamu, en su manual *Manga no kakikata* (1978), indica precisamente que el manga empieza mediante garabatos que se fundamentan en los principios de omisión, exageración y transformación.

Según Tezuka, en el mundo del cómic no hay un interés por representar la realidad sensible, puedes crear un manga sin “saber dibujar bien”, ni necesidad de copiar objetos reales (Tezuka, 1996: 10-39). Lo único necesario es dibujar aquello que hay en tu mente, que también es un sustrato de tus deseos y ambiciones. Y de este modo, se crea un universo ficticio, con personajes icónicos, fácilmente identificables, hechos con líneas suaves bajo un proceso de deformación, que para Tezuka (1996: 10-39) la deformación parte del ámbito de lo puramente artístico y simbólico.

En base a estos pensamientos, diversos críticos, entre los que destacan el crítico cultural Ōtsuka Eiji (1994, 2008), Ito Go (2005), Jacqueline Berndt (2012), Takeuchi Osamu (2005), Natsume Fusanosuke (1996) y Adachi Kayuu (2019), han definido el estilo de Tezuka, y por extensión del lenguaje visual del manga y sus recursos formales bajo la categoría de lo “mangaesco” (*mangaeski*). De este modo, lo “mangaesco” se puede entender como una semiótica de símbolos en las que sus dibujos y cada elemento de los mismos son considerados jeroglíficos (*shōkeimoji*) formales, que se reproducen y combinan de diferentes maneras y patrones dentro de sus propias dinámicas alejadas de la realidad. Algunas de las consideraciones de estos autores no son algo nuevo, ya que algunos de estos críticos (Iwashita, 2013: 85-155; Ito, 2014; Natsume; Peeters; Ōtomo; Schuiten, 2013: 24-31) ponen los mecanismos de expresión del manga en relación a las teorías de la representación de Rodolphe Töpffer o la semiótica de Charles Sanders Peirce (Takeuchi, 2005: 220-45).

Sin embargo, Ōtsuka también comenta que la semiótica del manga no es ajena de un cierto componente de realidad, de una contradicción en forma de “realismo científico” (*ka-gakutekina riarizumu*), el cual es introducido mediante la expresión de dolor — ya sea mediante la representación de sangre o muerte — y sexualidad en forma de cuerpos sexualizados dentro de este plano de lo simbólico (Ōtsuka, 2003: 169-214, 2008: 99-125, 2013). Esto se debe según Ōtsuka al estrecho contacto de Tezuka y otros dibujantes de la época con la industria bélica durante la guerra del pacífico, y que se ve reflejada en obras como el *one-shot Until the Day of Victory* (1945), en el que vemos a un niño llamado Tonkichi siendo tiroteado por un avión de combate y sangrando en el proceso (Ōtsuka, 2003: 150-60). Este hecho contrasta con el tono carente de fisicalidad, inmortal y plenamente simbólico de la animación de Disney o personajes derivados de dicha estética — a la que Ōtsuka (2003, 2013) denomina el “formato Mickey” (*mikki no shoshiki*) — cuyo caso paradigmático lo encontramos en *Norakuro* (1931) de Tagawa Suihō, que siempre sale ileso e invencible de cualquier enfrentamiento, y en todo caso, se utilizan imatipos simbólicos para expresar el daño, nunca mediante la representación de dolor físico, sangre o la muerte.

Con el ejemplo de *Norakuro*, Ōtsuka y Yamamoto también propone que detrás de estos procesos hay una cierta continuidad histórica y artística entre el manga de Tezuka — y por tanto el manga de postguerra — y el manga de preguerra, donde Tagawa era el referente a seguir, con sus diferentes modos de expresión y representación simbólica (Ōtsuka, 2003: 169-214; Ōtsuka & Yamamoto, 2023: 86-102). De hecho, estos autores, consideran que estos mecanismos ya se cimentarían supuestamente en diversos manuales de dibujo del período Taishō y sus “bocetos simplificados”, también conocidos como *ryakuga*, y entre los que también se podrían incluir las ilustraciones de *Hokusai Manga* (1814-1819) (Ōtsuka & Yamamoto, 2023: 86-102).

Dentro de estas dinámicas de configuración de la caricatura, encontramos el proceso conocido como deformación, el cual posee diferentes concepciones según el autor. Mientras que para Tezuka (1996: 10-39) el proceso de deformación es inherente del medio, es decir, se fundamenta en valores abstractos, simbólicos, y puramente artísticos, para otros *mangaka* como Ishinomori Shōtarō, el cual también tenía su propio manual de como dibujar manga, la deformación toma como punto de partida la realidad sensible, a través de la cual trabaja, simplifica y transforma para obtener la caricatura (1965, véase también Iwashita, 2013: 85-155; Ōtsuka, 2003: 65-101). En esta misma línea que insinúa que la caricatura y el icono llevan implícitas una vertiente realista, encontramos también lo que Scott McCloud, en su libro *Entendiendo el Cómic* (1993) denomina como “abstracción icónica” de la realidad sensible. Para McCloud, el proceso de abstracción icónica consiste en destacar ciertos aspectos o rasgos de los personajes — ojos, peinados, complexiones anatómicas, entre otros elementos — para obtener la caricatura, una estética con una gran finalidad comunicativa y expresiva (McCloud,

2019). Es decir, dentro de no sólo la práctica del manga sino también de la teoría del cómic como medio a nivel global, encontramos diversas perspectivas que sitúan el valor de la realidad detrás de la abstracción y deformación caricaturesca que presenta el lenguaje artístico del manga como también el estilo de dibujo de muchos de sus autores.

Recapitulando estas observación y perspectiva, y focalizando ahora en el aspecto de la sexualidad, Ōtsuka, en su ensayo *Sengo Manga no Hyōgen Kūkan* (1994) indica que la semiótica del manga se sirve de lo conocido como “cuerpo simbólico” (*shōchō-tekina karada*). Separándose de una representación realista de los cuerpos, entendida como el “cuerpo crudo” (*namami*), el cuerpo simbólico — el cual localiza de nuevo sus orígenes en Tezuka — es inorgánico, no sexy y carente de erotismo, como si se tratase de un maniquí, de manera que sus diseños femeninos “no tienen un sentido carnal” (*namami no ningensei ga nai to*) (Ōtsuka, 1994: 5-16; Tezuka, 1996: 10-39). Obviamente, y como bien indica el investigador Iwashita Housei, detrás de todo este corpus teórico hay también que destacar un sesgo sexista, un *male gaze* (Mulvey, 1975), en el sentido de que detrás de esta concepción del cuerpo femenino, como también de algunos iconos propios de la feminidad, encontramos una serie de tipificaciones y formas imbuidas en base a un claro *bias* de género (Iwashita, 2013).

Paralela a la cuestión sexual se encuentra también el canon de cabezas de los cuerpos simbólicos, el cual, por lo general, rompe con la estructura corporal realista según la demografía de la serie o la época. Por ejemplo, hasta los años sesenta los personajes tendían a tener cabezas muy destacadas, como por ejemplo es el caso de Atom en *Tetsuwan Atomu* (1952-1968), debido al tono infantil de las series de aquel entonces, muchas veces relacionadas con el marco del género *gag-manga* (Takeuchi, 2005: 24-6). En este sentido simbólico, Takeuchi comenta que Tezuka consideraba a sus personajes como peluches (*nuigurumi*), bajo el patrón de deformación propio de la expresión del medio (Takeuchi, 2005: 220-45). Por otro lado, a medida que las series buscan ser más serias, adultas y dramática, el estilo también se vuelve más “realista” y por tanto aumentan el número de cabezas del canon. Takeuchi ejemplifica estas dinámicas en la evolución del estilo de dibujo de Toriyama Akira a lo largo de la serialización de *Dragon Ball* (1984-1995) como producto de diversos cambios temáticos y estructurales en la serie (Takeuchi, 2005: 24-6).

En cualquier caso, esta contradicción, entre el cuerpo simbólico y el realismo científico, y la tensión de lo simbólico y lo realista en forma de dolor y sexo es una de las características que hacen que el manga de Tezuka sea considerado como el inicio del manga de posguerra (Ōtsuka, 2008, 2003: 150-60; Takeuchi, 2005: 220-45). En este sentido, diversos autores (Ōtsuka, 2003: 65-101; Azuma, 2009, Suan, 2021; Adachi, 2019, entre otros) han teorizado también varios sistemas de transformación formal y estilística en base a la semiótica del manga desarrollada por Tezuka, incluso algunos de ellos — como la *database* de Azuma Hiroki (2009) —, con dicha raíz de manera implícita. Estos “sistemas” se entienden como la base para que cada *mangaka* pueda desarrollar su propio estilo de dibujo, a través la citación de un infinito número de iconos, convenciones formales y arquetipos previamente establecidos, donde las demografías también servirían de marco de citación recíproco y generacional entre *mangaka* (Yomota, 1999; Iwashita, 2013: 85-155; Natsume & Takeuchi, 2009: 15-21).

Bajo estas capacidades, la semiótica del manga, aupada por diferentes procesos económicos y comerciales, se convertirá también en un modo de expresión más monótono, convencionalizado y reiterativo como para agruparse e identificarse diferentes tendencias estilísticas y artistas según la época o la demografía (Natsume, 1997: 53-65; Takeuchi, 1995: 152-4). Del mismo modo, estas también evolucionarán y cambiarán bajo estos mismos factores — o citaciones y reiteraciones (Suan, 2021: 184-192) — donde como veremos a continuación podemos identificar y definir al menos dos modos de realismo formal diferentes.

3. APORTACIONES DEL GEKIGA AL DESARROLLO DE ESTILOS DE DIBUJO REALISTA EN EL MANGA

Para entender la evolución y transformaciones de esta semiótica del manga hacia diversos modos de realismo, es necesario delimitar la irrupción del *gekiga* en la historia del manga como medio. El *gekiga* fue un movimiento de cómic *underground* japonés surgido a mediados de la década de los cincuenta, caracterizado por proponer series más adultas y oscuras en

contraste con la línea más “infantil” y humanista del manga de Tezuka (Rosenbaum, 2012). Entre otras características, a nivel formal y estilístico destaca por un tono más realista a varios niveles, desde la mayor recreación en sombreados — los cuales según Takeuchi (2005), sirven para acentuar la fisicalidad, texturas y volumen de los personajes y objetos —, fondos detallados y trazos gruesos con una plumilla G (*G-pen*) — plumilla popularizada por estos artistas —, a diseños de personaje más realistas tanto en complejidades anatómicas como como en escala, empleando un canon de siete cabezas (Rosenbaum, 2012). En esencia, se podría decir que el *gekiga* ofreció una pátina de realismo más explícito en el manga, siendo el punto de partida de múltiples transformaciones que adaptarían los recursos mangaescos introducidos por Tezuka a diferentes tendencias, géneros y estilos personales.

Numerosos académicos y críticos han considerado que estas aportaciones estilísticas, más realistas y oscuras, se diseminaron gradualmente entre las revistas de manga juvenil *mainstream* de cara a mediados de los sesenta (Natsume, 1998: 293-362, 1997: 38-52; Berndt, 1996: 64-74; Pellitteri, 2010: 145-8; Rosenbaum, 2012; Reyes-Guerrero, 2016). Este fenómeno vino también acompañado de una nueva ola de jóvenes *mangaka*, tales como Chiba Tetsuya, Kajiwara Ikki o Nagai Go, a los que podríamos definir o identificar como artistas “post-gekiga”. Esta nueva generación aplicó las aportaciones del *gekiga* en sus series *shōnen*, con rasgos más angulosos y marcados mediante el trazo salvaje y orgánico de la plumilla G, como también anatomías más humanas. Algunas de las series características de esta renovación del *shōnen manga*, tales como *Ashita no Joe* (1968-1973), *Kyojin no Hoshi* (1966-1971) o *Devilman* (1972), introducían nuevos arquetipos de protagonista — como por el ejemplo el antihéroe o el *outsider* — y presentaban argumentos más realistas y dramáticos, tratando temas como la auto-superación, la soledad, el trabajo en equipo o el sacrificio, además de contener representaciones de una mayor violencia y sexualidad según el género (Reyes-Guerrero, 2016).

Del mismo modo, ya para la década de los setenta la herencia del *gekiga* también derivó en lo que hoy conocemos como *seinen-manga*, esto es, la demografía de manga adulto masculino, no solo con mayor número de series de la actualidad, sino también la más prolífica a nivel de géneros y tonos temáticos, careciendo de unas convenciones tan estandarizadas como las de otras demografías, y congregando a multitud de autores y autoras de diferentes estilos (Natsume & Takeuchi, 2009: 42-7). Críticos como Natsume y Takeuchi consideran que el *seinen* también influyó en una mayor consideración y reconocimiento del manga como “cómic” en relación con otros mercados de cómic internacionales, y eso también se ve reflejado en el tipo de influencias que aplicaron algunos de los *mangaka* más reconocidos de esta demografía (Natsume & Takeuchi, 2009: 42-7).

Otra de las “herencias” del *gekiga* que es relevante para nuestra cuestión reside en las aportaciones de carácter teórico y crítico al respecto del lenguaje artístico del manga por parte de algunos *mangaka* y revistas partícipes o vinculadas al *gekiga*. En este sentido, en primera instancia encontraríamos según el crítico Ito Go los artículos ensayísticos sobre técnicas y métodos de dibujo publicados en la revista *COM* (1967-1973), elaborados por parte de *mangaka* de diversas generaciones tales como Fujiko F. Fujio, Takemiya Keiko o Adachi Mitsuru, entre otros artistas (Ito, 2007: 52-68). Dentro de este mismo contexto, destaca también la creación de la academia de manga *Gekiga Sonjuku* del guionista Koike Kazuo, en la que se formarían multitud de *mangaka* de gran popularidad en los setenta, ochenta y noventa tales como Takahashi Rumiko o Hara Tetsuo, entre otros jóvenes autores de la época (Ito, 2007: 52-68).

De este modo, podríamos sugerir que muchos de los *mangaka* y creativos de los años setenta y ochenta, tanto de demografías masculinas como femeninas, se veían envueltos en una red de formaciones e influencias formales transgeneracional, fundamentada en el viraje más adulto y realista ofrecido en primera instancia por el *gekiga*, y que tendrá un reflejo más o menos acentuado en diversos aspectos de sus obras y estilos de dibujo. A su vez, Natsume concluye que estos procesos incentivan que el manga como medio se vuelva más personal, auto-expresivo, literario y diverso, haciendo que se conviertan en un medio asentado entre las nuevas generaciones como también relacionado con otros medios (Natsume, 1998: 293-362). Con la estandarización del *gekiga* entre las publicaciones juveniles, el manga se vuelve más sofisticado y diverso, se convierte en una cultura popular de Japón en la que las nuevas generaciones y otros medios se ven reflejados (Takeuchi, 1995: 152-4).

4. IKEGAMI RYŌICHI Y ŌTOMO KATSUHIRO: PARADIGMAS DE REALISMO IDEALISTA-FÍSICO Y REALISMO OBJETIVO-ÓPTICO

Entendiendo pues la evolución visual del manga hacia tonos más realistas y adultos dentro de las aportaciones del *gekiga*, como también del fructífero contexto de transformación e influencia artística transgeneracional detrás de dichos procesos, encontramos pues en dicho marco temporal los casos de estudio de nuestra investigación, Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiko, *mangaka* que encontrarán el punto álgido de sus carreras a finales de los setenta y la década de los ochenta. Algunas de sus series más conocidas, como *Akira* (1982-1990) o *Crying Freeman* (1986-1998), se nutren de tropos temáticos ya establecidos como el anti-héroe *outsider*, añadiendo también nuevos enfoques y perspectivas, como es la introducción de la ciencia ficción distópica en forma del género *cyberpunk*. Estas series se enmarcan en la demografía *seinen*, que como hemos mencionado sería una heredera del *gekiga*, y están principalmente orientadas a un público masculino adulto.

A nivel formal y estilístico, ambos *mangaka* poseen un estilo de dibujo que desarrolla diferentes soluciones realistas. Como hemos situado previamente, estas soluciones se podrían aglomerar en dos concepciones de realismo formal diferentes, las cuales podríamos definir bajo la distinción de idealismo y realismo que propone Ōtsuka, una distinción que según este crítico ya contrariamos en los manuales de dibujo *ryakuga* — como por ejemplo, el manual *Ryakuga Haya Shinan* (1812), entre otros posteriores en los que se parte de formas geométricas y símbolos como método de dibujo — en la era Edo y Taishō (Ōtsuka, 2013: 47-69). De acuerdo con esta distinción, el sujeto ideal no tiene por qué ser objetivo si no nacer de ideas propias, lo que para Ōtsuka hace que el idealismo no solo tienda a lo conceptual, abstracto e imaginario, sino que también contenga un importante foco subjetivo, es decir, de la posición del artista ante la realidad (Ōtsuka, 2013: 47-69).

De este modo, algunos componentes de esta perspectiva los podemos encontrar en el estilo de dibujo de Ikegami, dibujante influenciado por artistas *gekiga* como Mizuki Shigeru, Koike Kazuo o Tsuge Yoshiharu — con quienes trabajó en diferentes series —, y cuyo estilo podríamos definir bajo la categoría de “realismo idealizado”. A través de un gran refinamiento técnico más propio del dibujo artístico, el estilo de Ikegami se centra en la representación de personas bellas, tanto en sus rasgos faciales y expresiones, como también en sus anatomías perfectas, como si de una escultura de la antigua Grecia se tratase. Inspirado por los cómics estadounidenses — y más concretamente el estilo de Neal Adams — como también por el físico de actores de películas de acción como Bruce Lee o Arnold Schwarzenegger, Ikegami empieza dibujando los rostros con un pentágono alargado y dividido en tres partes proporcionales (Ikegami, 2016: 130-5; Ikegami et. al., 2023: 33-43). A partir de este harmónico esquema, pone especial atención en una nariz de puente recto y labios cuyas comisuras están ligeramente elevadas en el caso de los hombres, mientras que para las mujeres pone un mayor foco en los ojos, de ligero sombreado y pestañas más grandes. Con este estilo realista, Ikegami busca alcanzar un canon de belleza ideal y definitivo, de manera que es un realismo que tiende a la idealización de los cuerpos para así ofrecer un halo de confianza a sus lectores japoneses:

“Los ojos, la nariz, la boca, las orejas... Intento utilizar esos bloques de Dios y dibujar cosas que alcancen el ideal definitivo. Quiero que los lectores piensen “Me alegro de haber nacido japonés”. Si ven estos grandes hombres y mujeres de aquí, les dará confianza (...) Porque somos criaturas hechas por las manos de Dios. Si trabajas para mejorarte a ti mismo, tu cuerpo puede alcanzar una forma impresionante.” — (Ikegami & Urasawa, 2016).

“A través de mis mangas, quiero transmitir la imagen de un japonés fuerte y guapo, que no es de ninguna manera inferior a los occidentales.” — (Ikegami en Ikegami, et. al., 2023: 32).

“Dibujo japoneses idealizados, que en la realidad no existen. Tomando como referencia los cómics de Neal Adams, exagero las proporciones del cuerpo humano para hacerlo más elegante, antes de añadir características japonesas. Los párpados son estrechos como los de los occidentales, mientras que los ojos son largos y rasgados para dar una apariencia asiática. La nariz y el mentón también están occidentalizados, siendo más largos que los de los japoneses.” — (Ikegami en Ikegami, et. al., 2023: 43).

A su vez, este “realismo idealizado” contiene también una vertiente sensual en forma

de hombres galantes, “nobles” y de cuerpo esculpido, como también mujeres fatales, con cuerpos carnales contruidos mediante formas y curvas perfectas, muchos de ellos bañados además en diferentes tatuajes inspirados en la cultura *yakuza*, lo que acentúa la calidad artística de sus diseños. En este sentido, estos arquetipos sexualizados encajarían más en la noción de cuerpo crudo y carnal que en la de cuerpo simbólico (Otsuka, 1994; Sasakibara, 2004). Dichos diseños vienen además acompañados del uso de plumilla G, cuyo trazo más orgánico, vigoroso y variado en grosor incrementa el contorno de estos cuerpos y favorece la recreación de unas sombras más sucias — en un efecto que emula el resultado estético del carboncillo — que favorecen un volumen y fisicalidad más táctil y blanda. En este sentido, Ikegami utiliza un lápiz de mina 2B en sus bocetos, que denotan ya la oscuridad de su trazado y sombreado, utilizado para realzar las musculaturas y rasgos faciales en un juego de blancos y oscuros (Ikegami, 2016: 130-5). Del mismo modo, las influencias de otros *mangaka* — como Hirata Hiroshi y Kojima Goyu — le incentivaron al uso del pincel para ciertas ilustraciones, otra técnica muy orgánica que permite trazos de alto grosor e intensidad, junto a la proyección de un sombreado en el propio trazo (Ikegami, 2016: 40-61).

Por el contrario, y siguiendo con la distinción que propone Ōtsuka, el realismo sería lo opuesto al idealismo, al partir de la objetividad de la realidad, poniendo un foco en lo existente y concreto (Ōtsuka, 2013: 47-69). Probablemente el arte de Ōtomo entraría más en esta vertiente, cuyo estilo ha sido alabado por el realismo objetivo de sus rasgos faciales, definidos por ojos rasgados y narices chatas, un canon muscular más humano, como también la amplia variedad de los mismo en base a factores de edad y marco cultural, sin una intención de embellecer a los personajes — como se ha considerado con el caso de sus personajes femeninos — o responder a una serie de tendencias o gustos de mercado con los mismos, la cual había sido la tendencia del manga *mainstream* hasta aquel entonces (Natsume, 1998: 293-362; Minami, 2008: 29-42; Ōtomo & Kōdansha, 2019). Estas características también quedan reflejadas en su recreación por paisajes urbanos profusamente detallados y con una gran concepción atmosférica, cuyo método compositivo ha sido definido como el “método Ōtomo”, fruto de su observación del paisaje urbano de Tokio y que ofrece un acabado más pictórico, casi foto-realista, de las viñetas y composiciones (Yonezawa, 1988, Sasakibara, 2004: 142-154; Ōtomo & Kōdansha, 2019).

Dentro de los factores e influencias que definen su estilo de dibujo, destacan por un lado autores de manga clásico como el propio Tezuka Osamu o de *gekiga* como Mizuki Shigeru o Chiba Tetsuya, a los que, como sugiere el crítico y editor Nobunaga Minami, también se sumarían otros *mangaka* de su misma generación (Nobunaga, 2008: 29-42). Por ejemplo, Miyatani Kazuhiko o Ishi Takashi fueron un referente en cuanto al tono de sus líneas y ambientaciones urbanas, mientras que el uso de ojos rasgados serían influencia de Uemura Kazuo (Natsume, 1998: 293-362). Sin embargo, también destacan referentes de la cultura pop de los setenta como el artista Tadanori Yokoo y, especialmente, del *bande dessinée* — abreviado comúnmente como BD — franco-belga, como puede ser Jean Giraud — mejor conocido como Moebius — que le llevó a fusionar las convenciones del manga con aquellas provenientes del cómic europeo (Nobunaga, 2008: 29-42; Natsume, 1998: 293-362; Natsume, Peeters, Ōtomo, Schuiten, 2013: 24-31).

Esta última influencia está detrás de otro de los factores que caracterizan su estilo: el uso de la plumilla de punta redonda (*maru-pen*), la cual permite un trazado fino y homogéneo, elaborando un método de representación a veces definido como “placer por las líneas” (*byōsen ni yoru kairaku*), ya que mediante el uso de ciertas líneas el ojo puede imaginar un cuerpo tridimensional (Ito & Galbraith, 2014: 162-169; Eguchi & Ōtomo, 2023: 17-22). Este tipo de trazo, junto a la influencia del mismo, ha hecho que tanto la crítica, como otros *mangaka* consideren a Ōtomo el estandarte de la *new wave* del manga de finales de los setenta (Berndt, 1996; Yonezawa, 1988; Ito & Galbraith, 2014: 162-169; Minami, 2008: 29-42). Y también un punto de inflexión importante en la historia del manga, al contraponerse tanto al trazo más pasional y dramático de los *mangaka* “post-gekiga”, como a las bases puestas por Tezuka con su semiótica “mangaesca” y en general el marco del *mainstream* “institucionalizado” — deudor de *mangaka* establecidos como Chiba Tetsuya o Nagai Go, entre otros —, convirtiéndose pues en, como dice Natsume, la “antítesis” del *gekiga* (Natsume, 1998: 293-362).

Como podemos ver a través de sus estilos y características, la distinción entre realismo e idealismo formal que propone Ōtsuka (2013) sirve para definir y comprender los distintos posicionamientos de Ikegami y Ōtomo — ambos dibujantes cuyos estilos podríamos definir como “realistas” a nivel formal — ante su concepción y representación de lo que entienden como realidad. Sin embargo, dentro de estos procesos se le puede añadir otra capa de análisis más, que esgrime las características y atributos de sus estilos en torno a su particular representación de lo realista en términos formales. El crítico Ito Go, en uno de los capítulos de su libro *Manga ha kawaru* (2007), analiza las diferentes maneras de representar pobreza (*binbō*) en el manga adulto mediante el uso de diversos métodos de sombreado, como es el caso del *akeami* — un sombreado y texturas realizado a base de entrelazar líneas —, además de diferenciar diversas técnicas de dibujo en base a su capacidad de representar “el efecto *binbō*” con mayor o menor intensidad (Ito, 2007: 79-89). De este modo, concluye que la plumilla G y el *Kabura pen* serían técnicas “muy *binbō*”, capaces de representar lo que denomina como realismo físico, que Ito asocia con el estilo de Tatsumi Yoshihiro — uno de los principales exponentes del *gekiga* — y que, en esencia, es un tipo de realismo de índole más artística, capaz de transmitir el gesto del dibujante con su trazo más orgánico. Por el contrario, técnicas como la plumilla de punta redonda o los *rotring* — también conocidos como *mili pen* — carecen del componente *binbō*, pero tienen la capacidad de transmitir lo que define como realismo óptico, que Ito asocia directamente con Ōtomo, y cuyo método de representación parte de la óptica objetiva de una cámara y no tanto por la percepción humana.

Habiendo definido las diversas características y factores detrás de los estilos de dibujo de Ikegami y Ōtomo, hemos podido comprobar que la técnica utilizada juega un papel diferencial a la hora de definir el tipo de línea, trazo y forma de cada dibujante, como también otros aspectos de índole más estética como el tipo de sombreado, la representación del volumen y forma de rasgos faciales. En este sentido, Ikegami destaca por el uso de la plumilla G y trazos orgánicos gruesos, con curvas y sombras que denotan los volúmenes de los cuerpos y objetos, para la representación de un realismo idealizado en cuanto a canon de belleza. Por otro lado, Ōtomo destaca por sus líneas finas y homogéneas, realizadas por la plumilla de punta redonda, y cuya síntesis genera un sutil efecto tridimensional en sus personajes y objetos, como también le permite recrearse en el detalle de los mismos, junto a otros aspectos como las texturas o el uso de perspectivas para incentivar un ilusionismo óptico y compositivo.

Si ponemos en diálogo estas características, que previamente hemos asociado con las nociones de idealismo y realismo objetivo de Ōtsuka (2013) en cada caso, con las categorías de realismo físico y realismo óptico propuestas por Ito (2007), podemos definir que el realismo del estilo de Ikegami es idealista y físico, mientras que el de Ōtomo es objetivo y óptico. Además, la terminología seleccionada estaría validada no solo por las propuestas teóricas de Ito, Ōtsuka y el contexto del manga japonés, si no por diferentes procesos sociopolíticos que moldearon el comic, cine y cultura popular global — y más concretamente euro-americana — durante los setenta y ochenta. En este sentido, mientras que el realismo más óptico y objetivo — que hemos equiparado al de la fotografía — del estilo de Ōtomo podría considerarse un “equivalente” japonés a los mismos estilismos y recursos técnicos que caracterizan el comic franco-belga de los setenta y ochenta, el idealismo formal de Ikegami encontraría una sintonía con los arquetipos de masculinidad *hard-bodied* “tóxica” del comic y el cine estadounidenses de los setenta y ochenta. Si bien en este último caso la conexión entre las series de Ikegami y estos procesos no se tratarían de un fenómeno literal — a nivel de una colaboración corporativa real, pese a su adaptación a manga de *Spiderman* (1970) — sus héroes musculados y estoicos, como también mujeres fatales y sexualmente carnales, presentan un ideal formal, estético y conceptual similar al que encontramos en los héroes de diversas películas y cómics estadounidenses de los años setenta y ochenta. Desde *Terminator* (1984), *Rambo* (1982) o *Mad Max* (1979), hasta el viraje más “oscuro” y antiheroico de super heroes como Batman — representado en la serie *The Dark Knight Returns* (1986) ilustrada por Frank Miller — y otros héroes hípermusculados — como Cable en *X-Men* ya en los noventa — en el ámbito del cómic, este idealismo corporal y estético estaría influido, según diversos estudios (Véase Zaidan, 2011:

82-98; Li, 2019), por la corriente de pensamiento mitopoético masculino¹ y la presidencia de Donald Reagan en Estados Unidos.

De este modo, en la siguiente tabla desglosamos todas estas características en base diversos parámetros — más concretamente, la técnica, el trazo, los efectos expresivos, el canon de belleza, la estética, su situación histórica, influencias y herencia posterior — proponiendo una definición de ambos estilos de dibujo realista, como también de marcos de referencia y transformación del lenguaje visual del manga contemporáneo:

Parámetros	Realismo idealista - físico	Realismo objetivo - óptico
Artista de referencia	Ikegami Ryōichi	Ōtomo Katsuhiko
Técnica	Plumilla G, plumilla <i>Kabura</i> , pinceles	Plumilla de punta redonda, rottrings
Trazo	Vivo, orgánico y de grosor variable	Frío, inorgánico y de trazo fino
Efectos y recursos expresivos	Volumen, claroscuros y sombras	Síntesis, ilusionismo y perspectivas
Canon de belleza	Idealizado	Naturalista
Estética	Artística	Fotográfica
Situación en la historia del manga	“Post-gekiga”, continuista y perfeccionista	<i>New wave</i> , rupturista y revisionista
Influencias	Cómic estadounidense	Cómic europeo
Herencia y continuidad	<i>Seinen</i> manga y demografía adulta	Multidemográfico y multimedia (<i>anime</i>)

Figura 1. Desglose de estilos de dibujo realista en el manga (idealista-físico y objetivo-óptico)

5. IMPACTO, INFLUENCIA Y CONTINUIDAD POSTERIOR DE AMBOS ESTILOS

Para sostener y validar mejor el argumento que acabamos de exponer, a continuación, comprobaremos como ambas vías de estilos considerados realistas propuestas — realismo idealizado - físico y realismo objetivo - óptico — se sostienen, evolucionan y reflejan en los estilos de otros *mangaka* tanto coetáneos como posteriores, a veces dando lugar a diferentes hibridaciones interesantes en algunos elementos. Si bien la continuidad de ambas corrientes estilísticas resulta más explícita y directa en los años ochenta y principios de los noventa — tanto por la relación estrecha de ambos artistas con otros *mangaka* emergentes en dicha década, como por ser la época en la que trabajan en sus series más reconocidas — la “herencia” estilística y estética — y las fuentes que lo validan — que señalaremos con diversos ejemplos en este último apartado es lo suficientemente destacada y notoria como para considerarse y profundizarse en futuras investigaciones.

Empezando de nuevo por la vertiente de realismo idealizado/físico, encontraríamos varios “herederos” de esta línea estilística entre varios *mangaka* de éxito en el manga *shōnen* de la década de los ochenta, fundamentados en la herencia formal de los artistas post-gekiga y cuyas carreras acabarían derivando al ámbito del *seinen manga* en la mayoría de los casos. En este sentido, destacan por ejemplo Hōjō Tsukasa, Hara Tetsuo o Terasawa Buichi, cuyos diseños, tanto masculinos como femeninos, denotan una clara idealización en sus cuerpos y rostros — en el caso de Hara, una hípermusculación de sus personajes, como podemos ver en *Hokuto no Ken* (1983-1988), serie claramente inspirada en la saga de películas *Mad Max* —

¹ El movimiento mitopoético masculino consistió en una corriente ideológica estadounidense “masculinista” surgida en los años ochenta. Reflejando sus ideas en libros como *Iron John: A Book About Men* (1990) del poeta Robert Bly — uno de los exponentes del movimiento — esta corriente propone un retorno a una masculinidad dura, viril — y tóxica — como una respuesta a la creciente popularidad de la segunda ola feminista, como también a la decadencia de la moral masculina estadounidense tras procesos históricos como la Guerra de Vietnam (Li, 2019; Zaidan, 2011: 82-98).

como también a nivel de trazos y sombras, predominando un trazo vivo, oscuro y pasional en sus formas y sombras. De entre ellos, incumbe destacar a Hōjō Tsukasa, que explora este bagaje especialmente con sus diseños femeninos — en series como *Cat's Eye* (1981-1984) o *City Hunter* (1985-1991), las cuales también siguen un patrón temático propio del cine de acción y policiaco estadounidense de los años ochenta — que siguen un patrón de cara similar según Hōjō por una voluntad de mantener un canon de belleza coherente, ya que el mínimo cambio puede afectar dicho factor (Hōjō, 2017: 43). A su vez, Hōjō también es el “maestro” de Inoue Takehiko, autor de *Slam Dunk* (1990-1996) y portador de este bagaje estilístico a la década de los noventa.

El caso de Inoue resulta interesante al reflejar la combinación de rasgos mangaescos — como pueden ser los modos de comunicación *chibi* (Berndt, 2021) o la representación geométrica de las cejas y otros elementos — con un estilo de dibujo claramente realista perceptible en sus anatomías y complexión de ojos y labios, que se remonta a la línea idealizada y física de Ikegami — cuyo manga *Otokogumi* (1974) era una de las principales influencias de Inoue — a través de Hōjō, el cual también se veía envuelto en dinámicas similares, al recibir presiones editoriales para introducir rasgos “mangaescos” en su estilo, como pueden ser los ojos (Nobunaga, 2008: 18-29; Hōjō, 2017: 43; Inoue & Shūeisha, 2017, 131). El estilo de dibujo de Inoue será vez cada más realista a medida que su carrera avanza con otras series — como *Vagabond* (1998) o *Real* (1999), las cuáles serán ya *seinen manga* — y la calidad de su arte se pule y refina para ofrecer resultados altamente realistas a varios niveles de dibujo. Estos cambios se pueden percibir tanto en las facciones de los personajes como los espectaculares paisajes y detalles, construidos a base de sombreados y efectos de luz, y rehuyendo según Nobunaga los códigos visuales “mangaescos” en la medida de lo posible (Nobunaga, 2008: 18-29).

En lo que respecta a la continuidad del estilo de Ōtomo, y por extensión la vertiente de estilos realistas que hemos denominado como objetiva y óptico, su influencia se extiende a multitud de demografías y géneros. Como hemos mencionado previamente, a Ōtomo se le considera el iniciador de la *new wave* del manga, movimiento al que también se ha asociado a *mangaka* como Urasawa Naoki o Eguchi Hisashi, los cuales reciben influencia directa de Ōtomo al ser coetáneos del mismo además de ser de la misma generación, criándose con el manga “post-gekiga” de Chiba Tetsuya (Eguchi & Sayawaka, 2018: 56-61). Urasawa veía a Ōtomo como un heredero espiritual de Tezuka, del mismo modo que críticos como Natsume veían al propio Urasawa como un heredero de Ōtomo en una época de definición del *seinen manga* (Natsume, 2004: 50-54; Nobunaga, 2008: 29-42). Al contrario que Ōtomo, Urasawa era capaz de conectar la tendencia del manga juvenil, con el diseño de personajes femeninos adorables, que, junto con el tono cotidiano de sus series, transmitían un manga adulto más tranquilo y pop, como también diferente a tendencias anteriores. En esta misma línea es donde también se situaría Eguchi, del cual Natsume considera que tuvo una influencia similar a la de Ōtomo, con multitud de seguidores debido al fuerte componente pop de sus ilustraciones — algo también novedoso en el ámbito del manga juvenil masculino —, más propio el ámbito del marketing y otros medios (Natsume, 2004: 42-51; Eguchi & Sayawaka, 2018: 56-61).

Se consideraba que Eguchi no tenía rival con el diseño de chicas jóvenes y guapas (*bishōjo*), con un trazo y estética limpia, donde destacan los labios, fosas nasales y una anatomía con cierto componente tridimensional pese a la economía de líneas, ofreciendo un efecto similar al *byōsen ni yoru kairaku* de Ōtomo (Ito & Galbraith, 2014: 162-169; Eguchi & Ōtomo, 2023: 17-22). Ya que Eguchi también tenía una importante influencia del *bande dessinée* franco-belga y su carácter más ilustrativo, además de destacar que su mayor aprendizaje de Ōtomo fue la capacidad de observación como método de representación (Eguchi, 2011: 64-6; Eguchi & Ōtomo, 2023: 17-22). Aquí encontramos dos aspectos que definen la continuidad de los estilos de Eguchi y Urasawa respecto a Ōtomo, como también sus propias particularidades al respecto. Por un lado, y al igual que Ōtomo, Urasawa y Eguchi también harán un uso extensivo de la plumilla redonda, factor fácilmente perceptible en el sutil delineado de sus trazos y que sitúa, de nuevo, la relevancia de la técnica como factor de diferenciación y transformación estilística. Por el contrario, tanto Eguchi como Urasawa destacarán por el diseño de personajes femeninos dentro de las dinámicas y convenciones del mercado del manga *mainstream*, lo que introduce una nueva variable transformativa dentro de la vertiente de realismo objetivo

y óptico que la sitúa en relación con convenciones y tropos temáticos comúnmente asociados al manga como lenguaje artístico.

Precisamente, y también dentro del contexto de los años ochenta, demografías como el *shōjo manga* tampoco estarían exentas de estas influencias, y de hecho el propio Eguchi estaría influenciado por algunas artistas de esta demografía como Takano Fumiko, otra exponente de la *new wave* del manga (Eguchi & Sayawaka, 2018: 56-61). Un claro ejemplo de estas dinámicas lo encontramos en el caso de Yoshida Akimi, *mangaka* de gran presencia en el *shōjo manga* de los ochenta gracias a series como *Banana Fish* (1985-1994). Se ha considerado que Yoshida tiene una notable influencia de Ōtomo, la cual se puede percibir claramente en su diseño de personajes tanto en rasgos faciales y tipo de trazo, como también en las indumentarias y ambientaciones de carácter más urbano y pop (Takeuchi, 1998: 127-129). En este sentido, Takeuchi también sugiere que su influencia de Ōtomo, como también del *new cinema* neoyorquino convergen en el tono más realista y oscuro de sus series, alejado de las convenciones propias del *shōjo manga* (Takeuchi, 1998: 127-129). De este modo, y al contrario de lo que ocurre con los casos de Urasawa y Eguchi, la influencia del realismo objetivo y óptico en el *shōjo manga* parece marcar una distancia con las convenciones recurrentes que caracterizan esta demografía, ofreciendo una tendencia a ambientaciones más urbanas, acabados realistas y tramas más oscuras, siendo obras más eclécticas en relación a demografías adultas.

Por último, la sombra de Ōtomo también se extiende a géneros de acción y aventuras dentro del *shōnen* del siglo XXI. Un ejemplo de ello lo encontramos en Kishimoto Masashi, autor de *Naruto* (1999-2014), cuyo impacto de la película animada de *Akira* (1988) le llevó a decidirse a ser *mangaka*. Entre sus diferentes inspiraciones — muchas de ellas provenientes del *anime* —, *Akira* fue probablemente la más importante, copiando multitud de dibujos tanto del manga como del *anime*, comparando además las diferencias entre ambos estilos como también investigando sobre el staff detrás de la realización de la película, descubriendo así el trabajo de animadores como Okiura Hiroyuki, Inoue Toshiyuki o Morimoto Koji, entre otros (Kishimoto, 2017: 88-9, 148-9). De este modo, Kishimoto empezó a adoptar aspectos propios del estilo de Ōtomo — como la recreación en los rasgos faciales variados — y a combinarlo con las influencias mangaescas que recibía de otros *mangaka* paradigmáticos del *shōnen* tales como Toriyama Akira — otra de sus principales referencias —, dando lugar a su propio estilo de dibujo, el cual también hace un uso recurrente de la plumilla de punta redonda (Kishimoto & Shima, 2010: 96-106; Kishimoto & Shūeisha, 2015).

Como hemos podido ver con estos ejemplos, la continuidad de ambos estilos en *mangaka* coetáneos y posteriores experimenta sutiles cambios, fruto de amoldar estas características al estilo personal de cada artista, pero también a las convenciones y dinámicas institucionalizadas del manga como industria, acentuando algunos aspectos que ya venían implícitos en ambos estilos. Por un lado, notamos que ambas ramas tienden en la mayoría de casos a un mayor embellecimiento — y sexualización — de los personajes femeninos. Este aspecto, que ya era común en el estilo de Ikegami, sigue ganando una notoriedad en el estilo de Hōjō, pero también vemos que toma una cierta presencia en estilos influenciados por Ōtomo, como pueden ser Eguchi y Urasawa, e incluso de una manera más indirecta en Kishimoto y la popularidad *mainstream* de *Naruto* con el respectivo *fanservice* de sus personajes. Estos procesos pueden entenderse debido a la creciente relevancia del arquetipo *bishōjo* y el consumo *moe* (Sasakibara, 2004; Otsuka, 1994, Azuma, 2009) a lo largo de los años ochenta dentro de la expansión recíproca de las industrias del manga y el *anime*. En cualquier caso, el factor más perceptible de estas dinámicas es la diferente tendencia evolutiva de ambos estilos: mientras que el realismo idealista y físico se delimita generalmente al ámbito del *seinen manga* — esto es, series de tono más adulto y con ambientaciones contemporáneas —, o autores que gradualmente se situarían en esta demografía, entendiéndose pues como una evolución natural de la corriente “post-gekiga”, el realismo objetivo y óptico plantea un rango de influencia y aplicación más heterogéneo.

En este sentido, podemos proponer que el abanico de convenciones formales y estéticas ofrecidas por esta corriente estilística se ha expandido a través de diferentes géneros y demografías debido a su flexibilidad para adoptar diversos arquetipos y tendencias propios de la cultura *otaku* — por ejemplo, el arquetipo *bishōjo* —, como también para complementar-

se con diversos medios e industrias relacionadas con el manga, como es el caso del *anime*. En el siguiente diagrama se ilustra, de manera sumaria pero gráfica al respecto de nuestra cuestión, la genealogía de ambos estilos de dibujo realista hasta inicios del siglo XXI, indicando también los principales actores y factores relacionados:

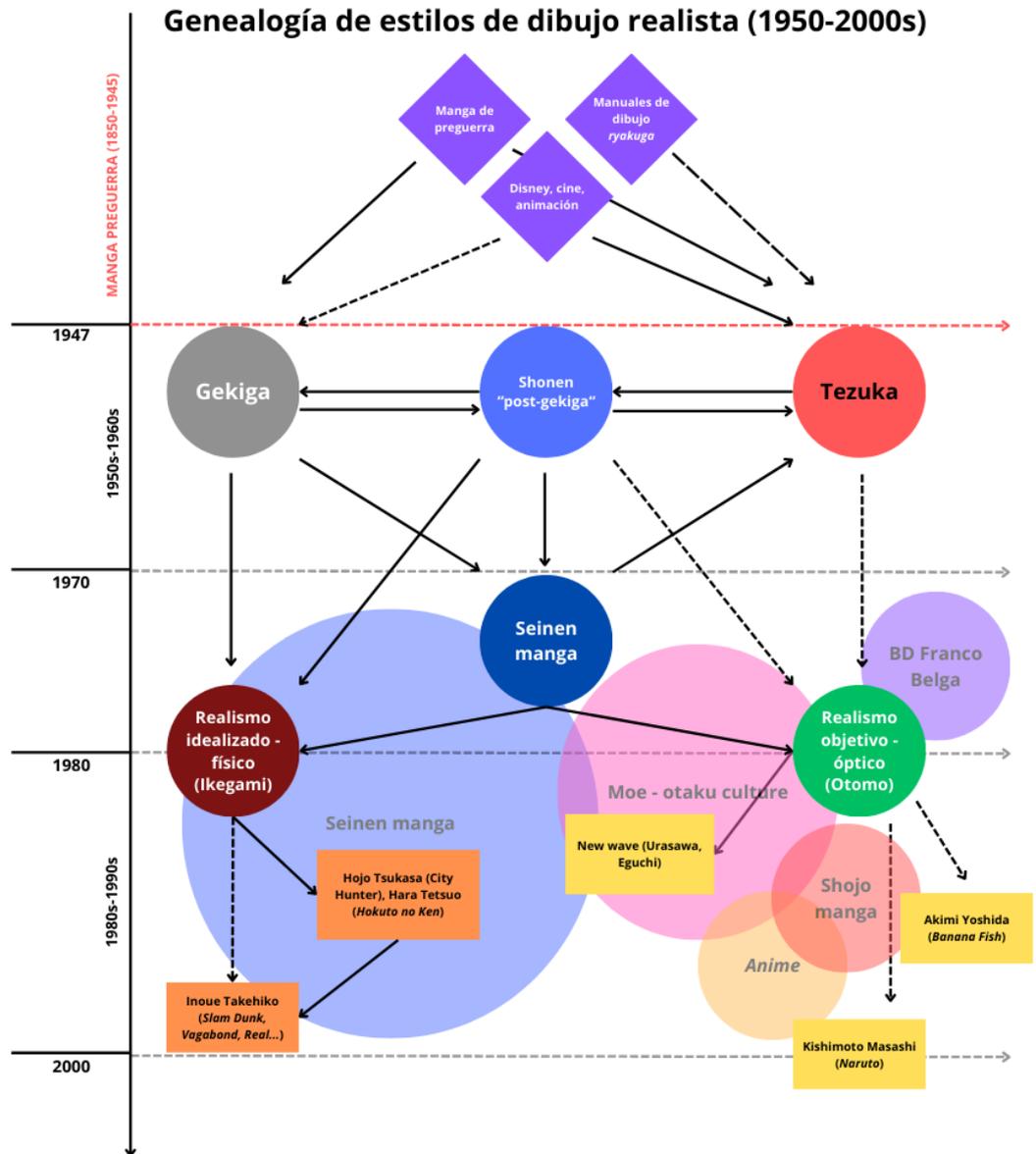


Figura 2. Diagrama con una genealogía de estilos de dibujo realista en el manga desde 1950 hasta principios del siglo XXI (creado mediante canva.com)

6. CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación hemos empleado diversas categorías y conceptos teóricos previamente establecidos — más concretamente, la distinción de entre idealismo y realismo de Ōtsuka (2013) junto a la distinción entre realismo físico y óptico propuesta por Ito (2007) — para definir el estilo de dibujo de los *mangaka* Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiko, analizando sus características como también contrastándolas con múltiples influencias y factores. Las marcadas diferencias entre ambos estilos, como también posterior influencia y continuidad en el estilo de otros artistas, permiten pues validar las categorías de Ōtsuka e Ito para el análisis formal y estilístico del manga — al menos de aquellos autores y series aparecidos a partir de los años setenta — como también su estudio de manera historiográfica y genealógica.

De este modo, hemos establecido las categorías estilísticas realismo idealista - físico y realismo objetivo - óptico para definir las diferentes aproximaciones al realismo formal que existen en el manga desde la década de los setenta, con los estilos de Ikegami y Ōtomo como

raíces de ambos paradigmas formales. A su vez, podemos concluir también que ambas líneas estilísticas y sus convenciones formales acaban amoldándose e institucionalizándose entre diversos ámbitos de la industria del manga *mainstream*. En este sentido, proponemos que el realismo idealista y físico se institucionaliza como una continuidad estandarizada en el *seinen* manga, mientras que paradójicamente algunas de las aportaciones del realismo objetivo y óptico sirven a los modos de expresión *moe* como también entrelazan con las capacidades formales de otros medios, como pueden ser el *anime*.

Si bien ambas categorías de realismo formal parten de la obra de Ikegami y Ōtomo, como también se ajustan más estrictamente a los estilismos de ambos autores, algunas de estas últimas aportaciones y sugerencias al respecto de series y artistas posteriores poseen un emergente potencial para ser analizadas y exploradas en mayor profundidad en futuras investigaciones, que incluso aporten casos de estudio aún más actuales que los mencionados en el último tramo de nuestra investigación. En este sentido, consideramos que la continuidad de esta línea de investigación podría aportar conceptos y observaciones que definan los atributos formales de estas transformaciones, sean lo suficientemente delimitadas como para aglutinarse en alguna categoría estilística específica, como también den una mayor explicación de las mismas en base a diferentes factores, influencias y contextos.

BIBLIOGRAFÍA

- Akimi, Y. (1985). *Banana Fish*. Tokio: Shōgakukan Inc.
- Adachi, K. (2019). *Nihon no Manga Anime ni Okeru [tatakai] no Hyōshō* (Traducción: *Representación de la "batalla" en el manga y el anime japoneses*). Tokio: Gendai Shokan.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Berndt, J. (1996). *El fenómeno Manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S. A.
- Berndt, J. (2012). Facing the Nuclear Issue in a "mangaesque" Way: the *Barefoot Gen* anime. *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, 2, 148-162. Disponible en: <https://cinergie.unibo.it/article/view/7461>
- Berndt, J. (2021). More Mangaesque than the Manga: 'Cartooning' in the *Kimetsu no Yaiba* Anime. *Transcommunication*, 8(2), 171-178. Disponible en: <https://www.jberndt.net/category/manga/>
- Bly, R. (1990). *Iron John: A Book About Men*. Boston: Addison-Wesley.
- Eguchi, H. (2011). Hergé, sono kimajimena rinkaku-sen (Traducción: Hergé, su contorno profundamente sincero). *Eureka*, 604, 64-6.
- Eguchi, H; Sayawaka (2018). Eguchi Hisashi: hontou ha, gag manga wo kakitai (Traducción: En realidad, quiero dibujar gag-manga). En *Mangaka ni naru! Genron hirameki manga kyoshitsu dai 1 ki* (Traducción: ¡Conviértete en un artista de manga! Genron Hirameki Registro de la primera conferencia de la clase de manga). Tokio: Genron, 56-61.
- Eguchi, H.; Otomo, K. (2023). Eguchi Hisashi x Katsuhiko Otomo. En *This is Eguchi Hisahi !!*. Tokio: Shinchosha, 17-22.
- Galbraith, P. (2014). *The Moe Manifesto: an Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo. Rutland, Singapore: Tuttle Publishing.
- Hara, M; Peeters, B.; Urasawa, N.; Schuiten, F. (2013). Kami no ue no Jikan (Traducción: Tiempo en el papel). *Eureka*, 624, 40-48.
- Hara, T.; Buronson (1983). *Hokuto no Ken*. Tokio: Shūeisha Inc.
- Hōjō, T. (1981). *Cat's Eye*. Tokio: Shūeisha Inc.
- Hōjō, T. (1985). *City Hunter*. Tokio: Shūeisha Inc.
- Hōjō, T.; Shūeisha (2017). Tsukasa Hojo x SHONEN JUMP. En *Shonen Jump Ten.Vol. 1*. Tokio: Shūeisha Inc, 43.
- Hokusai, K. (1812). *Ryakuga Haya Shinan* (Traducción: *Manual de bocetos rápidos*).
- Hokusai, K. (1814). *Hokusai Manga*.
- Ikegami, R.; Kōsei, O; Kazumasa, H. (1970). *Spiderman*. Tokio: Kōdansha.
- Ikegami, R.; Kariya, T. (1974). *Otokogumi*. Tokio: Shōgakukan Inc.
- Ikegami, R.; Koike, K. (1986). *Crying Freeman*. Tokio: Shōgakukan Inc.
- Ikegami, R. (2016). *Ikegami Ryoichi: Wild & Beauty no kakikata*. Tokio: Genkosha MOOK.
- Ikegami, R.; Urasawa N. (2016). Ikegami Ryoichi. En *Urasawa Naoki no Manben*. Tokio:

- NHK, 3X01. Disponible en: <https://www.dailymotion.com/video/x5e2pdv>
- Ikegami, R.; Yamazaki, T; Koike, M; Takahashi, S.; Boutet, M.A.; Desbief, T.; Grevet, O.; Ludmann, S. (2023). *Ryōichi Ikegami, à Corps Perdus*. Angoulême: 9e Art+ éditions.
 - Inoue, T. (1990). *Slam Dunk*. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Inoue, T. (1998). *Vagabond*. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Inoue, T. (1999). *Real*. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Inoue, T.; Shūeisha (2017). Takehiko Inoue x SHONEN JUMP. En *Shonen Jump Te*. Vol. 2. Tokio: Shūeisha Inc, 131.
 - Ito, G. (2005). *Tezuka is Dead: Hirakareta Manga Hyogenron e* (Traducción: *Tezuka está muerto: hacia una expresión del manga abierta*). Tokio: NTT Shuppan.
 - Ito, G. (2007). *Manga ha Kawaru* (Traducción: *El manga cambia*). Tokio: Seidosha.
 - Ito, G.; Galbraith, P. (2014). Interview with Ito Go. En *The Moe Manifesto: an Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo. Rutland, Singapore: Tuttle Publishing, 162-169.
 - Ishinomori, S. (1965). *Ishinomori Shōtarō no Manga-ka Nyūmon* (Traducción: *Introducción a los mangaka por Ishinomori Shotaro*). Tokio: Akita Shoten.
 - Iwashita, H. (2007). A Discussion about Semiotic Properties of Images in Manga. *Manga Kenkyu*, 12, 54-61.
 - Iwashita, H. (2013). *Shōjo manga no hyōgen kikō: hirakareta manga hyogenshi to Tezuka Osamu* (Traducción: *Mecanismos de expresión del shōjo manga: historia abierta de la expresión del manga y Tezuka Osamu*). Tokio: NTT Shuppan.
 - Kajiwara, I.; Kawasaki, N. (1966). *Kyojin no Hoshi*. Tokio: Kōdansha.
 - Kajiwara, I.; Chiba, T. (1968). *Ashita no Joe*. Tokio: Kōdansha.
 - Kishimoto, M. (1999). *Naruto*. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Kishimoto, M.; Shūeisha (2015). *Jump RYU*. Vol. 2 — *Kishimoto Masashi*. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Kishimoto, M.; Shima K. (2010). Dai 2-shō Gijutsu-hen Manga Sōsaku (Maruhi) Tekunikku — Kishimoto Masashi [Uchiawase] (Traducción: Capítulo 2, edición técnica en la creación de manga (círculo secreto) — Técnica de Masashi Kishimoto [Reunión]). En *[Shūkan Shōnen-janpu] 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata* (Traducción: *[Weekly Shonen Jump] Publicación del 40 aniversario Manga Brain Training*). Tokio: Shueisha Inc, 96-106.
 - Kishimoto, M. (2017). *Naruto: the Animation Chronicle*. Vol. 1. Tokio: Shūeisha Inc.
 - Li, A. S. (2019). Reconstructing the '80s Man: Nostalgic Masculinities in Stranger Things. *Television*, 31.
 - McCloud, S. (2019). *Entendiendo el cómic: el arte de los invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
 - Miller, F. (1986). *The Dark Knight Returns*. Burbank, California: DC Comics.
 - Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16 (3), 6-18.
 - Nagai, G. (1972). *Devilman*. Tokio: Kōdansha.
 - Natsume, F. (1996). *Manga no Yomikata* (Traducción: *Cómo leer el manga*). Tokio: Takarajimasha Inc.
 - Natsume, F. (1997). *Manga wa Naze Omoshiroika? Sono Hyogen to Bunpo* (Traducción: *¿Por qué es interesante el manga? Su expresión y gramática*). Tokio: NHK Library.
 - Natsume, F. (1998). *Tezuka Osamu no Bōken* (Traducción: *La aventura de Tezuka Osamu*). Tokio: Shōgakukan Inc.
 - Natsume, F. (2004). *Manga no Fuka Yomi, Otona Yomi* (Traducción: *Lectura profunda de manga, lectura para adultos*). Tokio: East Press.
 - Natsume, F.; Takeuchi, O. (2009). *Manga Gaku Nyūmon* (Traducción: *Introducción a los estudios de manga*). Kyoto: Minerva Shobō.
 - Natsume, F.; Peeters, B.; Otomo, K.; Schuiten, F. (2013). Byōsen Shikisai Ningen BD ni Okeru Karada (Traducción: Dibujo de líneas, colores y cuerpo humano en BD). *Eureka*, 624, 24-31.
 - Nobunaga, M. (2008). *Adventures of modern comics: from Katsuhiko Ōtomo to Natsume Ono*. Tokio: NTT Shuppan.
 - Ōtomo, K. (1982). *Akira*. Tokio: Kōdansha.
 - Ōtomo, K.; Kōdansha (2019). *10 Years of Kodansha Comics — January Spotlight: AKIRA*. Dis-

- ponible en: <https://kodansha.us/2019/01/09/10-years-kodansha-comics-akira/>
- Ōtsuka, E. (1994). *Sengo Manga no Hyōgen Kūkan* (Traducción: *Espacio de expresión del manga de posguerra*). Kyoto: Hozokan Publishing.
 - Ōtsuka, E. (2003). *Atomu no Meidai* (Traducción: *La proposición de Atom*). Tokio: Kadokawa Shoten.
 - Ōtsuka, E. (2013). *Mikkī no Shoshiki Sengo Manga no Senji-ka Kigen* (Traducción: *El formato Mickey, el origen de la guerra del manga de posguerra*). Tokio: Kadokawa Shoten.
 - Ōtsuka, E. (2008). *Kyarakutaa Meekaa* (Traducción: *Character Maker*). Tokio: ASCII Media Works Inc.
 - Ōtsuka, E. Yamamoto, T. (2023). *Manga Hyōgen Kyōiku-ron: Jikken to Jissen* (Traducción: *Experimento y práctica de la teoría de la educación de la expresión del manga*). Tokio: Ōta Shuppan
 - Pellitteri, M. (2010). *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies and Identities of Japanese Imagination – A European Perspective*. Latina: Tunué.
 - Reyes-Guerrero, C. (2016). El papel del *shōnen manga* en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japonesa. En *El Japón contemporáneo: una aproximación desde los estudios culturales*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 193-220.
 - Rosenbaum, R. (2012). The gekiga tradition: Towards a graphic rendition of history. En *Graphic history: Essays on Graphic Novels and/as History*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 260-284.
 - Santiago-Iglesias, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la vineta japonesa*. Vigo: dx5 Digital & Graphic Art Research.
 - Santiago-Iglesias, J. A. (2018). Berliac's *gaijin gekiga* and the mangaesque: Transnational Perspectives and Cultural Appropriation. *Orientaliska Studier*, 156, 98-114. Disponible en: <https://orientaliskastudier.se/wp-content/uploads/2019/01/José-Andrés-Santiago-Iglesias.pdf>
 - Suan, S. (2021). *Anime's Identity. Performativity and Form beyond Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
 - Suihō, T. (1931). *Norakuro*. Tokio: Kōdansha.
 - Sasakibara, G. (2004). *[Bishōjo] no Gendai-shi* (Traducción: *Historia moderna de la bishōjo*). Tokio: Kōdansha.
 - Takeuchi, O. (1995). *Sengo Manga 50-nen-shi* (Traducción: *50 años de historia del manga de posguerra*). Tokio: Chikuma Shobō.
 - Takeuchi, O. (1998). *Manga, Manga, Manga*. Tokio: Sekyusha.
 - Takeuchi, O. (2005). *Manga Hyōgen Nyūmon* (Traducción: *Introducción a los estudios de expresión de manga*). Tokio: Chikuma Shobō.
 - Tezuka, O. (1945). *Until the Day of Victory*. Tokio: Asahi Shimbun Company.
 - Tezuka, O. (1952). *Tetsuwan Atomu*. Tokio: Shōgakukan Inc.
 - Tezuka, O. (1996). *Manga no Kakikata* (Traducción: *Cómo dibujar un manga*). Tokio: Tezuka Productions.
 - Wilde, L. R. A. (2018). Character street signs (*hyoshiki*): “Mangaesque” Aesthetics as Inter-medial Reference and Virtual Mediation. *Orientaliska Studier*, 156, 130-150. Disponible en: <https://orientaliskastudier.se/wp-content/uploads/2019/01/Lukas-R.A.-Wilde.pdf>
 - Yomota, I. (1999). *Manga Genron* (Traducción: *Teoría original del manga*). Tokio: Chikuma Shobō.
 - Yonezawa, Y. (1988). Manga kara no Ekusodasu: Ōtomo Katsuhiro ni tsuite no Oboegaki 15-kō (Traducción: Artículo 15 del Memorando sobre Ōtomo Katsuhiro, Éxodo del Manga). *Eureka*, 20 (10).
 - Zaidan, S. Z. (2011). *The Adventures of MetaMan: The Superhero as a Representation of Modern Western Masculinity (1940-2010)*. Kingston: Kingston University Research Repository. Disponible en: <https://eprints.kingston.ac.uk/id/eprint/22375/1/Zaidan-S-Z.pdf>