

El origen de la imagen del manga contemporáneo – Osamu Tezuka y la influencia del cómic de Carl Barks en su obra

Dr. David del Castillo Jiménez
UNIR 

<https://www.doi.org/10.5209/mira.102504>

Recibido: 29/04/2025 • Aceptado: 06/10/2025

Resumen: Osamu Tezuka, creador de *Astro Boy* o *La princesa caballero*, fue uno de los más importantes e influyentes artistas de manga en la historia del medio. Aunque es sabido que las producciones de Walt Disney sirvieron de inspiración para Tezuka, su manga tiene también una deuda con la labor de los autores estadounidenses que contribuyeron a la creación del cómic de Disney. En el presente artículo, a través de un análisis comparativo de tipo cualitativo, procuraremos mostrar la conexión de Tezuka con uno de los más importantes creadores de este tipo de cómic, Carl Barks (responsable de los cómics del pato Donald). Para ello indicaremos algunos puntos cruciales de las carreras de ambos autores, y se mostrará cómo el estadounidense pudo influir sobre el estilo del japonés. En particular, presentaremos los resultados de la comparativa entre dos historias tempranas de estos autores: *Donald y el tesoro del pirata* (1942) de Barks, y *La nueva isla del tesoro* (1947) de Tezuka. Esto nos permitirá plantear la conexión entre dos clases de trabajos culturales pertenecientes al mismo medio, pero creados en diferentes continentes, mostrando como las influencias a larga distancia pueden funcionar en el mundo contemporáneo y, especialmente en el campo de los medios de comunicación de masas.

Palabras Clave: Estudios culturales, Manga, Cómics, Osamu Tezuka, Carl Barks.

ENG The Origin of the Contemporary Manga Image – Osamu Tezuka and the Influence of Carl Barks' Comics on His Work

Abstract: Osamu Tezuka, creator of *Astro Boy* or *Princess Knight*, was one of the most important and influential manga artists in the history of the medium. Although it is known that the productions of Walt Disney served as inspiration for Tezuka, his manga also had a debt with the labour of the American cartoonists that contributed to the creation of Disney's comics. Tezuka's manga also had a debt with the labour of the American cartoonists that contributed to the creation of Disney's comics. On this article, through a comparative analysis of qualitative kind, we will attempt to show the connexion of Tezuka with one of the most important creators of this type of comic, Carl Barks (responsible for Donald Duck comics). For that, we will note some pivotal points in the careers of both artists, and will show how the American could influence on the style of the Japanese. Particularly, we will present the results of the comparative among two earlier stories of these authors: Barks' *Donald Finds Pirate Gold* (1942) and Tezuka's *New Treasure Island*. That will allow us to propose the existence of a connection between two kinds of cultural works belonging to the same medium, but created in two different continents, showing how long-distance influences can work in the contemporary world, and especially in the mass media field.

Keywords: Cultural Studies, Manga, Comic, Osamu Tezuka, Carl Barks.

Sumario: 1. Introducción – Osamu Tezuka y el origen del manga actual. 1.1. El manga moderno antes de Osamu Tezuka – Precedentes históricos. 1.2. El manga moderno antes de Osamu Tezuka – El manga hasta la II Guerra Mundial. 2. Comparativa entre las trayectorias de Osamu Tezuka y Carl Barks. 2.1. La importancia de Osamu Tezuka en la cultura japonesa. 2.2. Osamu Tezuka y la animación de Walt Disney – Un ejemplo de intertextualidad. 2.3. Tezuka y el cómic Disney: la influencia de Carl Barks. 2.3.1. El cómic Disney. 2.3.2. Carl Barks y su importancia en el cómic estadounidense. 3. La conexión entre Carl Barks y Osamu Tezuka – La nueva isla del tesoro. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía. 6. Listado de imágenes.

Cómo citar: del Castillo Jiménez, D. (2025). El origen de la imagen del manga contemporáneo – Osamu Tezuka y la influencia del cómic de Carl Barks en su obra. *Mirai. Estudios Japoneses* 9 (2025) 121-135. <https://www.doi.org/10.5209/mira.102504>

1. Introducción - Osamu Tezuka y el origen del manga actual

El 2 de mayo del año 2020 se estrenó en el canal estadounidense Disney XD el sexto capítulo de la tercera temporada de la nueva versión animada de *Ducktales*, o *Patoaventuras* (2017-2020), creada por Francisco Angones y Matt Youngberg.¹ El episodio se titulaba *Astro B.O.Y.D.!*,² (en castellano, “Los orígenes de B.O.Y.D.”), evidente alusión a *Astro Boy*, el nombre por el que es conocido en Europa y EEUU el manga de Osamu Tezuka³ *Tetsuwan Atomu* ('Brazo de hierro Átom').

Más allá del título, todo *Astro B.O.Y.D.!* es un deliberado homenaje al *mangaka*.⁴ Su argumento gira en torno al viaje que el titular B.O.Y.D., un niño-robot, debe hacer a la ciudad de Tokyolk⁵ para ser reparado, en compañía de tres personajes clásicos de las *Patoaventuras*: el inventor Gyro Gearloose ('Ungeno Tarconi' en España, 'Ciro Sintornillos' o 'Ciro Peraloca' en Latinoamérica), que es además uno de los creadores de B.O.Y.D., Fenton Crackshell-Cabrera (versión hispana de la identidad civil del superhéroe Gizmoduck o 'Pato Aparato' en español), y Huey ('Jorgito' en España, o 'Hugo' en Latinoamérica), uno de los sobrinos del pato Donald.⁶

Aparte de que la trama sobre las tribulaciones de un niño-robot remite claramente a *Astro Boy*, el capítulo presenta referencias muy evidentes a la obra original. Así, el co-creador malvado de B.O.Y.D., el doctor Akita, es un trasunto del lado más antagónico del doctor Tenma, creador del androide protagonista del manga, Astro/Atom. Otras referencias incluyen que el nombre original de B.O.Y.D. sea 2-BO, (homófono en inglés casi exacto de Tobio, el hijo fallecido de Tenma al que Astro debía sustituir⁷), la presencia de una policía japonesa llamada Tezuka, y determinadas imágenes que imitan la estética de *Astro Boy*.



Figura 1. Comparativa entre *Patoaventuras* y *Astro Boy*. Izquierda, B.O.Y.D. (abajo) y Huey volando como Astro. Fotograma de Angones y Youngberg. *Patoaventuras*, temporada 3, episodio 6, 21.57.

©Disney Enterprises, Inc. Derecha, portada de *Astro Boy*, con Astro en su característica postura de vuelo, similar a la vemos en *Patoaventuras*. Tezuka. *Astro Boy Anthologie #05*. ©Tezuka Productions.

Lo significativo de todo este juego referencial es que, hecho en *Patoaventuras*, tiene un sentido especial. Esto se debe a que, como veremos en las siguientes páginas, hay semejanzas e indicios que apuntan a una línea de conexión entre *Patoaventuras*, concretamente en la versión del dibujante de cómic Carl Barks (de cuyo trabajo bebe la serie de 2017 de manera explícita) y la obra de Osamu Tezuka.

Partiendo de este pequeño ejemplo reciente, el presente artículo se centrará en dar argumentos razonables que apunten hacia la existencia de esta citada línea de conexión entre Tezuka y Barks. Específicamente, presentará una serie de parecidos razonables entre la primera gran obra del dibujante nipón, *Shintaka Rajima* o *La nueva isla del tesoro*, y el trabajo de Barks. Previamente, a través de un recorrido por la obra de ambos autores se presentarán evidencias adicionales que indican el peso que tuvo Walt Disney (y, por extensión, el cómic de Barks) en la obra del creador de *Astro Boy*.

¹ "Ducktales". IMDB. Sobre la utilidad de la IMDB como fuente, ver Marfil, Rafael y Repiso, Rafael. "IMDB y su utilidad para la investigación cinematográfica. Ejemplos de uso de datos desde la metodología de Análisis de Redes sociales". En *Actas IV Congreso Internacional sobre análisis filmico. Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*, ed. por Iván Bort Gual, Shaila García Catalán y Marta Martín Núñez, 1207-1219. Madrid: Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid, 2011.

² "Astro B.O.Y.D.!", IMDB.

³ En japonés, los nombres se escriben citando primero el Apellido y después el Nombre, así que en principio lo correcto sería hablar de «Tezuka Osamu». No obstante, el autor es sumamente conocido fuera de Japón por su nombre escrito en el orden occidental habitual, así que, para efectos de este artículo, en este caso se hablará de «Osamu Tezuka» o, simplemente, de «Tezuka». Para todos los demás nombres en japonés de este texto se utiliza la ordenación japonesa tradicional.

⁴ 'Persona que dibuja manga'. Ver Koyama-Richard, *One Thousand Years of Manga*, 239.

⁵ Juego de palabras intraducible al español entre el nombre de la ciudad de Tokyo y *yolk*, 'yema de huevo' en inglés, siguiendo la tradición habitual de las *Patoaventuras* de crear vocablos equivalentes a los reales.

⁶ Sobre las distintas variables de los nombres de los personajes, ver I.N.D.U.C.K.S.

⁷ Tezuka. *Astro Boy Anthologie #01*, 3-5.

1.1. El manga moderno antes de Osamu Tezuka – Precedentes históricos

Ninguna manifestación cultural aparece de la nada. Debido a esto, es bastante arriesgado hablar de los «orígenes» de una forma artística, práctica o tradición. Esto, naturalmente, también es cierto a la hora de hablar del manga japonés, entendido este como la forma característica que ha adoptado la historieta gráfica en Japón. Por ello, las siguientes líneas deben tomarse con cierta precaución.

Técnicamente, podemos rastrear antecedentes del manga hasta los siglos XII-XIII de la era común, correspondientes, en la forma de temporización japonesa, al periodo Heian (794-1185) y el inicio del periodo Kamakura (1185-1333). De esta época se conservan una serie de dibujos en pergamino enrollado (normalmente de carácter religioso) llamados *emakimono* o, simplemente, *emaki*. Estos *emaki*, que vienen de modelos chinos, en Japón pasan a mostrar una sucesión de escenas que se pueden seguir según se desenrolla la pieza.⁸ Es el caso, por ejemplo, de los *Choju jinbutsu giga*, conocidos también como los ‘Rollo ilustrados de animales y humanos retozando’,⁹ un conjunto de rollos parte de los Tesoros Nacionales de Japón en los que aparecen escenas de animales caricaturescos como liebres, ranas o monos, así como otras en las que puede verse a monjes jugando a juegos de mesa o divirtiéndose.¹⁰

Evidentemente, llevar los antecedentes del manga hasta estos rollos puede resultar exagerado. No obstante, esto no ha impedido que figuras importantes de la cultura japonesa, como el director de animación y cofundador del afamado Studio Ghibli, Takahata Isao, hayan considerado que estos *emaki*, que al desenrollarse revelan una secuencia de escenas que genera impresión de paso del tiempo, hacen algo similar a lo que se produce en un manga o una película de animación.¹¹

En períodos más modernos, podemos localizar precursores inmediatos del manga en el periodo Edo (del 1603 al 1868 de la era común), particularmente en la caricatura, que proliferó con el desarrollo de la litografía en madera. Esta producción comenzaría en Osaka, a principios del siglo XVIII, y se centraría en los llamados *toba-e*, pinturas cómicas con ligeros elementos satíricos en ellas. Ejemplos de este *toba-e*, serían el *Gazu hyakki yakko* (‘Desfile nocturno ilustrado de cien demonios’,¹² de 1776), de Toriyama Sekien, el *Ehon mizu ya sora* (1780) y el *Ehon kotoritsukai* (1805), de Nichosai, o los 15 volúmenes del *Hokusai Manga*, del maestro del *ukiyo-e* Katsushika Hokusai (publicado en diferentes volúmenes a partir de 1814, los últimos en 1878, cuando ya había fallecido el pintor).¹³

En el caso concreto del *Hokusai Manga*, la fama del autor, sumada a que se trata de una obra que contribuyó a popularizar el término «manga», hace que sea bastante automático considerarla un antecesor de la actual historieta gráfica japonesa. No obstante, los *Hokusai Manga* tienen escasa relación con lo que hoy llamamos manga. En origen, estas piezas de Hokusai venían a ser una suerte de «encyclopedia» de pinturas, una colección de muestras del trabajo del pintor japonés a lo largo de su carrera.¹⁴ La misma palabra «manga» en la obra de Hokusai, vendría a significar ‘colección de dibujos para aprender a pintar’, y no sería sinónimo de nada parecido a una tira cómica.¹⁵ Puede decirse, por tanto, que la máxima contribución de Hokusai a la historia del manga fue simplemente asociar el término a un tipo de dibujo que, como puede verse en la figura 2, se asemejan a caricaturas organizadas en celdillas.

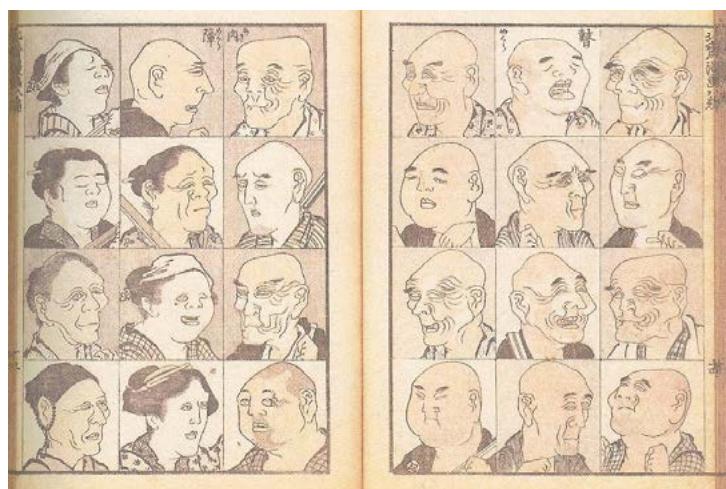


Figura 2. Imágenes de los bocetos de personas que pueden observarse en el manga de Hokusai. *Hokusai Manga* vol. 8. Katsushika Hokusai, 1818. Museo Hagi Uragami. Reproducido en Hamada (ed.). *Manga. The Pre-History of Japanese Comics*. 89.

⁸ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*, 9-10.

⁹ ‘Illustrated Handscrolls of Frolicking Animals and Humans’, según figura en Hamada (ed.). *Manga. The Pre-History of Japanese Comics*. 20.

¹⁰ *Idem*.

¹¹ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*, 11.

¹² ‘Illustrated night parade of one hundred demons’, según figura en Shimizu, Isao. “A brief history of early-modern and modern manga”. 16.

¹³ *Idem*.

¹⁴ Hamada (ed.). *Manga. The Pre-History of Japanese Comics*. 88.

¹⁵ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*, 239.

1.2. El manga moderno antes de Osamu Tezuka – El manga hasta la II Guerra Mundial

Centrándonos, ya como tal, en el origen de la historieta gráfica japonesa, hay que remontarse a la caricatura y la tira cómica, y su estrecha relación con la evolución de la prensa escrita como medio de comunicación de masas. Aunque hoy en día se considera que el germen del cómic moderno está en las ilustraciones del suizo Rodolphe Topffer en la primera mitad del siglo xix,¹⁶ tradicionalmente se suele afirmar que el cómic nace el 25 de octubre de 1896, cuando Richard F. Outcault comienza a publicar sus historietas cómicas protagonizadas por The Yellow Kid (un personaje creado un año antes en la serie *Hogan's Alley* de *The New York World*) para el suplemento dominical de *The New York Journal*.¹⁷ A través de esta vía de los diarios modernos, el trabajo de Outcault no tardó en distribuirse a otros periódicos de EEUU a través de las agencias, creando tanto una grandísima masa de lectores (difícil de cuantificar, pero quizás incluso de millones), como un personaje que se convirtió en una suerte de franquicia (y sin haber comenzado aún el siglo xx). Por supuesto, los cómics posteriores a *The Yellow Kid* seguirían el mismo camino, difundiéndose a través de los periódicos.¹⁸

En el caso japonés nos encontramos con que, tras el final del periodo Edo y la modernización acelerada que supuso para Japón la Restauración Meiji (1868), existe la misma relación entre la tira cómica y la prensa moderna. En un primer momento, serían artistas occidentales los que introducirían en Japón el formato de revista satírica europea, con publicaciones pensadas para extranjeros residentes en el país nipón, pero que servirían de modelo para los primeros formatos del manga.¹⁹ Ejemplos de estas publicaciones serían *The Japan Punch*, creada en 1862 por el pintor y caricaturista inglés Charles Wrigman, o *Toba-e*, fundada por el pintor e ilustrador francés Georges Bigot.²⁰

Es a partir de estas revistas satíricas hechas por occidentales en Japón de las que, a finales del siglo xix, nace la obra de los primeros caricaturistas y dibujantes de cómic japoneses. Es el caso, así, de una de las figuras fundamentales en el desarrollo del manga, el precursor de la novela gráfica nipona Rakuten. Aunque este artículo se centra sobre todo en la figura de Osamu Tezuka, es conveniente detenerse brevemente en Rakuten, ya que es un artista fundamental para entender el manga antes de la llegada de Tezuka.

Rakuten, pseudónimo de Kitazawa Yasuji (1876-1955), se formó originalmente como pintor tradicional. Tras estudiar pintura occidental, descubrió la tira cómica estadounidense en la revista *Shokokumin*, y comenzó a imitarla. De la mano del caricaturista australiano Frank A. Namkivell, Rakuten empezó a trabajar en el semanario *Box of Curios*, publicado en Yokohama por E. B. Thorpe. En 1898 abandonaría esa revista para unirse al departamento de manga (término ya empleado para referirse a las tiras cómicas) del periódico *Jiji Shinpō*, fundado por el intelectual Fukuzawa Yuichi.²¹ En 1905, Rakuten fundaría su propia revista, *The Tokyo Puck*, y en 1932 abandonaría el *Jiji Shinpō* para abrir el Rakuten Manga Studio. Finalmente, en 1942, se convertiría en el primer presidente de la Nihon Manga Hōkōkai, o Asociación de Manga de Japón²².

2. Comparativa entre las trayectorias de Osamu Tezuka y Carl Barks

Tras esta introducción general sobre lo que es el manga antes de Osamu Tezuka, ha de quedar claro cómo se va a proceder a la hora de mostrar la conexión entre su trabajo y el de Barks. La forma elegida será un estudio comparativo de tipo cualitativo. Esto se verá de manera más clara en el apartado 3. Sin embargo, antes de eso, se ha considerado necesario hacer un breve análisis del trabajo de ambos autores. Así, se plantearán las tres siguientes líneas de análisis:

- Primero, se tratará la figura de Osamu Tezuka, su importancia para el origen del manga contemporáneo, y cómo le influyeron las obras de la factoría Disney.
- Segundo, se incidirá en el concepto de intertextualidad, y en cómo podríamos considerar la relación de Tezuka como un caso significativo de esta idea.
- Tercero, presentaremos la obra de Carl Barks, de modo que queden claros su estilo y uso de la imagen, iniciados antes de Tezuka, y conectables con este.

2.1. La importancia de Osamu Tezuka en la cultura japonesa

Siguiendo la línea expresada en el punto previo, hay que aclarar que siempre resulta arriesgado utilizar los términos «padre de» o «madre de» para destacar la importancia de una persona concreta en la formación de una forma de expresión, un género artístico o una técnica concreta. En el caso de Osamu Tezuka, por tanto, quizás llamarle «padre del manga moderno» sea inexacto. No obstante, no se puede negar su ascendente sobre el manga, y que su obra es esencial en la evolución y la imagen del formato.

Esta importancia de Tezuka es, por otra parte, algo bastante aceptado en esta industria. En el mundo del manga, Tezuka es conocido con el nombre de Manga no Kamisama ('dios del manga' en japonés). Su obra abarca más de 700 títulos de los géneros más dispares (con un volumen total de 150.000 páginas

¹⁶ Ver Vilches. *Breve historia del cómic*. Cap. 1, párr. 3; Sáez de Adana. *Una historia del cómic norteamericano*. Cap. 1, párr. 1.

¹⁷ Sáez de Adana. *Una historia del cómic norteamericano*. Cap. 1, párrs. 1-5.

¹⁸ *Ibidem*. Cap. 1, párrs. 18-21.

¹⁹ Vilches. *Breve historia del cómic*. Cap. 2, párr. 3.

²⁰ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 106-107.

²¹ *Ibidem*. 115.

²² *Ibidem*, 120.

publicadas), a la que hay que sumar la intervención en unas 70 obras de animación para cine y televisión²³. En 2004, en una encuesta realizada a 119 *mangaka* sobre qué artista de manga preferían o sentían que les había influenciado más, Tezuka fue el que recibió mayor número de menciones, siendo el más votado de la lista por encima de otras grandes figuras de la historieta gráfica nipona.²⁴ Es cierto que se viene discutiendo la centralidad de la obra de Tezuka desde, al menos, la década de los 1990,²⁵ pero no parece exagerado, por el tamaño de su obra y por su influencia en autores y autoras posteriores, decir que el creador de *Astro Boy* reúne suficientes méritos para ostentar el título de 'dios del manga'.

Nacido en 1928 en la ciudad de Toyonaka (prefectura de Osaka), Osamu Tezuka fue un temprano aficionado a los cómics (tanto a leerlos como a dibujarlos), la entomología y al cine de animación de los hermanos Fleischer (responsables de personajes como Betty Boop) y de Walt Disney. Aunque cursó estudios de Medicina, la II Guerra Mundial le obligó a tener que trabajar en una fábrica y, una vez acabado el conflicto, decidió dedicarse de manera profesional a dibujar manga, publicando en 1946 su primera obra profesional, *Maachan no nikki-cho* ('El diario de Maa-chan'). Al año siguiente publicaría *Shintaka rajima o La nueva isla del tesoro*,²⁶ una obra fundamental para la historia del manga. Aunque más adelante hablaremos de este trabajo esencial, su importancia radica en que se trata del primer manga extenso (la edición en castellano tiene 181 páginas²⁷ de tipo narrativo que cuenta una única historia en un formato regular. Es, además, el primer manga en el que se establece el orden de lectura en forma de Z invertida (ver [Fig. 3]), uno de los rasgos más inmediatos que distinguen un manga de los cómics occidentales, que se leen en sentido de Z.²⁸

Aunque *La nueva isla del tesoro* es una obra capital en la historia del manga y en la trayectoria de Osamu Tezuka, su carrera posterior no le va a la zaga en aportación de títulos trascendentales para la historia del medio. Entre 1948 y 1949 publica dos obras esenciales para el desarrollo de la ciencia ficción en el manga, como son *Lost World* y *Metrópolis*, a las que se sumaría la también fundamental *Next World*, publicada entre 1951 y 1952.²⁹ En 1950, con *Kimba, el león blanco* (*Juguru Taitei*, también conocida como *Kimba, el emperador de la jungla*), alcanza el reconocimiento internacional. Posteriormente, en 1952, comienza la publicación del ya mencionado *Astro Boy* (esta se extendería hasta 1968), una de sus obras maestras, en la que narra las aventuras del titular Astro/Atom, el niño robot capaz de volar que realiza toda suerte de hazañas increíbles.³⁰

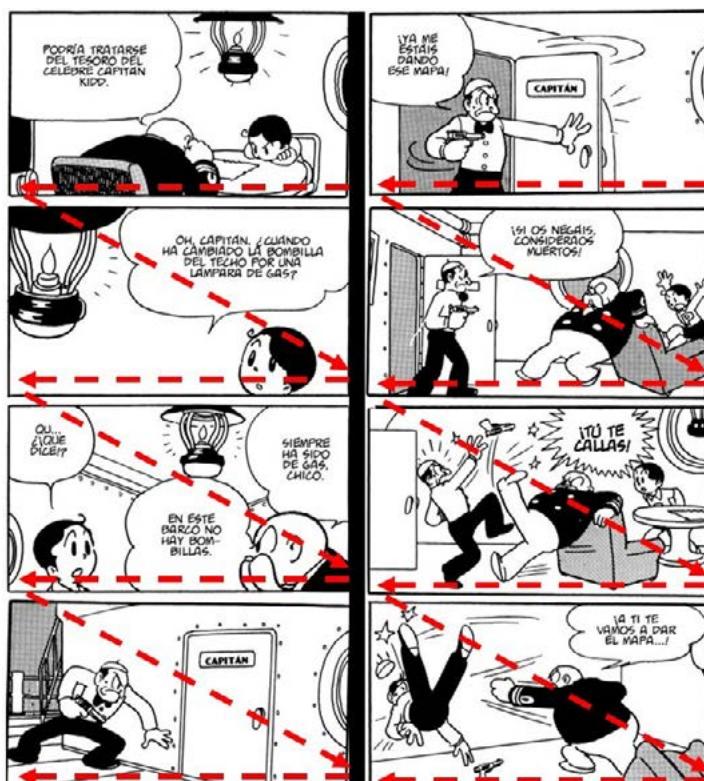


Figura 3. Fragmento de *La nueva isla del tesoro*, en la que puede observarse tanto el dinamismo de la narrativa como la estructura en Z invertida de la lectura, señalada por la flecha roja. Tezuka. *Antología*. 24-25. ©Tezuka Productions.

²³ Trashorras. "Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime". 68

²⁴ Lamarre. "Introduction. Manga Live: Tezuka...". IX.

²⁵ Ibidem. X.

²⁶ Quizás por tratarse de una obra temprana, Tezuka sólo realizaría la parte gráfica de *La nueva isla del tesoro*, corriendo el guion a cargo de Sakai Shichima. Ver Natsume. "Where is Tezuka. A Theory of Manga Expression". 96

²⁷ Ver Tezuka, *Antología*. 6-186.

²⁸ Trashorras. "Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime". 69-71

²⁹ Estos tres trabajos pueden encontrarse en Tezuka, *Antología*.

³⁰ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 150.

Al año siguiente, en 1953, Tezuka crearía lo que autoras como Koyama-Richard consideran el primer *shōjo manga* (*shōjo* es el tipo de manga pensado específicamente para el segmento demográfico compuesto por chicas adolescentes³¹, *Ribon no kishi* o *La princesa caballero*).³² Aunque esta afirmación es discutible, lo cierto es que, con esta obra, Tezuka consiguió ayudar a expandir la lectura de manga más allá del público compuesto por niños, dejando la marca de su estilo en el *shōjo* posterior, amen de abrir la puerta a la industria a muchas mujeres *mangaka* posteriores.³³

La princesa caballero, por otro lado, es una obra bastante significativa por los tropos narrativos y conceptos novedosos que introduce. El manga que narra las aventuras de Zafiro, una princesa que se viste y actúa como un chico por haber recibido dos corazones al nacer (uno masculino y el otro femenino), Tezuka presentaba una heroína distinta a las tradicionales de la época, capaz de adoptar comportamientos y roles que considerados exclusivamente masculinos. Décadas después, como se ha indicado, de las niñas que leyeron las andanzas de la princesa Zafiro surgiría la generación de mujeres *mangaka* que colocarían el *shōjo* en una posición central en el mundo del manga.³⁴ Aunque la princesa Zafiro, a pesar de su naturaleza dual, no presenta la transgresión en los roles sexuales y de género que caracterizará muchas obras de estas autoras (de hecho, Zafiro es representada de forma femenina a pesar de su travestismo, y su matrimonio es heterosexual)³⁵, es difícil negar que fue una pionera.

La obra de Osamu Tezuka resulta casi inabarcable, y excedería los límites de este texto repasarla en su totalidad. Por señalar algunos más de sus trabajos, se puede destacar *Fénix* (*Hi no tori*), la obra predilecta del autor.³⁶ Esta serie en 12 volúmenes fue publicada por Tezuka entre 1954 y 1988, un año antes de su fallecimiento. En *Fénix*, Tezuka realiza una ficción histórica en la que mezcla un recorrido por la historia de Japón entre los períodos Jōmon (hasta el siglo III a.C.) y Muromachi (1336-1573) con una historia ambientada en el futuro, recogiendo en la parte histórica las tendencias e ideas de la historiografía de la época.³⁷ Otras obras dignas de mención de Osamu Tezuka son *Buddha* (1972-1983), *Black Jack* (1973-1983) o *Adolf* (*Adolf ni tsugu*, 1983-1985).³⁸

Para acabar, y antes de apartarnos de la importantísima carrera de Osamu Tezuka, es importante señalar su importancia en el desarrollo del *anime*, el cine de animación japonés. Como se ha señalado más arriba, Tezuka fue desde niño un aficionado al cine de animación, y esto le llevó a probar suerte en el medio. Tras un inicio decepcionante como guionista en la adaptación de su manga *Boku no Son Goku* (1960) por la Toei Animation, en 1961 Tezuka invirtió en la fundación de un estudio propio, la Mushi Productions.

Desde esta posición, y tras producir un par de cortos más bien experimentales, marcaría un hito en la historia del anime con la adaptación en blanco y negro de *Astro Boy* para televisión, emitida entre 1963 y 1966. Esta serie, además de introducir técnicas para abaratar costes que se convertirían en seña de identidad del anime durante bastante tiempo (como usar menos fotogramas por segundo, o animar sólo la boca de los personajes en determinadas escenas), tuvo importante difusión internacional, emitiéndose hasta en una veintena de países,³⁹ incluidos los EEUU (donde tendría gran éxito).⁴⁰

En 1965 Tezuka continuaría adaptando sus propios trabajos a la animación, con la versión para televisión de *Kimba, el león blanco*, que sería coproducida por la cadena estadounidense NBC (lo que permitiría realizarla en color), y se estrenaría casi simultáneamente en EEUU y Japón.⁴¹ En los años siguientes, Tezuka seguiría produciendo anime basado en sus manga, así como largometrajes animados originales, como la extraña *Kureopatora* (también conocida como *Cleopatra: Queen of Sex*, de 1970). Tras la quiebra de Mushi, sacaría adelante una nueva versión de *Astro Boy* (1980-1981), esta vez en color y producida por Tezuka Productions.⁴² En última instancia, en fin, puede decirse que Osamu Tezuka logró crear una interesante sinergia entre su obra escrita y el cine de animación que, como veremos, había sido una de sus inspiraciones originales.

2.2. Osamu Tezuka y la animación de Walt Disney – Un ejemplo de intertextualidad

Como hemos indicado, Osamu Tezuka fue desde pequeño un gran aficionado al cine y, en particular, al cine de animación. Esta afición, en su vida adulta, se traduciría en un gran interés por el estudio de las técnicas de animación, hasta el punto de que algunas fuentes afirman (probablemente de forma exagerada) que Tezuka llegó a ver cincuenta veces *Blancanieves y los siete enanitos* cuando esta se estrenó por fin en Japón en 1950, trece años después de su debut estadounidense.⁴³ En cualquier caso, y leyendas aparte, lo cierto es

³¹ Sobre los géneros en el manga, ver Montero. "La era de la formalización". 187-236.

³² Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 150.

³³ Schodt, *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*, 60

³⁴ Montero. "La era de la formalización". 206-207.

³⁵ Hori Hikari. "Tezuka, Shōjo Manga, and Hagio Moto". 299-303.

³⁶ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 152.

³⁷ Martí Escayol. "Desafiar la historia con historias. La construcción de Japón en la obra *Fénix*, de Osamu Tezuka". 1-2

³⁸ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 152. Ver *Tezuka Osamu Official* para más información sobre la extensa obra de Tezuka.

³⁹ Uno de estos países NO sería España, dónde *Astro Boy* no empezaría a tener algo de presencia hasta la década de los 90, y no sería hasta el periodo 2003-2008 cuando se publicaría el manga en su totalidad en el país. Ver Martí Escayol, "La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España". 9

⁴⁰ Trashorras. "Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime". 77-80

⁴¹ Ibidem. 81.

⁴² Ibidem. 85-87.

⁴³ Ibidem. 73

que Tezuka admiraba el cine de animación de Walt Disney, y este fue una significativa fuente de inspiración para su obra artística. El propio Tezuka reconocía estas influencias, señalando que Astro, el protagonista de *Astro Boy*, tenía sus característicos dos mechones de pelo en punta (ver [Fig. 1]) en imitación de las orejas de Mickey Mouse. Del mismo modo, reconocía otras similitudes entre Astro y Mickey, como el uso de enormes zapatos, o que ambos personajes fuesen con pantalones cortos y el torso al aire.⁴⁴

Esta admiración de Tezuka por la animación de Walt Disney queda patente en los guiones y homenajes que el *mangaka* hace en su obra, llegando incluso a sacar a personajes del estudio estadounidense en sus trabajos. El caso de *Metropolis*, en la que aparecen varios "Mickies" es el más claro (ver [Fig. 4]), pero no el único, como veremos. Del mismo modo, puede verse este respeto hacia Disney en los escritos de Tezuka. Así, en la remembranza que Tezuka hace en su autobiografía *Boku no mangaka* (*Yo soy mangaka*) de su encuentro con Walt Disney en la New York's World Fair de 1964, escribía:

«Antes de encontrarme con Disney, había escuchado varias críticas hacia él en varias partes de los Estados Unidos de boca de expertos [...] Sin embargo, yo quiero creer que, dejando a un lado el tema de las películas de animación, el propio Disney no estuvo nunca en declive ni cayó en estereotipos, sino que su postura a la hora de querer conseguir una animación lo más amplia posible se hizo, con los años, cada vez más firme y ambiciosa [...] Está claro que Disney estaba siempre atento al paso del tiempo y a la evolución de los gustos del público infantil»⁴⁵



Figura 4. Página de *Metrópolis* en la que aparecen varios ratones de la especie "Mickeymouseis Waltdisneynis". Tezuka. *Metrópolis*. 87. ©Tezuka Productions.

Posteriormente en algunas conversaciones Tezuka embellecería la anécdota diciendo que Disney le dijo que «desearía haber hecho él *Astro Boy*», aunque parece que Disney sí que mostró cierto interés al saber que estaba ante la figura del creador del niño-robot.⁴⁶ En cualquier caso, la admiración de Tezuka hacia Disney era claramente sincera, y explica el que Tezuka tuviese la obra de sus estudios como uno de sus referentes estilísticos fundamentales.

El *mangaka* japonés, en ese sentido, hizo un ejercicio consciente y honrado de imitación de «lo Disney», juntándolo con elementos del manga que había existido hasta entonces, así como aportaciones propias. Desde ese punto de vista sería, por tanto, absurdo entender la obra de Tezuka como algo que simplemente copia a Disney. Lo que el dibujante nipón realiza, más bien, es un ejercicio de intertextualidad, término acuñado por la escritora Julia Kirscheva en 1967:⁴⁷

⁴⁴ Koyama-Richard. *One Thousand Years of Manga*. 150.

⁴⁵ Ver la cita y la anécdota en Begúe Hernández. «De Popeye a Blancanieves. La influencia de la cultura pop estadounidense en la obra de Osamu Tezuka». 527.

⁴⁶ Schodt, *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*, 92.

⁴⁷ Montes Doncel y Rebollo Ávalos. «La intertextualidad 1967-2007). El largo periplo de un término teórico». 160.

En términos de la propia Kristeva, entenderíamos intertextualidad como una «permutación de textos», el espacio en el que «varios enunciados, tomados a otros textos, se cruzan y se neutralizan».⁴⁸ Dicho de otra forma, el término se estaría refiriendo a la «relación que existe entre un texto y otro u otros que le preceden».⁴⁹ Siendo flexibles con esta idea, y llevándola más allá de su origen en el ámbito del análisis literario, podemos ver la obra de Tezuka no como simple copia, sino como parte de un proceso creativo natural. Dicho proceso implicaría basarse en la toma de elementos de sus modelos previos para, en la intersección de los mismos, generar su obra original y propia.

Este ejercicio de intertextualidad, empero, no se produjo solamente a través de la vía de la animación de Disney. No hay que olvidar, en ese sentido, que el universo del productor y animador estadounidense no se circunscribió exclusivamente al ámbito cinematográfico. Los personajes creados por el estudio de los hermanos Walt y Roy Disney también tuvieron (y tienen) una fructífera andadura en el mundo del cómic y, como explicaremos, esta faceta también debe ser analizada para entender la obra de Osamu Tezuka. Amén de que, al referirse al mismo medio literario trabajado por Tezuka, esta relación muestra aún más clara el fenómeno de la intertextualidad.

2.3. Tezuka y el cómic Disney: la influencia de Carl Barks

2.3.1. El cómic Disney

Como ocurrió con *The Yellow Boy* y las tiras cómicas posteriores, las primeras versiones de cómic de Mickey Mouse y el pato Donald fueron publicadas como historietas cortas en los periódicos. Posteriormente, a partir de 1935, estas historias comenzaron a aparecer en la *Mickey Mouse Magazine*, revista que combinaba juegos, bromas y reimpresiones de las tiras periódicas. Posteriormente, y ante el éxito de Detective Comics con *Superman*, la responsable de la revista, K. K. Publications, comenzó a centrarse más en la reimpresión de historietas, convirtiendo en la práctica cada magazine en un libro de cómics. Por ello, cuando la *Mickey Mouse Magazine* desaparece en 1940 y sea sustituida por la *Walt Disney's Comic and Stories*, esta sería una publicación de cómic con los personajes originales de Disney. Esta revista se convertiría en una de las más populares de las décadas de 1940 y 1950, pasando de vender 252.000 ejemplares en su primer número a un millón en 1942, dos millones a la altura de 1947, y 3 millones en 1953.⁵⁰ Para hacernos una idea de lo que supone esto, señalar que, en 1955, *The New Yorker* vendía 400.000 ejemplares, *Esquire* 700.000, *Newsweek* 1 millón, *Time* 1,9 millones, y *National Geographic* 2,2 millones.⁵¹

Esta lucrativa rama del negocio de Disney fue alimentada por importantes dibujantes, que permanecerían anónimos durante años. En el caso del personaje más querido de la compañía (y de su creador), Mickey Mouse, al principio las tiras publicadas en los periódicos contaron con la participación del propio Walt Disney. Posteriormente, a partir de 1930, el guion y el dibujo de estas pasaron a ser realizadas por el animador del estudio Arthur Floyd Gottfredson. Este se encargaría de las tiras y, posteriormente, de los cómics de Mickey Mouse durante 45 años, creando muchos personajes que luego se convertirían en parte integral de las historias del ratón.⁵² Dada la extraordinaria difusión de los cómics de Disney, la importancia de Floyd Gottfredson en la historia del medio es notabilísima y, de hecho, pueden encontrarse influencias suyas en la obra de Tezuka.⁵³

2.3.2. Carl Barks y su importancia en el cómic estadounidense

Carl Barks (1901-2000) nació en Merrill, Oregón. Como Osamu Tezuka, fue un aficionado temprano a los cómics que empezó a dibujar tempranamente (en su caso, a raíz de tener que abandonar la escuela a los 15 años por un problema de audición). Tras perseguir su sueño de desarrollar una carrera artística, Barks consiguió incorporarse al estudio de Walt Disney en 1935, participando, entre otras cosas, en los cortos del pato Donald (incluida la creación de sus tres sobrinos, aunque esto es algo discutido).⁵⁴ Como le había ocurrido a Floyd Gottfredson, Barks acabaría haciendo el salto de animador a historietista. Así, se convertiría en el responsable de dibujar, junto al también animador Jack Hannah, a partir de un guion de Bob Karp,⁵⁵ la primera historia larga en cómic del pato Donald en EEUU,⁵⁶ *Donald Duck Finds Pirate Gold* (*Pato Donald y el tesoro del pirata* en España), publicada en 1942 en el número 9 de la colección *Four Color* (hasta ese momento, Donald solo había aparecido en tiras cómicas en periódicos, dibujadas por Al Taliaferro). Después de esto, Barks dibujaría y guionizaría la primera historia original de Donald en el número 31 de la *Walt Disney's Comic and Stories* (1943), iniciando una carrera como historietista de cómics Disney que se

⁴⁸ Kristeva, *Semiotica* 1. 147.

⁴⁹ Montes Doncel y Rebollo Ávalos. «La intertextualidad 1967-2007. El largo periplo de un término teórico». 164.

⁵⁰ Andrae. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. 6

⁵¹ Immerwahr. «Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization». 5.

⁵² Ver Vilches. *Breve historia del cómic*. Cap. 1, párr. 3; Sáez de Adana. *Una historia del cómic norteamericano*. Cap. 2, párr. 24.

⁵³ Al respecto de esto, puede verse Holmberg. «Gottfredson's Illegitimate Heirs: Tezuka Osamu and the Great Wall of 1945».

⁵⁴ Moliné. *Carl Barks (Un viento ácrata)*. 8-16.

⁵⁵ *Ibidem* 18-20.

⁵⁶ Señala Moliné que el personaje ya había protagonizado aventuras que terminaban con un “continuará” en Europa, realizadas por artistas autóctonos. *Ibidem*. 20.

prolongaría 23 años⁵⁷ y que, con el éxito de la revista, le haría uno de los autores de cómic más leídos de su época. Tan significativa sería su asociación con el personaje de Donald, que Barks llegaría a ser conocido como *The Duck Man* o 'El hombre pato'⁵⁸ y es evidente que, aunque no fuese una creación propia, Barks supo hacer suyo a Donald (Ver [Fig.5]).

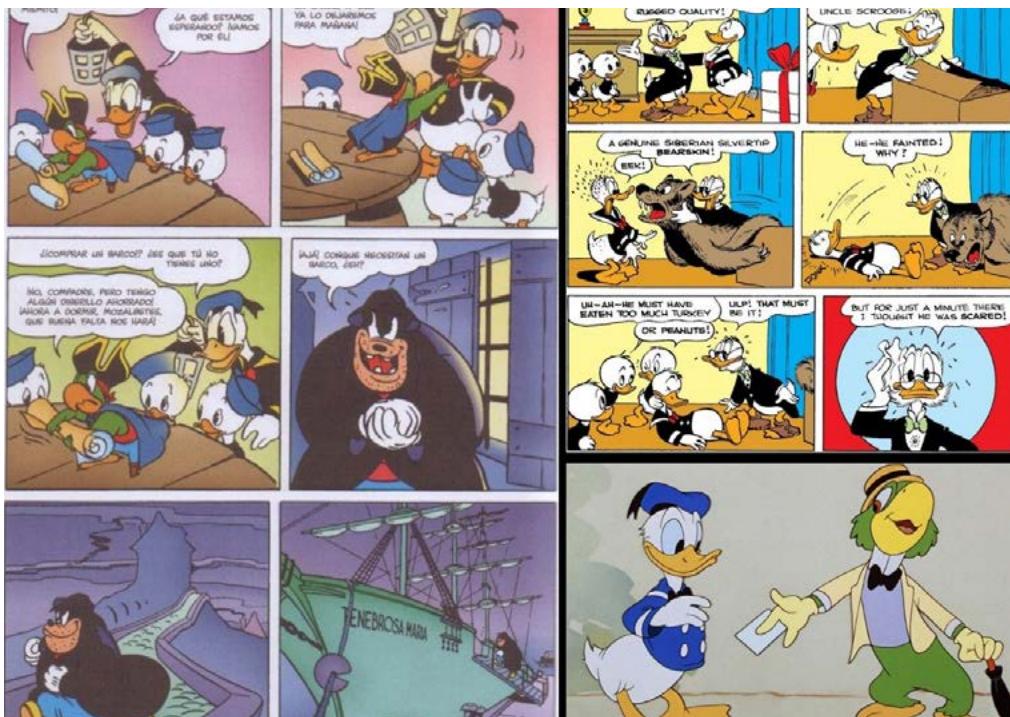


Figura 5. Comparativa entre las creaciones de Barks, su Donald y Scrooge McDuck, frente al Donald animado. Izquierda, *Pato Donald y el tesoro del pirata*. Barks. "Pato Donald y el tesoro del pirata".⁶⁶ Derecha, arriba, fragmento de "Christmas on Bear Mountain". Barks. "Christmas of Bear Mountain".²⁶ Derecha, abajo, Donald en animación con José Carioca en la película *Saludos amigos*. Jackson, Kinney, Luske y Roberts. *Saludos amigos*.³⁷ ©Disney Enterprises Inc.

Frente a la popularidad de los superhéroes propiciada por la influencia de *Superman*, las historias de Barks tenderían a ser más realistas y mundanas, a pesar de tratarse de aventuras protagonizadas por patos antropomórficos. Sus personajes tienden a evitar caracterizarse exclusivamente como "buenos" o "malos", y presentan mayor ambigüedad moral que la que suele aparecer en el cómic superheroico coetáneo.⁵⁹ En palabras de Barks en una entrevista de 1997:

«La cosa más importante sobre mis comics es esta: cuento lo que hay. Leuento a los niños que los malos tienen un poquito de bondad en ellos, y que los buenos tienen mucho malo en ellos, y que no puedes depender demasiado de nada, que nada va a ser siempre un camino de rosas»⁶⁰

Un buen ejemplo de esta caracterización ambigua que hace Barks de sus personajes está en una de sus mayores creaciones, el avaro y multimillonario tío de Donald, Scrooge McDuck ('Gilito McPato' en España, 'tío Rico McPato' en Latinoamérica⁶¹). El personaje apareció originalmente en *Christmas on the Bear Mountain* (*Donald Duck Four Color* 178, 1947), aunque elementos esenciales de su caracterización, como el hecho de ser escocés, o su papel como motor de las tramas (normalmente embarcando a Donald y sus sobrinos en alguna aventura en busca de un tesoro o para proteger su fortuna de ladrones y villanos) no aparece hasta *The Old's Castle's Secret* (*Donald Duck Four Color* 189, 1948). Scrooge, aunque es un personaje valiente y aventurero, será presentado por Barks en sus etapas tempranas como un estereotípico capitalista despiadado.⁶² Posteriormente, Barks suavizaría la personalidad de Scrooge, dándole características más heroicas, aunque sin despojarle nunca de su lado más avaro.⁶³

⁵⁷ Andrae. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. 6. Nótese que, en la obra original, se habla erróneamente de "Donald Duck Sails for Pirate Gold".

⁵⁸ Por ejemplo, *The Duck Man: An Interview with Carl Barks* sería el título que recibiría la reproducción en video sacada en 1996 de una entrevista realizada en 1975 a Barks por Donald Ault, Thomas Andrae, y Stephen Gong. Ver Ault. *Carl Barks: Conversations*. 91-108.

⁵⁹ Andrae. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. 7-8.

⁶⁰ "The thing that is most important about my comics is this: I told it like it is. I told the kids that the bad guys had a little bit of good in them, and the good guys have a lot of bad in them, and that you couldn't depend on anything much, that nothing was going to always turn out roses". *Ibidem*. 8.

⁶¹ Ver *I.N.D.U.C.K.S.*

⁶² Andrae. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. 84-85

⁶³ Moliné. *Carl Barks (Un viento ácrata)*. 32.

Además de a Scrooge McDuck, Barks crearía todo un universo en torno a la familia de Donald y la ciudad ficticia de Duckburg, o 'Patoburgo'. Así, en 1948 crearía al afortunado primo de Donald, Gladstone Gander ('Narciso Bello'); en 1951, a los Beagle Boys (los 'Golfo Apandadores'); en 1952, al ya mencionado Gyro Gearloose/Ungenio Tarconi; el mismo año, publica en *Four Color* 495 la historia *Back to the Klondike* (en ella se narra parte del pasado de Scrooge como buscador de oro en Alaska, algo que serviría décadas después de base para el fundamental *The Life and Times of Scrooge McDuck*, de Don Rosa); en 1953, las aventuras de Scrooge, Donald y su familia pasarán a tener título propio, *Uncle Scrooge*, y Barks se dedicaría a llevarles de aventuras por todo el globo, así como a enfrentarlos a nuevos enemigos, como el segundo pato más rico del mundo, Flintheart Glomgold ('Isidoro Dorado' en España) o la bruja Magica DeSpell ('Mágica de Hechizos').⁶⁴

Cuando Barks se retira como historietista en 1966 ha creado todo un mundo propio en torno a Donald y Scrooge, que luego servirá de base, entre otras cosas, para las ya mentadas *Patoaventuras*. Su legado se extendería a lo largo de las décadas posteriores, notándose la influencia de los cómics de Barks en el trabajo de las generaciones que crecieron leyendo sus historias. Así, por ejemplo, George Lucas, el creador de *Star Wars*, y Steven Spielberg, se reconocerían aficionados y coleccionistas de la obra de Barks, y rendirían homenaje a las aventuras de sus patos en las películas de *Indiana Jones*.⁶⁵ En definitiva, se puede decir que, aunque no sea excesivamente conocido, la influencia del cómic de Carl Barks es bastante significativa a nivel cultural.

3. La conexión entre Carl Barks y Osamu Tezuka - La nueva isla del tesoro

Como habrá podido observarse a lo largo de este texto, y como se indicaba en la introducción, existen bastantes paralelismos entre las vidas y obras de Osamu Tezuka y Carl Barks. En ambos casos, se trata de historietistas con fuertes vínculos con la animación (Tezuka es un *mangaka* que acaba trabajando en animación, Barks es un animador que acaba escribiendo cómic), sobre los que posee gran ascendente el trabajo de Walt Disney. Ambos, a pesar de la diferencia de edad, comienzan sus carreras en la historieta gráfica en los años 40, creando cada uno sus obras más icónicas después de la II Guerra Mundial. Ambos tuvieron largas carreras que tuvieron un enorme impacto sobre el medio e influyeron en las generaciones posteriores. Ambos, finalmente, pueden remontar el inicio de sus carreras a una historia sobre un tesoro.

Es, aunque parezca extraño, en este último punto en el que radica la principal razón para relacionar a Tezuka y Barks. Si recordamos las fechas, aunque *Pato Donald y el tesoro del pirata* de Barks y *La nueva isla del tesoro* de Tezuka son de los años 40, la historieta estadounidense se publica 5 años antes que el manga. Esto, por si mismo, no implicaría relación entre un trabajo y otro; de hecho, podría incluso señalarse que el que entre las dos publicaciones se produjese el ataque japonés a Pearl Harbor y la entrada de EEUU en la II Guerra Mundial en contra del Eje niega toda posibilidad de influencia de Barks sobre Tezuka. Varios indicios, sin embargo, indican que esto no fue tan categórico, y que existieron canales por los que pudo llegar el trabajo de Barks a manos de Tezuka:

- En primer lugar, está el enorme desembarco cultural que trajo consigo la ocupación del archipiélago nipón tras el final de la Guerra. Con la derrota, la presencia y el peso de los cómics estadounidenses se volvió muy notable en Japón. Tezuka mismo reconocía el impacto que esto había tenido, debido al volumen de importación de números y volúmenes.⁶⁶ Es más, tras el final de la guerra, se hicieron muy populares entre los jóvenes japoneses los manga protagonizados por héroes estadounidenses como Tarzán (en la propia *La nueva isla del tesoro* de Tezuka aparece un emulo del personaje de Edgar Rice Burroughs, ver [Fig. 6]). Por la misma razón, proliferaron las adaptaciones manga de clásicos de la literatura occidental.⁶⁷
- Segundo, olvida que Tezuka tuvo acceso a cómics estadounidenses a través de sus contactos con las fuerzas de ocupación. Así, sabemos que el *mangaka* recibió una colección de cómics de 10 centavos (precisamente el precio de un ejemplar de *Donald Duck Finds Pirate Gold*, ver [Fig. 7]) a través de un soldado estadounidense al que conocía como «Opera Joe».⁶⁸
- Tercero, es perfectamente posible que, a la altura del año 1946, hubiesen llegado a Japón cómics de unos años antes. Las historietas circularon libremente entre los soldados estadounidenses durante la II Guerra Mundial y, además, aunque no se pueda asegurar, es factible que la Disney (que hizo un gran esfuerzo para apoyar los esfuerzos de guerra, como demuestra su labor con la propaganda) realizase reimprésiones de títulos antiguos.⁶⁹

A parte de que exista la posibilidad real de que Osamu Tezuka tuviese acceso al trabajo de Carl Barks, hay suficientes semejanzas entre ambos trabajos que refuerzan esta hipótesis. Incluso en términos generales, se puede señalar que la base del estilo de Tezuka tiene muchas similitudes con el de Barks. Así, en la obra del estadounidense son comunes los personajes de grandes ojos y cuerpos pequeños, contrapuestos a

⁶⁴ *Ibidem*. 32-42

⁶⁵ La icónica escena de la roca gigante persiguiendo al doctor Jones en la secuencia de apertura de *En busca del arca perdida* remite directamente a una secuencia de "The Seven Cities of Cibola", de Barks. Immerwahr. "Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization". 22-23.

⁶⁶ Immerwahr. "Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization". 8.

⁶⁷ Koyama-Richard, *One Thousand Years of Manga*, 138.

⁶⁸ Holmberg. "Gottfredson's illegitimate Heirs: Tezuka Osamu and the Great Wall of 1945". Párrs. 26-29.

⁶⁹ *Ibidem*. Párrs. 30-48.

fondos más realistas, algo que aparece también en la obra del creador de *Astro Boy*.⁷⁰ En el caso concreto de *Pato Donald y el tesoro del pirata* y *La nueva isla del tesoro*, existen además semejanzas estilísticas que apoyan la idea de que un trabajo influyó sobre el otro.



Figura 6. Fragmentos de *La nueva isla del tesoro*, en los que pueden verse personajes principales de la obra, incluidos Pete, el niño protagonista, Barón, el hombre de la selva, y el capitán pirata Boar. Tezuka. *Antología*. 133-134. ©Tezuka Productions.

Para empezar, las portadas de ambos trabajos son razonablemente similares, con una disposición parecida en la que el tesoro que hace las veces de macguffin de la trama ocupa una posición central, mientras que el protagonista aparece observándolo desde un lado.

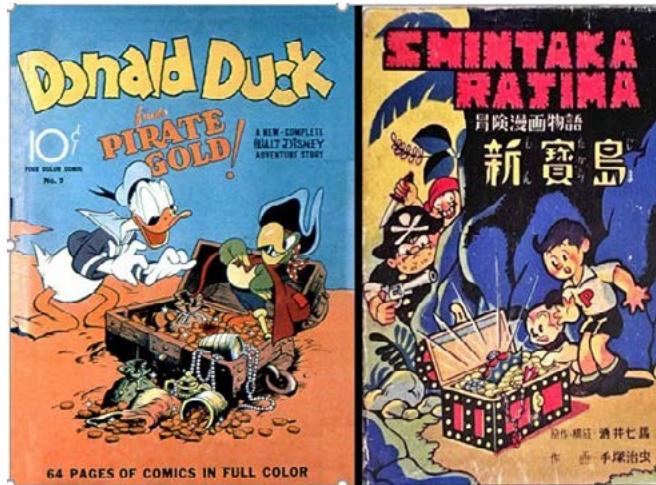


Figura 7. Comparativa entre portadas. Izquierda, porta original de *Donald Duck Finds Pirate Gold* (*Pato Donald y el tesoro del pirata*), tal y como se publicó en el año 1942. Barks, Hannah y Karp. ©Disney Enterprises, Inc. Derecha, portada japonesa de *Shintaka rajima* (*La nueva isla del tesoro*), Tezuka Osamu y Sakai Shichima, *Shintaka rajima* (Izukei Shuppan, 1947). En Koyama-Richard, Brigitte. *One Thousand Years of Manga*. 148, fig. 254. ©Tezuka Productions.

Determinadas viñetas y escenas en ambas obras presentan similitudes acusadas. En la [Fig. 8] se pueden ver algunos ejemplos contrapuestos, pero hay más, como son la forma en la que Donald y el pirata Boar abren el cofre del tesoro, o la forma en que se muestra a los piratas tomando el control del barco en ambas historias.⁷¹

⁷⁰ Immerwahr. "Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization". 8.

⁷¹ Holmberg. "Manga Finds Pirate Gold: The Case of *New Treasure Island*". P. 4, párrs. 8;11.

Existen parecidos más que razonables entre los personajes de ambas obras. En particular, los villanos se asemejan bastante, pues tanto Black Pete (el clásico personaje Disney Pete Patapalo, ver [Fig. 8, vestido de rojo]) como el pirata Boar [Ver Figs. 6 y 8, con bicornio] son personajes corpulentos, anchos de hombros, de piernas cortas y aspecto amenazador.

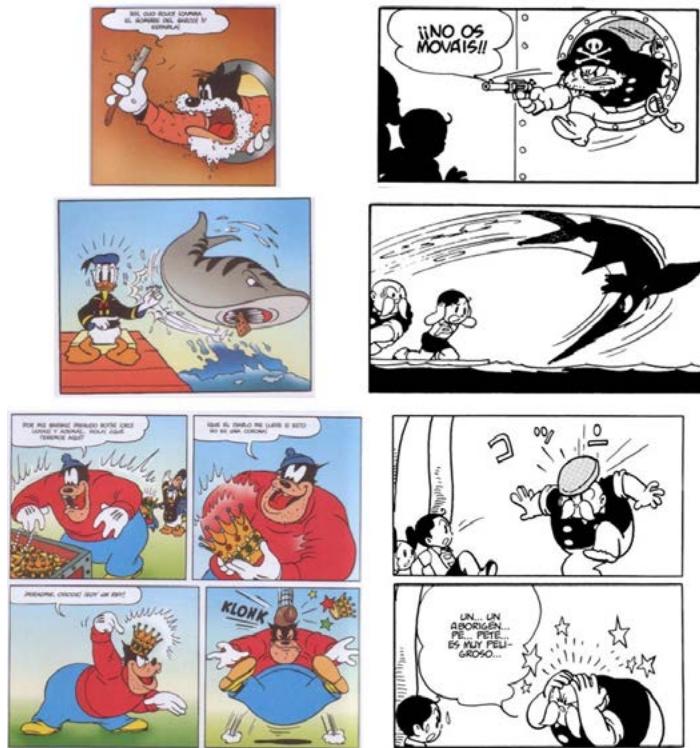


Figura 8. Comparativa entre los trabajos de Barks y Tezuka. Izquierda, fragmentos de *Pato Donald y el tesoro del pirata*. Barks. Biblioteca Carl Barks. 1942-1943. 69; 101; 116 (de arriba a abajo).
©Disney Enterprises Inc. Derecha, fragmentos de *La nueva isla del tesoro*. Tezuka. Antología. 27; 51; 61 (de arriba abajo). ©Tezuka Productions.

En las dos obras observamos el uso en el cómic de elementos propios del lenguaje cinematográfico. En el caso de *Pato Donald y el tesoro del pirata*, esto es una consecuencia de su génesis; su guion se basa en una aventura cinematográfica descartada de Donald, que el editor Oskar Lebeck seleccionó para trasladar al cómic. De ahí, pues, su aspecto cercano al storyboard.⁷² En cuanto a *La nueva isla del tesoro*, aunque no es exactamente el primer trabajo que aplica técnicas cinematográficas a la narrativa del manga (antes de Tezuka, obras como *Supiido Tarō* [Speed Taro, 1930-1933], de Shishido Sakō ya habían jugado, y de formas más innovadoras, con los ángulos y los paneles para crear sensación de movimiento), sí que se considera un trabajo que destaca en la capacidad de crear sensación de movimiento a través de las viñetas (y, además, de una forma lo suficientemente potente como para tener más influencia posterior que la que habían conseguido autores previos).⁷³

Finalmente, en las dos historias se observa una importancia notable de la imagen respecto de lo escrito. Así, en el cómic de Barks, basarse en un argumento para una historia animada propicia que haya poco diálogo, más allá del segmento inicial en el que se establece la historia.⁷⁴ Por su parte, en el manga de Tezuka, casi la mitad (un 45%) de las viñetas carecen de cualquier tipo de diálogo.⁷⁵

Como puede verse, la lista de similitudes es bastante contundente. Desde luego, eso no supone una demostración absoluta de que exista un ascendente real de Carl Barks sobre la obra de Osamu Tezuka. Aún con eso, no parece aventurado decir que la hipótesis es altamente verosímil. Aparte, hay que destacar que en el manga de Tezuka posterior a *La nueva isla del tesoro* podemos encontrar algún indicio más que refuerza la idea de que el mangaka sabía de los cómics del dibujante de Disney.

En este sentido, es significativo el manga *Hikari*, de 1959. En esta historia, en un momento dado, hay un pequeño «cameo» del pato Donald. Como puede verse en la [Fig. 9], en esa escena la coprotagonista de la aventura, Penko, le roba la ropa a Donald. Lo más revelador de esta aparición es que, si nos fijamos, Donald aparece con su clásico uniforme de marinero, pero en color negro.

⁷² Moliné. *Carl Barks (Un viento ácrata)*. 18.

⁷³ Fusano Suke "Where is Tezuka. A Theory of Manga Expression". 96-100

⁷⁴ Holmberg. "Manga Finds Pirate Gold: The Case of *New Treasure Island*". P. 3, párr. 11.

⁷⁵ Trashorras. "Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime". 77-80



Figura 9. Comparativa entre Donalds en el manga. Izquierda, «cameo» de “Hikari”. Tezuka. *Jet King*. 199. ©Tezuka Productions. Derecha, arriba, fragmento de portada de *Kingdom Hearts*. Amano. *Kingdom Hearts Final mix No. 2*. Derecha abajo, Donald y Goofy en blanco y negro en *Kingdom Hearts*. Amano. *Kingdom Hearts Final mix Vol.1*. 53. ©Disney Enterprises Inc.

Este color es el característico del pato tal y como lo dibuja Barks, a diferencia del tono entre azul y azur que aparece en su versión animada y las que derivan de esta (ver [Fig. 5]; también puede observarse, a pesar del degradado del color original, que es el color que se usó en la portada de la [Fig. 7]). Esto, por cierto, no puede achacarse al uso del blanco y negro en los manga; como se muestra en la [Fig. 9], en la adaptación manga del videojuego *Kingdom Hearts* (en el que aparecen diferentes personajes Disney) de Amano Shiro, Donald lleva un atuendo azul basado en su ropa tradicional en animación y este, al ser trasladado al formato nipón, pasa a ser gris claro, y no negro. Por tanto, se puede entender que en *Hikari* está apareciendo el Donald de Barks, no el animado, y que Tezuka, al menos a finales de los 50, conocía esta versión del personaje, si no antes.

4. Conclusiones

El campo de los estudios culturales en la historiografía, sean del tipo que sean, es a menudo complejo. Por ello, siempre hay que intentar huir de afirmaciones categóricas o demasiado vehementes que carezcan de la suficiente solidez. En el caso de este pequeño análisis, por tanto, se ha buscado armar un relato sostenido en hecho que permita defender algo tan peregrino, al menos en apariencia, como relacionar el manga con el pato Donald.

La primera idea, en este sentido, parte de la valoración general que se puede hacer de la persona de Osamu Tezuka dentro del desarrollo del manga actual. Sin llevar al extremo lo que implica llamar a Tezuka ‘dios del manga’ (que no deja de ser una hipérbole), ni convertirlo en el creador en solitario de toda una forma de hacer cómic, no podemos negar la trascendencia de su obra. Entender el trabajo de Tezuka es esencial para comprender el manga tal y como se produce hoy día, y es incuestionable su ascendente a la hora de definir géneros, estilos y tropos, tanto en el ámbito de la historieta gráfica como en el de la animación. En consecuencia, es bastante razonable sostener que los precedentes e inspiraciones de Tezuka tienen un peso real sobre el manga en su conjunto, y por tanto son contribuyentes importantes para entender este medio de expresión.

La segunda cuestión a tener en cuenta para sostener el planteamiento de este artículo es el influjo que la obra de Walt Disney y su estudio de animación tiene sobre Tezuka y su labor como *mangaka*. Que Tezuka admiraba a Disney, y que tomó ideas de sus cintas y cortos, parece evidente. En lo referente al cómic basado en los personajes Disney, la relación es algo más sutil, pero también se puede seguir e identificar. En el caso concreto de los trabajos de Carl Barks, en este texto se han presentado argumentos contrastables que permiten defender la influencia de las historias del animador de Oregón sobre las del dibujante de Osaka.

Se puede discutir cuánta inspiración aportó el arte de Carl Barks al de Osamu Tezuka, y también cómo pudo exactamente el segundo saber del trabajo del primero, pero el hecho es, tal y como se ha intentado mostrar en este artículo, si que parece haber indicios suficientes para defender esta conexión. Las coincidencias temporales, las similitudes estilísticas y las factibles vías de contacto indicarían, en ese sentido, que *La nueva isla del tesoro* de Tezuka es el fruto de la intertextualidad entre múltiples referentes previos, pero que uno de ellos, y de gran importancia, sería Carl Barks. Por tanto, se puede defender, siempre en base a las

fuentes disponibles, que los hallazgos de Barks en su forma de hacer cómic fueron aprendidos y adaptados por Tezuka en una medida significativa. Así pues, el autor estadounidense, a través de la vía de la inmensa obra del 'dios del manga', habría influido en la forma actual de la imagen del manga.

La importancia, en último término, de todo esto, estriba en que lleva a dos conclusiones muy interesantes. Por un lado, nos permite entender mejor de dónde pueden venir algunos planteamientos estéticos y formas de narrar visualmente en el manga. Por otra parte, nos da idea de cómo, en el mundo contemporáneo, la conexión entre países y continentes, la difusión de la información a través de los medios de comunicación de masas, y la potencia de determinados productos culturales, pueden provocar interrelaciones inesperadas. En ese sentido, la conexión entre las creaciones del 'hombre pato' y las del 'dios del manga', entre el Pato Donald y Astro Boy, más allá de ser una curiosidad histórica con encanto, son una prueba muy reveladora de cómo operan complejas dinámicas culturales en un mundo globalizado.

5. Bibliografía

- "Astro B.O.Y.D.!". *IMDB: Internet Movie Database*. Consultado el 11-12-2023 https://www.imdb.com/title/tt11973540/?ref_=ttep_ep6
- "Ducktales". *IMDB: Internet Movie Database*. Consultado el 11-12-2023 <https://www.imdb.com/title/tt5531466/>
- Amano, Shiro. *Kingdom Hearts Final miz No. 2*. Barcelona: Planeta Cómics, 2015.
- Amano, Shiro. *Kingdom Hearts Final miz Vol. 1*. Nueva York: Yen Press, 2016.
- Andrae, Thomas. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. University Press of Mississippi, 2006.
- Angones, Francisco y Youngberg, Matt, productores ejecutivos. *Patoaventuras*. Temporada 3, episodio 6. Dirigido por Jason Zurek. Emitido 2 de mayo, 2020 (Estados Unidos), emisor <https://www.disneyplus.com/es-es/video/bb544121-8ba4-422f-ad99-4ab0b4e6b3da>
- Ault, Donald (ed.). *Carl Barks: Conversations*. University Press of Mississippi: 2003.
- Barks, Carl, Hannah, Jack y Karp, Bob. "Donald Duck Finds Pirate Gold". En *Four Color Comic No. 9*. New York: Dell Publishing Company, 1942.
- Barks, Carl. "Christmas of Bear Mountain". En Carl Barks, Don Rosa, Daniel Branca y Giorgio Cavazzano. *Uncle Scrooge and Donald Duck: Bear Mountain Tales*. Lake City Way NE, Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2022. 7-26.
- Barks, Carl. "Pato Donald y el tesoro del pirata". *Biblioteca Carl Barks. 1942-1943*. Barcelona: Planeta D'Agostini, 2008. 56-119.
- Begúe Hernández, Pablo. "De Popeye a Blancanieves. La influencia de la cultura pop estadounidense en la obra de Osamu Tezuka". En *Dibujando historias. El cómic más allá de la imágen*, ed. por Ana Asión Suñer y Julia A. Gracia Lana. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021. 523-528.
- Fusanosuke, Natsume. "Where is Tezuka? A Theory of Manga Expression". *Mechademia: Second Arc, Vol. 8, Tezuka's Manga Life* (2013). 89-107. <https://doi.org/10.5749/mech.8.2013.0089>
- Hamada, Nobuyoshi (ed.). *Manga. The Pre-History of Japanese Comics*. Tokyo: PIE International, 2013.
- Holmberg, Ryan. "Gottfredson's Illegitimate Heirs: Tezuka Osamu and the Great Wall of 1945" *The Comics Journal* (19 de Octubre de 2019). Consultado el 11-12-2023 <https://www.tcj.com/gottfredsons-illegitimate-heirs-tezuka-osamu-and-the-great-wall-of-1945/>
- Holmberg, Ryan. "Manga Finds Pirate Gold: The Case of *New Treasure Island*" *The Comics Journal* (1 de Octubre de 2012). Consultado el 11-12-2023 <https://www.tcj.com/manga-finds-pirate-gold-the-case-of-new-treasure-island/>
- Hori, Hikari. "Tezuka, Shōjo Manga, and Hagio Moto". *Mechademia: Second Arc, Vol. 8, Tezuka's Manga Life* (2013). 299-311. <https://doi.org/10.5749/mech.8.2013.0089>
- I.N.D.U.C.K.S. *World-wide database about Disney comics*. Consultado el 11-12-2023. <https://inducks.org/index.php>
- Immerwahr, Daniel. "Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization". *Modern America History Volume 3* (2020). 1-26. <https://doi.org/10.1017/mah.2020.4>
- Jackson, Wilfred, Kinney, Jack, Luskes, Ham y Robert, Bill, dirs. *Saludos amigos*. 1942. Burbank, CA: Walt Disney Animation Studios. <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/saludos-amigos/1xYJxc5omEIJ>
- Koyama-Richard, Brigitte. *One Thousand Years of Manga*. París: Flammarion, 2007.
- Kristeva, Julia. *Semiotica 1*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1978.
- Lamarre, Thomas. "Introduction. Manga Life: Tezuka...". *Mechademia: Second Arc, Vol. 8, Tezuka's Manga Life* (2013). IX-XIII. <https://doi.org/10.5749/mech.8.2013.00ix>
- Martí Escayol, María Antonia. "Desafiar la historia con historias. La construcción de Japón en la obra Fénix, de Osamu Tezuka". *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, Número Extraordinario 3. Dedicado a: Japón a través de sus imágenes (2016). 1-22. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/466976>
- Martí Escayol, María Antonia. "La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España". *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, Número Extraordinario 1. Dedicado a: Japón: Identidad, Identidades (2013). 1-9. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/336013>
- Moliné, Alfons. *Carl Barks (Un viento ácrata)*. Madrid: Sinsentido, 2007.
- Montero, Laura. "La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa". En *Cine de Animación Japonés*, coord. por Antonio José Navarro, 187-236. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008.
- Montes Doncel, Rose E. y Rebollo Ávalos, María José. "La intertextualidad (1967-2007). El largo periplo de un término teórico". En *Alfanje 18* (2006).

- Sáez de Adana, Francisco. *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid: Los Libros de La Catarata, 2021. https://www.google.es/books/edition/Una_historia_del_c%C3%B3mic_norteamericano/o_YIEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Shimizu, Isao. "A brief history of early-modern and modern manga". En *Manga. The Pre-History of Japanese Comics*, ed. Por Nobuyoshi Hamada, 16-19. Tokio: PIE International, 2013.
- Schodt, Frederick L. *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*. Berkeley: Stone Bridge Pres, 2007.
- Tezuka, Osamu. "Hikari". En *Tezuka Osamu Manga Zenshū 54. Jet King*. Tokio: Kodansha, 1978.
- Tezuka, Osamu. *Antología*. Barcelona: Planeta, 2017.
- Tezuka, Osamu. *Astro Boy Anthologie #01*. Bruselas: Kana, 2009.
- Tezuka, Osamu. *Astro Boy Anthologie #05*. Bruselas: Kana, 2009.
- Tezuka, Osamu. *Metrópolis*. Barcelona: Glénat, 2004.
- Tezuka Osamu Official*. Consultado el 12-12-2023. <https://tezukaosamu.net/en/>
- Trashorras, Antonio. "Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime". En *Cine de Animación Japonés*, coord. por Antonio José Navarro, 67-89. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008.
- Vilches Fuentes, Gerardo. *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus, 2014. https://www.google.es/books/edition/Breve_historia_del_c%C3%B3mic/Q6pvEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

6. Listado de imágenes

- Fotograma de *Patoaventuras* (2017-2020). T3E6. 21,57. ©Disney Enterprises, Inc. ([Figura 1]).
- Portada de *Astro Boy Anthologie #05* (1952-1968). ©Tezuka Productions Co., Ltd. ([Figura 1]).
- Bocetos de *Hokusai Manga vol. 8* (1818). Museo Hagi Uragami. ([Figura 2]).
- Fragmentos de *La nueva isla del tesoro* (1947), *Antología* de Osamu Tezuka. ©Tezuka Productions Co., Ltd. ([Figura 3] [Figura 6] [Figura 8]).
- Fragmento de *Metrópolis* (1949). ©Tezuka Productions Co., Ltd. ([Figura 4]).
- Fragmentos de *Pato Donald y el tesoro del pirata* (1942). ©Disney Enterprises Inc. ([Figura 5] [Figura 8]).
- Fragmento de *Christmas on Bear Mountain* (1947). ©Disney Enterprises Inc. ([Figura 5]).
- Fotograma de *Saludos amigos* (1942), 37,11. ©Disney Enterprises Inc. ([Figura 5]).
- Portada de *Donald Duck Finds Pirate Gold* (1942). ©Disney Enterprises Inc. ([Figura 7]).
- Portada de *Shintaka rajima* (1947). ©Tezuka Productions Co., Ltd. ([Figura 4]).
- Página de 手塚治虫漫画全集 54. ジェットキング (1978). ©Tezuka Productions Co., Ltd. ([Figura 9]).
- Fragmentos de *Kingdom Jearts Final mix* (2015-2016). ©Disney Enterprises Inc. ([Figura 9]).