

OSAMU TEZUKA, EL DIOS DEL MANGA

MUSEU NACIONAL D'ART DE CATALUNYA

DOSSIER DE PRENSA

Del 31 de octubre del 2019 al 6 de enero del 2020

Organización y producción: FICOMIC

Sala de exposiciones: Temporales 2

El mangaka Osamu Tezuka, también conocido como Dios del Manga por su inmensa aportación a la viñeta japonesa, es el protagonista de una exposición que se podrá ver durante casi un par de meses en el Museu Nacional d'Art de Catalunya, y que está integrada por casi 200 originales de este autor. La exposición ha sido producida por **FICOMIC** gracias a la estrecha colaboración del Museu Nacional d'Art de Catalunya, Tezuka Productions y el Festival de la *Bande Desinée* de Angulema. **Osamu Tezuka, el Dios del Manga** es una muestra sin precedentes en nuestro país, que quiere dar a conocer más de cerca la obra de un creador vital para entender la evolución del manga después de la Segunda Guerra Mundial, y también uno de los autores de manga más prestigiosos y prolíficos a nivel mundial.

La exposición **Osamu Tezuka, el Dios del Manga** se podrá visitar a partir del 31 de octubre de 2019 coincidiendo con el inicio de la **25ª edición del Manga Barcelona** hasta el 6 de enero de 2020. El precio de la entrada será de 5 euros, y durante el **25 Manga Barcelona**, jueves 31 de octubre, viernes 1 de noviembre y sábado día 2 hasta el mediodía tendrá un precio reducido de 3 euros presentando la entrada del Manga. El sábado 2 por la tarde y domingo 3 durante todo el día, la entrada a la exposición será gratuita para todos los visitantes.

EL CÓMIC EN EL MUSEO NACIONAL

La exposición forma parte del acuerdo de colaboración entre FICOMIC y el Museo Nacional de Arte de Cataluña gracias al cual se produjo la exposición *Corto Maltés*, de Juan Díaz Canales y Rubén Pellejero, o la más reciente *El Víbora. Comix contracultural*. Con este nuevo proyecto FICOMIC y el Museo Nacional continúan trabajando juntos para difundir el cómic y hacer visibles las relaciones que existen entre las diferentes artes.

BIOGRAFÍA DE OSAMU TEZUKA

Osamu Tezuka nació el 3 de noviembre de 1928 en la ciudad de Toyonaka, Osaka, siendo el mayor de tres hermanos. Fue un niño extremadamente ingenioso e imaginativo, que creció en una familia liberal expuesta al manga y la animación. De pequeño también tenía una enorme fascinación por el mundo de los insectos y, reflejando este interés, más tarde incorporó el *kanji* de "insecto" a su seudónimo.

Después de haber desarrollado un gran interés en captar la belleza de la vida, a partir de su experiencia en los tiempos de guerra, Osamu Tezuka quiso convertirse en médico; tiempo después consiguió su licenciatura. Finalmente eligió la profesión que le llevó a convertirse en autor de manga y creador de películas de animación.

El manga y la animación de Osamu Tezuka tuvieron un gran impacto en la configuración de la psicología de la juventud japonesa de la posguerra. Su trabajo dio un giro al concepto de los dibujos animados, los transformó en una forma de arte irresistible e incorporó una variedad de nuevos estilos en la creación de los *story-manga*. Cambiando la cara de la literatura y las películas, su trabajo tuvo una gran influencia en diversos géneros.

Su impacto en la animación tuvo la misma magnitud que en el mundo del manga. Los adorables personajes que aparecen en obras como la primera serie animada de Japón, *Astro Boy*, la serie animada en color *Kimba, el león blanco* así como el especial animado de dos horas *Bander Book* capturaron los corazones de los japoneses a través de la televisión, impulsando el anime hacia una inmensa popularidad entre la sociedad japonesa.

La obra de Osamu Tezuka se exportó a EE.UU., Europa y otros países asiáticos, convirtiéndose así en material para sueños de los niños de todo el mundo. Se adentró en el mundo de la animación en películas de larga duración, explorando todas las posibilidades del campo de la animación. Además de sus récords alcanzados en televisión y animación comercial, también recibió en sus últimos años elogios a nivel internacional por su labor en el campo de la animación experimental.

Su tema más perdurable, el canto a la belleza de la vida, formó el núcleo de todas las obras de Osamu Tezuka. Creador de un gran activo cultural y dotado de un gran espíritu pionero combinado con una intensa pasión por su trabajo y una visión coherente del futuro, Osamu Tezuka vivió toda su vida persiguiendo incansablemente sus sueños, y murió a la edad de 60 años, el 8 de febrero de 1989.

LA INFLUENCIA DE TEZUKA

Aunque el manga forma parte de la gran familia del cómic global, hay una serie de elementos estéticos y narrativos que, a día de hoy, identificamos fácilmente con el cómic hecho en Japón. Osamu Tezuka dio forma al manga moderno, cuando empezó a publicar poco tiempo después del fin de la guerra. En 1947, *Shin Takarajima* (publicado en castellano como *La nueva isla del tesoro*) se convirtió en un éxito, llegando a vender más de 400.000 copias en una época en que comprar manga se podía considerar casi un lujo. Su obra sorprendió con una narrativa visual innovadora, que se inspiraba en el cine y la animación, aportando una velocidad y movimiento que pocas veces se había visto antes en un cómic. Además, Tezuka proponía historias largas y con gran desarrollo, algo que se bautizó como *story-manga* y que contrastaba con el dominio del manga de humor y explicado en pocas páginas o viñetas.

Esta obra y las que vinieron después tuvieron, además, un gran impacto en muchos lectores que decidieron convertirse ellos también en *mangaka*, es decir, en autores de manga. Así pues, la influencia de Tezuka fue inspiradora para toda una serie de autores que terminarían liderando la industria del manga en las siguientes décadas: nombres como el dúo Fujiko Fujio (creadores de *Doraemon*), Shotaro Ishinomori (autor con el récord Guinness de páginas de cómic publicadas) o Yoshihiro Tatsumi (uno de los autores principales del *gekiga*), reconocieron el impacto que tuvo en ellos la obra de Osamu Tezuka. De este modo, aunque el manga iría evolucionando y tomando formas muy diferentes a lo largo de las décadas, sus aportaciones, que sus discípulos y admiradores siguieron desarrollando, resuenan aún a día de hoy, en las creaciones de la actualidad.

TEXTOS DE SALA

"El manga es potencial. El manga es emoción. El manga es resistencia. El manga es extraño. El manga es conmovedor. El manga es destrucción. El manga es arrogancia. El manga es amor. El manga es kitsch. El manga es admiración. El manga es... aunque no tengo una respuesta definitiva a esta pregunta." Osamu Tezuka, Boku wa mangaka (Soy un autor de manga; una autobiografía de Osamu Tezuka), 1979

"Osamu Tezuka supone un problema considerable para todos los mangaka porque, cuanto más éxito tenía su obra, más nos exigía que nos distinguiéramos. Así, nuestro futuro se vio sujeto a nuestra capacidad de crear cómics que se desmarcaran del su estilo." Leiji Matsumoto, ATOM Magazine, 2017

Osamu Tezuka

Considerado el padre del manga moderno, Osamu Tezuka nació en Osaka en 1928. Su padre era un cinéfilo y le dejaba ver desde pequeño muchas películas extranjeras; su madre, una entusiasta del teatro, lo llevaba a menudo a ver las representaciones de la Takarazuka Revue, una compañía de teatro integrada exclusivamente por mujeres que interpretan también los papeles masculinos. La Segunda Guerra Mundial estalló cuando era adolescente y en 1945, al terminar el conflicto, el joven Tezuka era un aspirante a dibujante de manga convencido de que tenía que defender a cualquier costo la paz y la dignidad de todas las formas de vida. Aquel ferviente espíritu humanista se convirtió en la base de su estilo, que trascendió a todos los géneros del manga y atrajo lectores de todos los géneros y edades. A lo largo de una brillante carrera que duró casi medio siglo, dibujó más de 150.000 páginas. Tezuka desarrolló una obra diversa, construyendo un universo coherente y grandioso, y creando toda una galería de personajes populares. Sus metas se convirtieron en un ejemplo para muchos autores y estableció las bases del manga argumental. Por eso se le considera "el dios del manga (*manga no Kamisama*)". El título de dios del manga se presta a confusión en Occidente. La cultura occidental está marcada por la tradición monoteísta judeocristiana y la mención de "dios" evoca una entidad creadora y omnipotente. Sin embargo, la religión en Japón se fundamenta en el budismo y el sintoísmo, y los dioses se reconocen como entidades influyentes que conceden su bendición a los seres humanos. Por eso mismo, Tezuka no es un dios omnipotente y creador de un medio y una industria, sino una especie de santo patrón que contribuyó al desarrollo de un mercado y elevar el prestigio de la historieta. La voluntad inquebrantable de Osamu Tezuka, que desde su adolescencia estaba convencido del potencial del manga y manifestaba un deseo vehemente de ser dibujante para transmitir a través de este medio su mensaje profundamente humanista, aún nos provoca sorpresa.

1. La edad de la inocencia

El nacimiento del manga contemporáneo: 1945-1950

La posguerra japonesa estuvo marcada por la miseria, las dificultades para obtener alimentos y la inquietud de la población ante la ocupación de los Estados Unidos. Ante un futuro incierto, el manga se estableció como una vía para poder evadirse de la realidad. Osamu Tezuka comenzó su carrera como dibujante profesional en 1946 y no tardó mucho en convertirse en una figura destacada en este nuevo rumbo que había tomado el manga. Se mostró innovador en todos los aspectos: en la forma (introdujo un estilo cinematográfico para imprimir dinamismo a las historias) y en el contenido (la creación de personajes complejos y la inclusión de temas actuales elevó sus obras a cotas que no habían conseguido nunca en el manga hasta entonces). Su primera serie larga, *La nueva isla del tesoro* (con guión de Shichimi Sakai), fue publicada en 1947 por la editorial IKUE y se convirtió en un éxito inmediato: consiguió vender unos 400.000 ejemplares.

Sus obras de aquella época mezclaban fundamentalmente palabras e imágenes propias de la cultura japonesa, pero también introducían elementos visuales de las culturas europeas y estadounidense que marcaron a los jóvenes lectores de la posguerra. Con su carrera profesional firmemente establecida, Tezuka enfiló la primera mitad de la década de los 50 siendo la figura predominante del mundo del manga y estableció una posición hegemónica que hoy en día es impensable para un dibujante. Tezuka decía que, en su infancia, había dibujado más de 3.000 páginas de manga y que se había basado en ellas para crear sus primeros manga de aventuras y ciencia ficción. La razón por la que estas innovadoras historias fantásticas deslumbraron inmediatamente el público infantil quizás se debe a que él mismo las dibujó cuando tenía la misma edad que los mismos lectores.

2. La búsqueda de un ideal

El desarrollo del manga en su juventud: 1950-1965

A principio de los años 50, Tezuka crea sus personajes más emblemáticos, con Kimba (*Jungle Taitei*, 1950), Astro Boy/Atom (*Atom Taishi*, 1951) y Zafiro (*Ribon no Kishi*, 1953) a la cabeza. Estos héroes justicieros reflejan la mentalidad japonesa de la época, marcada profundamente por los desastres de la guerra pero dispuesta a emprender la reconstrucción del país y una rápida recuperación económica. Tezuka dibujó a sus héroes como defensores de la justicia, y el bien siempre triunfaba sobre el mal. Sin embargo, este "mal" que Tezuka quería derrotar no era, en realidad, el de sus personajes diabólicos, sino el de la sociedad opresiva de su tiempo. Esto se refleja en sus primeras obras en forma de protagonistas oprimidos por la sociedad humana. El león Kimba, el pequeño robot Astro Boy/Atom, el extraterrestre W3 o el Zero Man Ricky son algunos ejemplos. En el caso de personajes humanos como Zafiro, de *La princesa caballero*, un suceso que los margina para siempre de la sociedad los obliga a asumir su papel de "desatascador de fechorías". Los verdaderos enemigos que hay que derrotar y que se ocultan en cada aventura bajo la apariencia de monstruos, genios del mal o robots gigantes son la discriminación, la incompreensión y los crímenes que conducen a la gente a la guerra. En esta época es justo cuando la popularidad del manga para jóvenes se dispara. El sistema de préstamo de libros que se había desarrollado durante la posguerra se fue sustituyendo paulatinamente por revistas de manga que se

vendían a precios asequibles. Durante esta década, Tezuka se convirtió en la fuente de inspiración para muchos jóvenes artistas y todo un ejemplo en el mundo del manga. Al mismo tiempo, adoptó una visión personal optimista del mundo, pero no exenta de inquietud, mientras cautivaba el corazón de sus contemporáneos japoneses.

3. Confrontación con la realidad

La aparición del manga para adultos y el gekiga: 1966-1978

Después de un breve período en que el pareció perder fuerza, el manga recuperó la popularidad a partir de la segunda mitad de los años 60. Sin embargo, los tiempos habían cambiado. La televisión, la cultura del ocio y el desarrollo de la industria de los productos derivados transformó la relación entre los lectores y los protagonistas de los manga. La primera generación de lectores era ya adulta y se popularizó un nuevo tipo de manga más crítico, social y dramático: el *gekiga* o novela gráfica. Tezuka no pudo seguir la tendencia de esta época. Convertido en sinónimo de academicismo, era respetado, pero iba por detrás de los tiempos: las ventas de los mangas de quien fue aclamado como la figura central del manga contemporáneo comenzaron a resentirse y Tezuka desapareció como símbolo de vanguardia. *Astro Boy* no restó ajeno a esta deriva y su publicación acabó con el cierre de la revista donde se presentaba. Su estudio de animación, Mushi Production, también atravesó momentos delicados, hasta que terminó quebrando en 1973, lo que le dejó una importante deuda a las puertas de celebrar el 30 aniversario de su debut como dibujante. La década de los 70 supone un punto de inflexión en la situación crítica en la que se encontraba el dios del manga. Buscaba un revulsivo para superar la adversidad, subió de nuevo al carro de los tiempos y restablecer su posición. Y lo encontró con *Vampiros*. Aunque la serie quedó inconclusa y sólo se publicaron tres volúmenes, se convirtió en el revulsivo del cambio de piel de Tezuka. Adoptó las técnicas del *gekiga* y se liberó de su obsesión por el formato del manga para jóvenes que había determinado su estética. Fue eliminando paulatinamente el humor y la sátira para dar peso a la tensión dramática. Los numerosos personajes que aparecen en esta nueva etapa, como el recurrente Rock, Hyakkimaru de Dororo y el médico Black Jack son nihilistas, complejos y cuestionables.

4. La revolución del manga animado

La aventura de Mushi Production: 1962-1973

Gran admirador de Walt Disney, Tezuka aceptó en 1960 la invitación de Toei Doga (Toei Animation en la actualidad) para producir un largometraje de animación. Por desgracia, un desacuerdo en la conclusión de la historia le obligó a abandonar el proyecto. Decepcionado por la experiencia, decidió invertir su dinero en fundar su propio estudio, Mushi Production, con el objetivo de crear una nueva filosofía para la animación. En aquel tiempo, los aparatos de televisión empezaban a proliferar en las casas japonesas y se le ocurrió la idea de realizar una adaptación animada de su popular manga *Astro Boy* para que llegara a todos los hogares. Esto implicaba un enorme reto: para producir un capítulo semanal de animación de treinta minutos, debería replantearse desde cero la organización y el funcionamiento del estudio, porque hasta ese momento se necesitaba un año para producir casi una hora de animación. La técnica que adoptó fue la de la animación limitada, usada para producir series

de animación estadounidenses como *Los Picapiedra*, de Hanna-Barbera, o *Superman*, de los Estudios Fleischer, que se emitían en la televisión japonesa. Con esta técnica se reducían a ocho fotogramas por segundo los tradicionales veintidós que se empleaban en animación. La adaptación animada de *Astro Boy* fue un éxito instantáneo y los resultados superaron cualquier expectativa. Sin embargo, el gran error de Mushi Production fue calcular a la baja los costes de producción y vender las series a las televisiones a precio de saldo. Como para Mushi Pro y el resto de los estudios de animación el precio de venta se volvió un estándar a la hora de negociar el presupuesto, producir animación durante un largo tiempo con presupuestos irrisorios se volvió intolerable, y debido a estas condiciones, se vieron arrastrados a una situación en la que tenían que luchar para asegurarse los medios técnicos y humanos. Tras atravesar dificultades económicas, Mushi Production quebró en 1973 y a Tezuka le quedó una importante deuda (ciento cincuenta millones de yenes de la época, el equivalente a unos tres millones de euros en la actualidad).

5. El dibujo del manga según Tezuka

Tezuka escribió varios libros en los que exponía con detalle sus ideas sobre el guión, la caracterización de personajes, el dibujo y la distribución de las viñetas. En el primer capítulo de *Manga no kakikata (Cómo dibujar manga)*, el dios del manga Tezuka desgranaba los tres elementos estéticos esenciales del manga ideal: *shōryaku* (síntesis o sencillez), *Kochi* (hipérbole o exageración) y *Henke* (sentido de la metáfora y alegoría). No era partidario de seguir fielmente las proporciones y sugería el uso de formas expresivas exageradas. Los personajes de Tezuka se caracterizaron durante largo tiempo por su cuerpo elástico, de acuerdo con la necesidad de representar los movimientos y los aspavientos como si fueran muñecos de látex. Había más reglas, pero el factor más importante era favorecer la claridad para transmitir mejor la información. El pelo de Astro Boy es el mejor ejemplo: procuraba dibujar de manera que siempre se vieran las dos puntas, independientemente del ángulo en que representaba el personaje. La estética de Tezuka directamente unida a una búsqueda de la eficiencia. A lo largo de su vida se vio obligado a cambiar los trazos en función de cada obra y también para adaptarse a las modas y convencionalismos de cada época. Asimismo, adoptó desde el primer momento el sistema de ayudantes para responder a las expectativas de un mercado de manga en continua expansión. Este formato de delegar en otros las tareas mecánicas y el dibujo de partes no importantes funcionó como una cadena de transmisión que hizo aumentar la influencia de Tezuka en las generaciones sucesivas.

6. El encuentro con la historia

El legado para las generaciones futuras: 1972-1989

Si bien Tezuka se volcó más en el género de la ciencia ficción que en el histórico, esto no impide que tratara la temática histórica relativamente temprano en su carrera, y en 1950 publicó *Heigo Taihei-ki (La llanura de Abusegahara)*. Sin embargo, sólo usó los acontecimientos históricos como ambientación de una trama que se desarrolla a lo largo del tiempo. Se distanció del rigor histórico intencionadamente y lo usó como método expresivo para exponer su propio pensamiento y visión subjetiva de la humanidad. *Ayako* es otro ejemplo. Dibujó la obra con el trasfondo de las consecuencias de la

reforma agraria en la organización social durante el Japón de la posguerra, inmerso en un éxodo rural. A partir de la década de los 70, Tezuka se centró en el manga histórico y dibujó en paralelo varias series. Con *El árbol que da sombra*, de 1981, su escala de valores levantó el vuelo y la historia se convirtió en parte central de la trama. A partir de ese momento, dejó de dibujar protagonistas curtidos y optó por personajes normales y corrientes a los que el azar convierte, por suerte o por desgracia, en juguetes del devenir histórico. Bajo este precepto, Tezuka se embarca en 1983 en una de sus obras maestras: *Adolf ni tsugu (Adolf)*, la historia de una mala jugada del destino de dos amigos de la infancia llamados Adolf, cuando se descubre un documento que afirma que Hitler tiene sangre judía. En aquella época, el manga consiguió una popularidad sin precedentes. Surgieron multitud de figuras nuevas que renovaron los códigos y los estilos imperantes, entre los que destacan Katsuhiro Otomo, con *Akira* (1982), y Akira Toriyama, con *Dragon Ball* (1984). Mientras los dibujos ganaban en sofisticación, Tezuka optó por recorrer el camino inverso. Por primera vez desde su debut fue contra corriente y dejó de competir por todas y cada una de las innovaciones que iban apareciendo. Además, algo extraño en él, también mostró a veces su propia decadencia. En una época de cambios convulsos en los estilos de manga, Tezuka dedicó todos sus esfuerzos a la tarea de profundizar en la temática de sus obras, y dio un giro a su propia gramática simplificando sus dibujos.

7. Innovación y narrativa

Aparte de historias largas, temas complicados y complejas descripciones psicológicas, Tezuka introdujo en sus mangas nuevos métodos escénicos. Aquí trataremos todo lo relacionado con el grafismo: el uso de un espacio plano y cuadrado y la composición de secuencias para emocionar al lector. Tezuka adoptó elementos cinematográficos para conferir una mayor expresividad visual a sus obras en lugar de las puestas en escena literarias y teatrales que habían sido la tendencia en los manga que le precedieron, innovación que está plenamente reconocida y es característica del manga actual. Aunque no fue el primero en trasladar los efectos del cine al manga, creó su lenguaje expresivo con elementos cinematográficos y sistematizó puestas en escena basadas en la acción y el movimiento. Se le podría considerar pionero a la hora de profundizar tanto en el potencial narrativo de los dibujos. Las páginas y la composición de las viñetas dotaban de vigor el flujo dramático y las emociones no se reflejaban sólo en los diálogos de los personajes, sino también en diseños figurativos, cambios vertiginosos en los trazos y en la composición de las páginas (el dibujante norteamericano Harvey Kurtzman hizo intentos similares durante la misma época). Así, pudo transmitir sentimientos como la alegría, la ira, la inquietud y la violencia mediante códigos gráficos con una fuerza idéntica a las palabras sin necesidad de utilizarlas. Al superar la época en que se dedicó a crear manga usando con profusión la gramática cinematográfica (plano contraplano, puntos de vista diversos, acercamientos, panorámicas), Tezuka comenzó a explorar aproximaciones que sólo se podían reflejar en un medio como el manga. La larguísima secuencia del inicio de *Crimen y castigo*, manga publicado en 1953, puede decirse que marca el período de transición hacia una nueva dirección. Una década después, a mediados de los 60, comenzó una nueva época de búsqueda formal en la que incorporaba la estética del *gekiga*. En cuanto al guión, las historias dibujadas

en este tiempo son las más sofisticadas e imaginativas de su carrera. Este refinamiento excepcional tiene mucho que ver con el equilibrio de los efectos visuales que empleaba a menudo. Por otra parte, su última época, en la que dedicó todos sus esfuerzos al manga histórico, es quizás donde mejor mantiene el equilibrio entre la historia y la composición de los dibujos.

La serie de paneles que se exponen aquí son varios ejemplos de composición de páginas que a Tezuka le gustaba usar para expresar las emociones, y donde se puede apreciar una gran riqueza estilística. En las escenas humorísticas se representan de vez en cuando los mismos códigos del manga, como dar patadas al borde de la viñeta para mostrar enfado o que las onomatopeyas deformen toda la página. El uso de viñetas verticales trastoca la noción establecida del espacio; en unas ocasiones se emplea en forma de contraste durante el enfrentamiento de dos enemigos en un duelo; en otras, para enfatizar la divergencia en los destinos de dos personajes y, en otras, por el contrario, para resaltar que dos personajes siguen el mismo camino conjuntamente. Las viñetas también se pueden interrumpir y flotar en las escenas de confrontación con el peligro y en las de muerte o accidente. Asimismo, la violencia rampante y las situaciones de pérdida manifiesta se pueden representar con una composición laberíntica de las páginas para mostrar caos. La expresividad teatral que a menudo usaba el manga en sus inicios, podría prolongarse a veces durante decenas de páginas, y este formalismo académico hizo posible la narrativa moderna. Evidentemente, no se puede hablar de estos logros sin mencionar la influencia cinematográfica que queda magistralmente plasmada en una página de *38-do Senja no Kaibutsu (El monstruo de los 38 grados)*, manga publicado en 1953. En esta escena, un personaje condenado a muerte, avanza poco a poco hacia el lector a través de seis viñetas hasta pasar de largo ante un amigo y futuro gobernante. Esta página, inspirada en la famosa última escena de *El tercer hombre*, película dirigida por Carol Reed e interpretada por Joseph Cotten que se había estrenado cuatro años antes, presagia el terrorífico final que viene después. Es una escena maravillosa en la que se vislumbran sensibilidad e inteligencia, las grandes e imperecederas características de los manga de Tezuka.

LISTADO DE OBRAS ORIGINALES Y DOCUMENTOS

1. La nueva isla del tesoro
(versión redibujada)

Tinta china, trama y gouache blanco

2. Issennen-go no sekai (El Mundo dentro de 1.000 años)
Tinta china, gouache blanco y acuarela

3. Issennen-go no sekai (El Mundo dentro de 1.000 años)
Tinta china, gouache blanco y acuarela

4. Lost World

Tinta china, gouache blanco y aguada

5. Lost World

Tinta china, gouache blanco y aguada

6. Lost World

Tinta china, gouache blanco y aguada

7. Metrópolis

Tinta china y gouache blanco

8. Metrópolis

Tinta china y gouache blanco

9. Metrópolis

Tinta china y gouache blanco

10. Next World

Tinta china, gouache blanco y aguada

11. Next World

Tinta china, gouache blanco y aguada

12. Crimen y castigo

Tinta china, gouache blanco y acuarela

13. Crimen y castigo

Tinta china, gouache blanco y acuarela

14. Crimen y castigo

Tinta china, gouache blanco y acuarela

15. Rock bōken-ki (Las aventuras de Rock)

Tinta china, gouache blanco y acuarela

16. Jungle taitei (El emperador de la jungla)

Tinta china, trama, gouache blanco y acuarela

17. Jungle taitei (lit. El emperador de la jungla)

Tinta china, gouache blanco y acuarela

18. Mayo de 1951

Revista Manga Shōnen (Gakudōsha)

19. Agosto de 1951

Volumen 1 de Jungle taitei (Gakudōsha)

20. Septiembre de 1958

Volumen recopilatorio Tezuka Osamu manga-zensū Jungle taitei 2 (Kōbunsha)

21. Febrero de 1966

Volumen recopilatorio Sunday Comics Jungle taitei 2 (Shōgakukan)

22. Diciembre de 1969

Volumen recopilatorio Tezuka Osamu zensū Jungle taitei 1 (Shōgakukan)

23. Febrero de 1976

Volumen recopilatorio Tezuka Osamu sakuhin-shū Jungle taitei (Bunminsha)

24. Calendario Osamu Tezuka - 1981

Tinta china y acuarela

25. Atom Taishi (El embajador Atom)

(abril de 1951-marzo de 1952)

Tinta china, gouache blanco y acuarela

26. Atom Taishi (lit. El embajador Atom)

(abril 1951 - marzo de 1952)

Tinta china y acuarela

27. Crónicas de Astro Boy

(enero de 1967-febrero de 1969)

Tinta china y acuarela

28. Astro Boy

Los seres gaseosos

(mayo - octubre de 1952)

Tinta china, gouache blanco y aguada

29. Astro Boy

Frankenstein

(noviembre de 1952 - abril de 1953)

Tinta china, gouache blanco y acuarela

30. Astro Boy

La isla de la serpiente marina

(agosto de 1953)

Tinta china, gouache blanco y aguada

31. Astro Boy

Black Looks

(septiembre de 1957)

Tinta china y gouache blanco

32. Astro Boy

Iván el tonto

(febrero - marzo de 1959)

Tinta xinesa i guaix blanc

33. Astro Boy

El mejor robot sobre la faz de la tierra

(junio de 1964 - enero de 1965)

Tinta china y gouache blanco

34. Astro Boy

El mejor robot sobre la faz de la tierra

(junio de 1964 - enero de 1965)

Tinta china y gouache blanco

35. Astro Boy

El caballero azul

(diciembre de 1965 - marzo de 1966)

Tinta china y gouache blanco

36. Astro Boy
El nacimiento de Astro Boy
(junio de 1975)

Tinta china y gouache blanco

37. La princesa caballero

Tinta china, gouache blanco y acuarela

38. La princesa caballero

Tinta china, gouache blanco y acuarela

39. La princesa caballero

Tinta china, gouache blanco y acuarela

40. La princesa caballero

Tinta china, gouache blanco y aguada

41. La princesa caballero

Tinta china y gouache blanco

42. Vampires (Vampirso)

Tinta china, pincel, gouache blanco, tramas

43. Vampires (lit. Vampiros)

Tinta china y gouache blanco

44. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

45. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

46. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

47. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

48. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

49. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

50. Ayako

Tinta china y gouache blanco

51. Ayako

Tinta china y gouache blanco

52. Ayako

Tinta china y gouache blanco

53. Ayako

Tinta china y gouache blanco

54. Ayako

Tinta china y gouache blanco

55. MW

Tinta china, trama y gouache blanco

56. MW

Tinta china, trama y gouache blanco

57. MW

Tinta china, trama y gouache blanco

58. MW

Tinta china, trama y gouache blanco

59. Dororo
Donde todo empieza

Tinta china, gouache blanco y aguada

60. Dororo
Hyakkimaru, el niño de los cien demonios

Tinta china y gouache blanco

61. Dororo
Donde Dororo rememora su lamentable pasado

Tinta china y gouache blanco

62. Dororo
Donde nuestros amigos conocen un sable encantado

Tinta china y gouache blanco

63. Dororo
Donde Hyakki y Dororo se chocan con Banmon, la puerta de madera

Tinta china y gouache blanco

64. Dororo
Donde Dororo se enfrenta a Fudō sin cara

Tinta china, trama y gouache blanco

65. Dororo
Donde Hyakki y Dororo aprenden a resistir los tormentos del infierno

Tinta china y gouache blanco

66. Black Jack
Pinoko vive

Tinta china, gouache blanco y acuarela

67. Black Jack

Tinta china, gouache, gouache blanco y acuarela

68. Black Jack
El quiste teratomatoso

Tinta china, trama y gouache blanco

69. Black Jack
La balada del bebé

Tinta china, trama y gouache blanco

70. Black Jack
El león blanco

Tinta china, trama y gouache blanco

71. Black Jack
¡¡Encogimiento!!

Tinta china y gouache blanco

72. Black Jack
99,9% de agua

Tinta china, trama y gouache blanco

73. Fénix - Capítol 5:
El futuro

Tinta china y gouache blanco

74. Fénix - Capítol 3
Yamato

Tinta china y gouache blanco

75. Fénix - Capítol 7
El espacio

Tinta china y gouache blanco

76. Fénix - Capítol 8
El pájaro de fuego

Tinta china, trama y gouache blanco

77. Fénix - Capítol 12:
Caos

Tinta china y gouache blanco

78. Fénix - Capítol 15:
Sol

Tinta china, trama y gouache blanco

79. Fénix - Capítol 5:
El futuro

Tinta china, gouache, gouache blanco
Ilustración inédita

80. Fénix - Capítol 12:
Caos

Tinta china, gouache, gouache blanco y acuarela

Ilustración inédita

81. O-tsune
Nuevas historias de fantasmas chinos

Gouache y gouache blanco

82. Rompedles la cara

Tinta china y acuarela

83. I.L

Gouache, gouache blanco y acuarela

84. Historias de la esquina

Estudios
Lápiz de colores

85. Las mil y una noches

Animerama
Celuloide
Gouache

86. Las mil y una noches

Animerama
Celuloide
Gouache

87. Jungle taitei

Serie de animación para televisión
Celuloide
Gouache

88. Astro Boy

Serie de animación para televisión
Dōga
Lápiz de colores

89. Astro Boy

Serie de animación para televisión
Celuloide
Gouache

90. Rabi vuela por el cielo

Tinta china y acuarela

91. Repertorio de perros

Tinta china y acuarela

92. Sharaku: el gato

Acuarela

93. La historia de Ekihosu

Acuarela, lápiz blanco

94. Alabaster

Tinta china y gouache blanco

95. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

96. El hombre que amaba las nalgas

Tinta china y gouache blanco

97. El hombre que amaba las nalgas

Tinta china y gouache blanco

98. El libro de los insectos humanos

Tinta china y gouache blanco

99. Fénix - Capítulo 14:
Seres extraños

100. Tamabyun del fuego

Lápiz de colores
Estudios

101. Buda

Acuarela

Ilustración a color para la cubierta

102. Buda

Acuarela

Ilustración a color para la cubierta

103. Buda

El príncipe Lapislázuli

Tinta china y gouache blanco

104. La vida de Buda

El general Budai

Tinta china y gouache blanco

105. Buda

El general Budai

Tinta china y gouache blanco

106. Buda

Penitencia

Tinta china y gouache blanco

107. Buda

El príncipe Lapislázuli

Tinta china y gouache blanco

108. Buda

Ananda entra en escena

Tinta china y gouache blanco

109. Buda

Confrontación de voluntades

Tinta china, trama y gouache blanco

110. Buda

El fin de los sakya

Tinta china, trama y gouache blanco

111. Adolf

Tinta china y gouache blanco

112. Adolf

Tinta china y gouache blanco

113. Adolf

Tinta china, trama y gouache blanco

114. Adolf

Tinta china y gouache blanco

115. Adolf

Tinta china y gouache blanco

116. Adolf

Tinta china y gouache blanco

117. El árbol que da sombra

Tinta china y gouache blanco

118. El árbol que da sombra

Tinta china y gouache blanco

119. El árbol que da sombra

Tinta china y gouache blanco

120. El árbol que da sombra

Tinta china y gouache blanco

121. Fénix - Capítulo 8:
El pájaro de fuego

Tinta china, trama y gouache blanco

122. Ayako

Tinta china, trama y gouache blanco

123. Fénix - Capítol 5

El futuro

Tinta china, trama y gouache blanco

124. Alabaster

Tinta china y gouache blanco

125. La canción de Apolo

Tinta china y gouache blanco

126. Dororo

Donde Hyakki y Dororo se encuentran con Banmon, la puerta de madera

Tinta china y gouache blanco

127. Fénix - Capítulo 5:

El futuro

128. Dororo

Shiranui, que amaba los tiburones

129. Fénix - Capítulo 7:

El espacio

Tinta china, trama y gouache blanco

130. Black Jack

Tinta china y gouache blanco

131. Black Jack

¡Dinero! ¡Dinero! ¡Dinero!

Tinta china, trama y gouache blanco

132. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

133. Buda

Tinta china y gouache blanco

134. Buda

Tinta china y gouache blanco

135. Dororo

Midoro, la yegua maldita

Tinta china, trama y gouache blanco

136. El cráter

La casa octogonal

Tinta china y gouache blanco

137. Fénix - Capítulo 15:

Sol

Tinta china y gouache blanco

138. Fénix - Capítulo 15:

Sol

Tinta china y gouache blanco

139. Metrópolis

Tinta china y gouache blanco

140. Astro Boy

El retorno de Astro Boy

Tinta china y gouache blanco

141. Vampires

Tinta china y gouache blanco

142. Oda a Kirihito

Tinta china y gouache blanco

143. Oda a Kirihito

Tinta china, trama y gouache blanco

144. Oda a Kirihito

Tinta china, trama y gouache blanco

145. Buda

Tinta china y gouache blanco

146. El monstruo del 38 grado

Tinta china y gouache blanco

147. Metrópolis

Tinta china y gouache blanco

148. Dororo

Hyakkimaru, el niño de los cien demonios

Tinta china y gouache blanco

149. La colina del ángel

Tinta china y gouache blanco

150. Dororo

Donde Dororo recuerda su pasado lamentable

Tinta china y gouache blanco

151. Zero Man

Tinta china, gouache blanco y acuarela

152. El libro de los insectos humanos

Tinta china y gouache blanco

153. El ángel del revólver

Tinta china y gouache blanco

154. ¿Esta criatura, un extraterrestre?

Tinta china y acuarela

155. La historia de Sadakichi

Acuarela, lápiz blanco

156. 38-do senjō no kaibutsu (El monstruo de los 38 grados)

Tinta china y pintura de póster (blanca)

Shōnen Gahō (revista mensual)

Suplemento del número de marzo de 1953 (Shōnen Gahōsha)