



Organitza



MANGA BARCELONA 25



FESTIVAL
D'ANGOULÊME

TEZUKA
PRODUCTIONS

Col·labora

MUSEU
NACIONAL
D'ART DE
CATALUNYA

手塚治虫
漫画の神様
OSAMU
TEZUKA

EL DÉU DEL
MANGA
EL DIOS DEL
MANGA



Astro Boy © Tezuka productions

Del 31 d'octubre del 2019 al
6 de gener del 2020

Organitza i produeix: FICOMIC amb
la col·laboració del Museu Nacional
d'Art de Catalunya

Comissari: Stéphane Beaujean

Sala d'exposicions temporals 2

- El *mangaka* Osamu Tezuka, també conegut com a Déu del Manga per la seva immensa aportació a la vinyeta japonesa, és el protagonista d'una exposició que es podrà veure durant gairebé un parell de mesos al Museu Nacional d'Art de Catalunya, i que està integrada per gairebé 200 originals d'aquest autor.
- L'exposició ha estat produïda per FICOMIC gràcies a l'estreta col·laboració amb el Museu Nacional d'Art de Catalunya, Tezuka Productions i el Festival de la *Bande Desinée d'Angulema*. **Osamu Tezuka, el Déu del Manga** és una mostra sense precedents al nostre país, que vol donar a conèixer de més a prop l'obra d'un creador vital per entendre l'evolució del manga després de la Segona Guerra Mundial, i també a un dels autors de manga més prestigiosos i prolífics a nivell mundial.
- **Osamu Tezuka, el Déu del Manga** es podrà visitar a partir del 31 d'octubre d'aquest any, coincidint amb l'inici de la 25a edició del Manga Barcelona, fins al 6 de gener de 2020.



Fénix © Tezuka productions



Oda a Kirihito © Tezuka productions

El còmic al Museu Nacional

Aquest projecte forma part de l'acord de col·laboració entre FICOMIC i el Museu Nacional d'Art de Catalunya gràcies al qual també es va produir l'exposició *Corto Maltés*, de Juan Díaz Canales i Rubén Pellejero, o la més recent *El Víbora. Comix contracultural*. Amb aquest nou projecte, FICOMIC i el Museu Nacional continuen treballant junts per ajudar a difondre el món del còmic i fer visibles les relacions que existeixen entre les diferents arts.

Biografia d'Osamu Tezuka

Osamu Tezuka va néixer el 3 de novembre de 1928, a la ciutat de Toyonaka, Osaka, i era el més gran de tres germans. Va ser un nen extremadament enginyós i imaginatiu i va créixer en una família liberal exposada al manga i a l'animació. De petit mostrava una gran fascinació pels insectes i, reflectint aquest interès, més tard va incorporar el *kanji* d'"insecte" al seu pseudònim.

Després d'haver desenvolupat un gran interès a captar la bellesa de la vida a partir de la seva experiència en els temps de guerra, Osamu Tezuka va voler convertir-se en metge; més tard va aconseguir la llicenciatura. Finalment, però, va triar la professió que més estimava: ser autor de manga i creador de pel·lícules d'animació.

El manga i els treballs d'animació d'Osamu Tezuka van tenir un gran impacte en la configuració de la psicologia del jovent japonès de la postguerra. La seva feina va canviar el concepte dels dibuixos animats a l'època i els va transformar en una forma d'art irresistible tot incorporant una gran varietat de nous estils en la creació dels *story-manga*. Va canviar la cara de la literatura i pel·lícules. La seva feina va tenir una gran influència en diversos gèneres.

El seu impacte en l'animació va tenir la mateixa magnitud que en el món del manga. Els adorables personatges que apareixen en obres com la primera sèrie animada del Japó, *Astro Boy*, la sèrie animada en color *Kimba*, *el lleó blanc* i l'especial animat de dues hores *Bander Book* van capturar el cor dels japonesos a través de la televisió, impulsant l'*anime* cap a una immensa popularitat entre la societat japonesa.

L'obra d'Osamu Tezuka es va exportar als EUA, a Europa i a altres països asiàtics, i es va convertir en material per als somnis dels nens d'arreu del món. Es va endinsar en el món de l'animació en pel·lícules de llarga durada, explorant totes les possibilitats del camp de l'animació. A més dels seus rècords assolits en televisió i animació comercial, també va rebre en els seus últims anys elogis a nivell internacional per la seva tasca en el camp de l'animació experimental.

El seu tema més perdurable, el cant a la bellesa de la vida, va formar el nucli de totes les obres d'Osamu Tezuka. Creador d'un gran actiu cultural i dotat d'un gran esperit pioner combinat amb una intensa passió per la seva feina i una visió coherent del futur, Osamu Tezuka va viure tota la seva vida perseguint incansablement els seus somnis, i va morir el 8 de febrer de 1989 a l'edat de 60 anys.

La influència de Tezuka

Tot i que el manga forma part de la gran família del còmic global, hi ha una sèrie d'elements estètics i narratius que, a dia d'avui, fàcilment identifiquem amb el còmic fet al Japó. A la fi de la guerra, Osamu Tezuka va començar a publicar, donant forma al manga modern. El 1947, *Shin Takarajima* (publicat en castellà com a *La nueva isla del tesoro*) es va convertir en un èxit, arribant a vendre més de 400.000 còpies en una època en què comprar exemplars manga es podia considerar gairebé un luxe. La seva obra va sorprendre per una



Buda © Tezuka productions

narrativa visual molt innovadora, que s'inspirava en el cinema i l'animació, aportant una velocitat i un moviment que poques vegades s'havia vist abans en un còmic. A més, Tezuka proposava històries llargues i amb un gran desenvolupament, quelcom que es va batejar com a *story-manga* i que contrastava amb el domini del manga d'humor i explicat en poques pàgines o vinyetes.

Aquesta obra i les que van venir després esdeveniren una gran influència en molts lectors que van decidir convertir-se en *mangaka*, és a dir, en autors de manga. Així doncs, l'empremta de Tezuka va ser decisiva per a tota una sèrie d'autors que acabarien liderant la indústria del manga durant les següents dècades: noms com el duet Fujiko Fujio (creadors de Doraemon), Shotaro Ishinomori (autor amb el rècord Guinness de pàgines de còmic publicades) o Yoshihiro Tatsumi (un dels autors principals del *gekiga*), van reconèixer l'impacte que va tenir en ells l'obra d'Osamu Tezuka. D'aquesta manera, tot i que el manga aniria evolucionant i prenent formes molt diferents al llarg de les dècades, les seves aportacions, que els seus deixebles i admiradors van seguir desenvolupant, encara ressonen a dia d'avui en les creacions de l'actualitat.



Princess Knight © Tezuka productions

TEXTOS DE SALA

“El manga és potencial. El manga és emoció. El manga és resistència. El manga és estrany. El manga és commovedor. El manga és destrucció. El manga és arrogància. El manga és amor. El manga és kitsch. El manga és admiració. El manga és... encara no tinc una resposta definitiva a aquesta pregunta.”

Osamu Tezuka, Boku wa mangaka (Sóc un autor de manga; una autobiografia d'Osamu Tezuka), 1979

“Osamu Tezuka suposa un problema considerable per a tots els mangaka perquè, com més èxit tenia la seva obra, més ens exigia que ens en distingíssim. Així, el nostre futur es va veure subjecte a la nostra capacitat de crear còmics que es desmarquessin del seu estil.”

Leiji Matsumoto, ATOM Magazine, 2017



Osamu Tezuka © Tezuka productions

Osamu Tezuka

Considerat el pare del manga modern, Osamu Tezuka va néixer a Osaka el 1928. El seu pare era un cinèfil i li deixava veure des de petit moltes pel·lícules estrangeres; la seva mare, una entusiasta del teatre, el portava sovint a veure les representacions de la Takarazuka Revue, una companyia de teatre integrada exclusivament per dones que interpreten també els papers masculins. La Segona Guerra Mundial va esclatar quan era adolescent i el 1945, en acabar el conflicte, el jove Tezuka era un aspirant a dibuixant de manga convençut que havia de defensar a qualsevol cost la pau i la dignitat de totes les formes de vida. Aquell fervent esperit humanista es va convertir en la base del seu estil, que va transcendir a tots els gèneres del manga i va atraure lectors de tots els gèneres i edats. Al llarg d'una brillant carrera que va durar gairebé mig segle, va dibuixar més de 150.000 pàgines. Tezuka va desenvolupar una obra diversa, construint un univers coherent i grandios i creant tota una galeria de personatges populars. Les seves fites es van convertir en un exemple per a molts autors i va establir les bases del manga argumental. Per això se'l considera “el déu del manga (*manga no kamisama*)”.

El títol de *déu del manga* es presta a confusió a Occident. La cultura occidental està marcada per la tradició monoteïsta judeocristiana i l'esment de “déu” evoca una entitat creadora i omnipotent. No obstant això, la religió al Japó es fonamenta en el budisme i el xintoisme, i els déus es reconeixen com a entitats influents que concedeixen la seva benedicció als éssers humans. Per això mateix, Tezuka no és un déu omnipotent i creador d'un mitjà i una indústria, sinó una mena de sant patró que va contribuir al desenvolupament d'un mercat i a elevar el prestigi de la historieta. La voluntat indestructible d'Osamu Tezuka, que des de la seva adolescència estava convençut del potencial del manga, manifestà un desig vehement de ser dibuixant per transmetre, a través d'aquest mitjà, el seu missatge profundament humanista el qual encara ens provoca sorpresa.

1. L'edat de la innocència

El naixement del manga contemporani: 1945-1950

La postguerra japonesa va estar marcada per la misèria, les dificultats per obtenir aliments i la inquietud de la població davant l'ocupació dels Estats Units. Davant un futur incert, el manga es va establir com una via per poder evadir-se de la realitat. Osamu Tezuka va començar la seva carrera com a dibuixant professional el 1946 i no va trigar gaire a convertir-se en una figura destacada en aquest nou rumb que havia pres el manga. Es va mostrar innovador en tots els aspectes: en la forma (va introduir un estil cinematogràfic per imprimir dinamisme a les històries) i en el contingut (la creació de personatges complexos i la inclusió de temes actuals va elevar les seves obres a cotes que no s'havien aconseguit mai en el manga fins aleshores). La seva primera sèrie llarga, *La nueva isla del tesoro* (amb guió de Shichima Sakai), va ser publicada el 1947 per l'editorial Ikuei i es va convertir en un èxit immediat: va aconseguir vendre uns 400.000 exemplars.

Les seves obres d'aquella època barrejaven fonamentalment paraules i imatges pròpies de la cultura japonesa, però també introduïen elements visuals de les cultures europea i estatunidenca que van marcar els joves lectors de la postguerra. Amb la seva carrera professional fermament establerta, Tezuka es va enfil·lar durant la primera meitat de la dècada dels 50 com la figura predominant del món del manga i es va establir en una posició hegemònica que avui dia és impensable per a un dibuixant. Tezuka deia que a la seva infància havia dibuixat més de 3.000 pàgines de manga i que en elles s'hi havia basat a l'hora de crear els seus primers manga d'aventures i ciència ficció. La raó per la qual aquestes innovadores històries fantàstiques van enlluernar immediatament el públic infantil potser es deu al fet que ell mateix les va dibuixar quan tenia la mateixa edat que els lectors.

2. La recerca d'un ideal

El desenvolupament del manga en la seva joventut: 1950-1965

A principi dels anys 50, Tezuka crea els seus personatges més emblemàtics, amb Kimba (Jungle taitei, 1950), Astro Boy/Atom (Atom taishi, 1951) i Zafiro (Ribon no kishi, 1953) al capdavant. Aquests herois justiciers reflecteixen la mentalitat japonesa de l'època, encara marcada profundament pels desastres de la guerra, però disposada a emprendre la reconstrucció del país i una ràpida recuperació econòmica.

Tezuka va dibuixar els seus herois com a defensors de la justícia i en les seves històries el bé sempre triomfava sobre el mal. No obstant això, aquest "mal" que Tezuka volia derrotar no era, en realitat, el dels seus personatges diabòlics, sinó el de la societat opressora del seu temps. Això es reflecteix en les seves primeres obres en forma de protagonistes escanyats per la societat humana. El lleó Kimba, el petit robot Astro Boy/Atom, l'extraterrestre W3 o el Zero Man Ricky en són alguns exemples. En el cas de personatges humans com Zafiro, de *La princesa caballero*, un succés que els margina per sempre de la societat els obliga a assumir el seu paper de "desllorigador de malifetes". Els veritables enemics que cal derrotar i que s'oculten en cada aventura sota l'aparença de monstres, genis del mal o robots gegants són la discriminació, la incomprensió i els crims que condueixen la gent a la guerra.

En aquesta època és just quan la popularitat del manga per a joves es dispara. El sistema de préstec de llibres que s'havia desenvolupat durant la postguerra es va anar substituint gradualment per revistes de manga que es venien a preus assequibles. Durant aquesta dècada, Tezuka es va convertir en la font d'inspiració per a molts joves artistes i tot un exemple a seguir dins el món del manga. Tezuka va adoptar una visió personal optimista del món, no exempta d'inquietud, mentre captivava el cor dels seus contemporanis japonesos.

3. Confrontació amb la realitat L'aparició del manga per a adults i el gekiga: 1966-1978

Després d'un breu període en què va semblar perdre força, a partir de la segona meitat dels anys 60 el manga va recuperar la popularitat. No obstant això, els temps havien canviat. La televisió, la cultura de l'oci i el desenvolupament de la indústria dels productes derivats va transformar la relació entre els lectors i els protagonistes dels manga. La primera generació de lectors era ja adulta i es va popularitzar un nou tipus de manga més crític, social i dramàtic: el *gekiga* o novel·la gràfica. Tezuka no va poder seguir la tendència d'aquesta època. Convertit en sinònim d'academicisme, era respectat, però es quedava enrera; les vendes dels manga, de qui fou aclamat com la figura central del manga contemporani, van començar a ressentir-se i Tezuka va desaparèixer com a símbol de l'avantguarda. *Astro Boy* no va quedar exempt d'aquesta davallada i la seva publicació va acabar amb el tancament de la revista on es presentava.

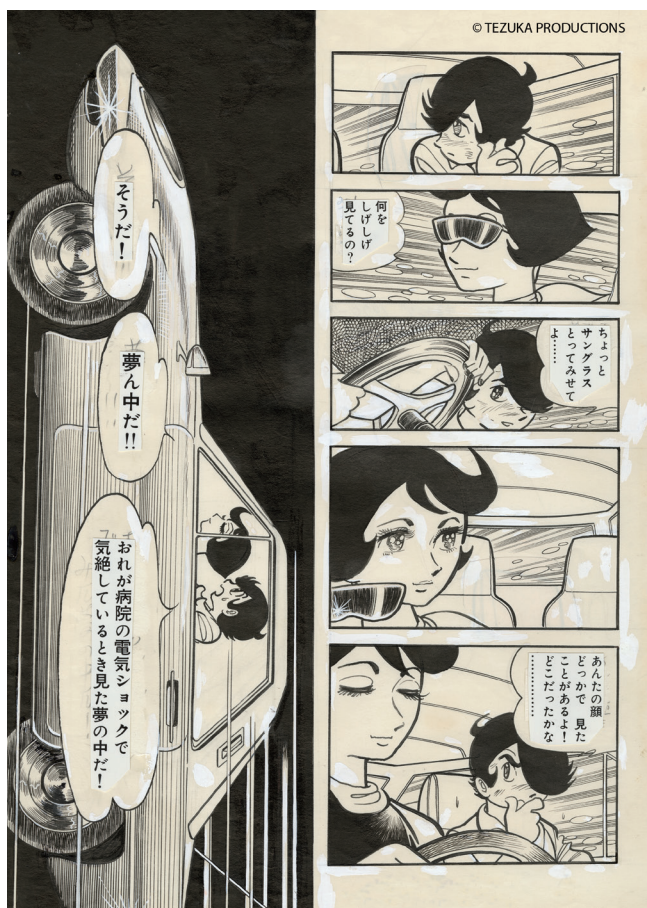


Kimba, el lleó blanc © Tezuka productions

El seu estudi d'animació, Mushi Production, també va travessar moments delicats, fins que va acabar fent fallida el 1973. Aquest fet va deixar-li un important deute a les portes de celebrar el 30è aniversari del seu debut com a dibuixant. La dècada dels 70 suposa un punt d'inflexió en la situació crítica en la qual es trobava el déu del manga. Buscava un revulsiu per superar l'adversitat, pujar de nou al carro dels temps i restablir la seva posició i ho va trobar amb *Vampires*. Tot i que la sèrie va quedar inconclusa publicant-se només tres volums, es va convertir en el fet que va provocar el canvi de pell de Tezuka. Va adoptar les tècniques del *gekiga* i es va alliberar de la seva obsessió pel format del manga per a joves que havia determinat la seva estètica. Va anar eliminant gradualment l'humor i la sàtira per donar més pes a la tensió dramàtica. Els nombrosos personatges que apareixen en aquesta nova etapa, com el recurrent Rock, Hyakkimaru de Dororo i el metge Black Jack són nihilistes, complexos i d'actitud qüestionable.

4. La revolució del manga animat L'aventura de Mushi Production: 1962-1973

Gran admirador de Walt Disney, Tezuka va acceptar el 1960 la invitació de Toei Dōga (Toei Animation en l'actualitat) per produir un llargmetratge d'animació. Per desgràcia, un desacord en la conclusió de la història el va obligar a abandonar el projecte. Decebut per l'experiència, va decidir invertir els seus diners per obrir el seu propi estudi, Mushi Production, amb l'objectiu de crear una nova filosofia per a l'animació. En aquell temps, els aparells de televisió començaven a proliferar a les cases japoneses i se li va ocórrer la idea de realitzar una adaptació animada del seu popular manga *Astro Boy* perquè arribés a totes les llars. Això implicava un enorme repte: per produir un capítol setmanal d'animació de trenta minuts, hauria de replante-



La cançó d'Apolo © Tezuka productions

jar-se des de zero l'organització i el funcionament de l'estudi, perquè fins a aquell moment es necessitava gairebé un any per produir una hora d'animació. La tècnica que va aplicar va ser la de l'animació limitada, utilitzada per a produir sèries d'animació estatunidenques com Els Picapedra, de Hanna-Barbera, o Superman, dels Estudis Fleischer, que s'emeten a la televisió japonesa. Amb aquesta tècnica es reduïen a vuit fotogrames per segon els tradicionals vint-i-quatre que s'empraven en animació. L'adaptació animada d'*Astro Boy* va ser un èxit instantani i els resultats van superar qualsevol expectativa. No obstant això, el gran error de Mushi Production va ser calcular a la baixa els costos de producció i vendre les sèries a les televisions a preu de saldo. Tant per a Mushi Pro com per a la resta dels estudis d'animació, el preu de venda es va tornar un estàndard a l'hora de negociar el pressupost. Produir animació durant un llarg temps amb pressupostos irrisoris es va tornar intolerable,

i a causa d'aquestes condicions, es van veure arrossegats a una situació en la qual havien de lluitar per assegurar-se els mitjans tècnics i humans. Després de travessar dificultats econòmiques, Mushi Production va fer fallida el 1973 i a Tezuka li va quedar un important deute (cent cinquanta milions de iens de l'època, l'equivalent a uns tres milions d'euros en l'actualitat).

5. El dibuix del manga segons Tezuka

Tezuka va escriure diversos llibres en els quals exposava amb detall les seves idees sobre el guió, la caracterització de personatges, el dibuix i la distribució de les vinyetes. En el primer capítol de *Manga no kakikata* (*Com dibuixar manga*), el déu del manga Tezuka desgranava els tres elements estètics essencials del manga ideal: *shōryaku* (síntesi o senzillesa), *kochō* (hipèrbole o exageració) i *henkei* (sentit de la metàfora i a l'alegoria). No era partidari de seguir fidelment les proporcions i suggeria l'ús de formes expressives exagerades. Els personatges de Tezuka es van caracteritzar durant llarg temps pel seu cos elàstic, d'acord amb la necessitat de representar-ne els moviments i els escarafalls com si fossin ninots de làtex. Hi havia més regles, però el factor més important era afavorir la claredat per transmetre millor la informació. Els cabells de l'*Astro Boy* són el millor exemple: procurava dibuixar-los de manera que sempre se'n veiessin les dues puntes, independentment de l'angle en què representava el personatge. L'estètica de Tezuka va directament unida a la recerca de l'eficiència. Al llarg de la seva vida es va veure obligat a canviar els traços en funció de cada obra i, també, per adaptar-se a les modes i convencionalismes de cada època. Va adoptar, des del primer moment, un sistema d'ajudants per respondre a les expectatives d'un mercat en què el manga es trobava en contínua expansió. Aquest format de delegar en uns altres les tasques mecàniques i el dibuix de parts no importants va funcionar com una cadena de transmissió que va fer augmentar la influència de Tezuka en les generacions successives.

6. El retrobament amb la història

El llegat per a les generacions futures: 1972-1989

Si bé Tezuka es va bolcar més en el gènere de la ciència-ficció que en l'històric, això no evita que tractés la temàtica històrica relativament aviat en la seva carrera. El 1950 va publicar *Heigen taihei-ki* (*La plana d'Abusegahara*). No obstant això, només va usar els esdeveniments històrics com a ambientació d'una trama que es desenvolupa al llarg del temps. Es va distanciar del rigor històric intencionadament i el va usar com a mètode expressiu per exposar el seu propi pensament i visió subjectiva de la humanitat. *Ayako* és un altre exemple. Va dibuixar l'obra amb el rerefons de les conseqüències de la reforma agrària en l'organització social durant el Japó de la postguerra, immers en un èxode rural. A partir de la dècada dels 70, Tezuka es va centrar en el manga històric i va dibuixar en paral·lel diverses sèries. Amb *El arbre que da sombra*, de 1981, la seva escala de valors va aixecar el vol i la història es va convertir en part central de la trama. A partir d'aquest moment, va deixar de dibuixar protagonistes adobats i va optar per personatges normals i corrents als quals l'atzar converteix, per sort o per desgràcia, en joguines de l'esdevenir històric. Sota aquest precepte, Tezuka s'embarca el 1983 en una de les seves obres mestres: *Adolf ni tsugu* (*Adolf*), la història d'una mala jugada del destí de dos amics de la infància anomenats Adolf, quan es descobreix un document que afirma que Hitler té sang jueva. En aquella època, el manga va aconseguir una popularitat sense precedents. Van sorgir multitud de figures noves que van renovar els codis i els estils imperants, entre els quals destaquen Katsuhiro Otomo, amb *Akira* (1982), i Akira Toriyama, amb *Bola de Drac* (1984). Mentre els dibuixos guanyaven en sofisticació, Tezuka va optar per recórrer el camí invers. Per primera vegada des del seu debut va anar contra corrent i va deixar de competir per a totes i cadascuna de les innovacions que anaven apareixent. També va mostrar de vegades la seva pròpia decadència. En una època de canvis convulsos en els estils de manga, Tezuka va dedicar tots els seus esforços a la tasca d'aprofundir en la temàtica de les seves obres, i va fer un tomb a la seva pròpia gramàtica simplificant els seus dibuixos.

7. Innovació i narrativa

A part d'històries llargues, temes complicats i complexes descripcions psicològiques, Tezuka va introduir en els seus manga nous mètodes escènics. Aquí tractarem sobretot el relacionat amb el grafisme: l'ús d'un espai pla i quadrat i la composició de seqüències per emocionar el lector. Tezuka va adoptar elements cinematogràfics per conferir una major expressivitat visual a les seves obres en lloc de les posades en escena literàries i teatrals que havien estat la tendència en els mangas que el van precedir, innovació que està plenament reconeguda i és característica del manga actual. Encara que no va ser el primer a traslladar els efectes del cinema al manga, va crear el seu llenguatge expressiu amb elements cinematogràfics i va sistematitzar posades en escena basades en l'acció i el moviment. Se'l podria considerar pioner a l'hora d'aprofundir tant en el potencial narratiu dels dibuixos. Les pàgines i la composició de les vinyetes dotaven de vigor el flux dramàtic i les emocions no es reflectien només en els diàlegs dels personatges, sinó també en dissenys figuratius, canvis vertiginosos en els traços i en la composició de les pàgines (el dibuixant nord-americà Harvey Kurtzman va fer intents similars durant la mateixa època). Així, va poder transmetre sentiments com l'alegria, la ira, la inquietud i la violència mitjançant codis gràfics amb una força idèntica a les paraules sense necessitat d'utilitzar-les.

En superar l'època en què es va dedicar a crear mangas usant amb profusió la gramàtica cinematogràfica (pla contraplà, punts de vista diversos, acostaments, panoràmiques), Tezuka va començar a explorar aproximacions que només es podien reflectir en un mitjà com el manga. La llarguíssima seqüència de l'inici de *Crimen y castigo*, manga publicat el 1953, pot dir-se que marca el període de transició cap a una nova direcció. Una dècada després, a mitjans dels 60, va començar una nova època de cerca formal en la qual incorporava l'estètica del *gekiga*. Pel que fa al guió, les històries dibuixades en aquest temps són les més sofisticades i

La sèrie de panells que s'exposen aquí són diversos exemples de composició de pàgines que a Tezuka li agradava usar per expressar les emocions, i on es pot apreciar una gran riquesa estilística. En les escenes humorístiques es representen de tant en tant els mateixos codis del manga, com donar puntades a la vora de la vinyeta per mostrar empipament o que les onomatopeies deformin tota la pàgina.

Evidentment, no es pot parlar d'aquests assoliments sense esmentar la influència cinematogràfica que queda magistralment plasmada en una pàgina de 38-do senjō no kaibutsu (*El monstre dels 38 graus*), manga publicat el 1953. En aquesta escena, un personatge condemnat a morir avança a poc a poc cap al lector a través de sis vinyetes fins a passar de llarg davant un amic i futur governant. Aquesta pàgina, inspirada en la famosa última escena d'*El tercer home*, pel·lícula dirigida per Carol Reed i interpretada per Joseph Cotten que s'havia estrenat quatre anys abans, presagia el terrorífic final que vindrà després. És una escena meravellosa en la qual s'albiren sensibilitat i intel·ligència, les grans i imperibles característiques dels manga de Tezuka.



LLISTA D'OBRES ORIGINALS I DOCUMENTS

1. La nueva isla del tesoro

(versió refeta)

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

2. Issennen-go no sekai (El Món d'aquí a

1.000 anys)

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

3. Issennen-go no sekai (El Món d'aquí a

1.000 anys)

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

4. Lost World

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

5. Lost World

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

6. Lost World

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

7. Metrópolis

Tinta xinesa i guaix blanc

8. Metrópolis

Tinta xinesa i guaix blanc

9. Metrópolis

Tinta xinesa i guaix blanc

10. Next World

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

11. Next World

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

12. Crimen y castigo

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

13. Crimen y castigo

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

14. Crimen y castigo

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

15. Rock bōken-ki (Les aventures de Rock)

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

16. Jungle taitei (L'emperador de la jungla)

Tinta xinesa, trama, guaix blanc i aquarella

17. Jungle taitei (lit. L'emperador de la jungla)

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

18. Maig de 1951

Revista Manga Shōnen (Gakudōsha)

19. Agost de 1951

Volum 1 de Jungle taitei (Gakudōsha)

20. Setembre de 1958

Volum recopilatori Tezuka Osamu manga-zensū

Jungle taitei 2 (Kōbunsha)

21. Febrer de 1966

Volum recopilatori Sunday Comics Jungle taitei 2

(Shōgakukan)

22. Desembre de 1969

Volum recopilatori Tezuka Osamu zensū Jungle

taitei 1 (Shōgakukan)

23. Febrer de 1976

Volum recopilatori Tezuka Osamu sakuhin-shū

Jungle taitei (Bunminsha)

24. Calendari Osamu Tezuka - 1981

Tinta xinesa i aquarella

25. Atom Taishi (L'ambaixador Atom)

(abril de 1951 - març de 1952)

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

26. Atom Taishi (lit. L'ambaixador Atom)

(abril 1951 - març de 1952)

Tinta xinesa i aquarella

27. Cròniques d'Astro Boy

(gener 1967 - febrer de 1969)

Tinta xinesa i aquarella.

28. Astro Boy

Los seres gaseosos

(maig - octubre de 1952)

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

29. Astro Boy

Frankenstein

(novembre de 1952 - abril de 1953)

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

30. Astro Boy

La isla de la serpiente marina

(agost de 1953)

Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

31. Astro Boy

Black Looks
(setembre de 1957)
Tinta xinesa i guaix blanc

32. Astro Boy

Iván el tonto
(febrer - març de 1959)
Tinta xinesa i guaix blanc

33. Astro Boy

El mejor robot sobre la faz de la tierra
(juny de 1964 - gener de 1965)
Tinta xinesa i guaix blanc

34. Astro Boy

El mejor robot sobre la faz de la tierra
(juny de 1964 - gener de 1965)
Tinta xinesa i guaix blanc

35. Astro Boy

El caballero azul
(desembre de 1965 - març de 1966)
Tinta xinesa i guaix blanc

36. Astro Boy

El nacimiento de Astro Boy
(juny de 1975)
Tinta xinesa i guaix blanc

37. La princesa caballero

Tinta xinesa, guaix, aquarella i guaix blanc

38. La princesa caballero

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

39. La princesa caballero

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

40. La princesa caballero

Tinta xinesa, guaix, guaix blanc i aiguada

41. La princesa caballero

Tinta xinesa i guaix blanc

42. Vampires (Vampirs)

Tinta xinesa, pinzell, guaix blanc, trames

43. Vampires (lit. Vampirs)

Tinta xinesa i guaix blanc

44. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

45. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

46. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

47. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

48. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

49. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

50. Ayako

Tinta xinesa i guaix blanc

51. Ayako

Tinta xinesa i guaix blanc

52. Ayako

Tinta xinesa i guaix blanc

53. Ayako

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

54. Ayako

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

55. MW

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

56. MW

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

57. MW

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

58. MW

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

59. Dororo

On tot comença
Tinta xinesa, guaix blanc i aiguada

60. Dororo

Hyakkimaru, l'infant dels cent dimonis
Tinta xinesa i guaix blanc

61. Dororo

On Dororo rememora el seu lamentable passat
Tinta xinesa i guaix blanc

62. Dororo

On els nostres amics coneixen un sabre encantat
Tinta xinesa i guaix blanc

63. Dororo

On Hyakki i Dororo es topen amb Banmon, la porta de fusta
Tinta xinesa i guaix blanc

64. Dororo

On Dororo s'enfronta a Fudō sense cara
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

65. Dororo

On Hyakki i Dororo aprenen a resistir els turments de l'infern
Tinta xinesa i guaix blanc

66. Black Jack

Pinoko vive
Tinta xinesa, guaix blanc i aquarella

67. Black Jack

Tinta xinesa, guaix, guaix blanc i aquarella

68. Black Jack

El quiste teratomatós
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

69. Black Jack

La balada del bebé
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

70. Black Jack

El león blanco
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

71. Black Jack

¡¡Encogimiento!!
Tinta xinesa i guaix blanc

72. Black Jack

99,9% de agua
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

73. Fénix - Capítol 5

El futuro
Tinta xinesa i guaix blanc

74. Fénix - Capítol 3

Yamato
Tinta xinesa i guaix blanc

75. Fénix - Capítol 7

El espacio
Tinta xinesa i guaix blanc

76. Fénix - Capítol 8

El pájaro de fuego
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

77. Fénix - Capítol 12

Caos
Tinta xinesa i guaix blanc

78. Fénix - Capítol 15

Sol
Tinta xinesa, trama i guaix blanc

79. Fénix - Capítol 5

El futuro
Tinta xinesa, guaix, guaix blanc
Il·lustració inèdita

80. Fénix - Capítol 12

Caos
Tinta xinesa, guaix, guaix blanc i aquarella
Il·lustració inèdita

81. O-tsune

Noves històries de fantasmes xinesos
Guaix i guaix blanc

82. Trenqueu-los la cara

Tinta xinesa i aquarella

83. I.L

Guaix, guaix blanc i aquarella

84. Històries de la cantonada

Estudis
Llapis de colors

85. Les mil i una nits

Animerama
Cel·luloide
Gouache

86. Les mil i una nits

Animerama
Cel·luloide
Guaix

87. Jungle taitei

Sèrie d'animació per a televisió
Cel·luloide
Guaix

88. Astro Boy

Sèrie d'animació per a televisió
Dōga
Llapis de colors

89. Astro Boy

Sèrie d'animació per a televisió
Cel·luloide
Guaix

90. Rabi vola pel cel

Tinta xinesa i aquarella

91. Ple de gossos

Tinta xinesa i aquarella

92. Sharaku: el gat

Aquarella

93. La història d'Ekihosu

Aquarella, llapis blanc

94. Alabaster

Tinta xinesa i guaix blanc

95. Oda a Kirihiito

Tinta xinesa i guaix blanc

96. L'home que estimava les natges

Tinta xinesa i guaix blanc

97. L'home que estimava les natges

Tinta xinesa i guaix blanc

98. El libro de los insectos humanos

Tinta xinesa i guaix blanc

99. Fénix - Capítol 14

Éssers estranys

100. Tamabyun del foc

Llapis de colors

Estudis

101. Buda

Aquarel·la

Il·lustració a color per a la coberta

102. Buda

Aquarel·la

Il·lustració a color per a la coberta

103. Buda

El príncipe Lapislázuli

Tinta xinesa i guaix blanc

104. La vida de Buda

El general Budai

Tinta xinesa i guaix blanc

105. Buda

El general Budai

Tinta xinesa i guaix blanc

106. Buda

Penitència

Tinta xinesa i guaix blanc

107. Buda

El príncipe Lapislázuli

Tinta xinesa i guaix blanc

108. Buda

Ananda entra en escena

Tinta xinesa i guaix blanc

109. Buda

Confrontación de voluntades

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

110. Buda

El fin de los sakya

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

111. Adolf

Tinta xinesa i guaix blanc

112. Adolf

Tinta xinesa i guaix blanc

113. Adolf

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

114. Adolf

Tinta xinesa i guaix blanc

115. Adolf

Tinta xinesa i guaix blanc

116. Adolf

Tinta xinesa i guaix blanc

117. El árbol que da sombra

Tinta xinesa i guaix blanc

118. El árbol que da sombra

Tinta xinesa i guaix blanc

119. El árbol que da sombra

Tinta xinesa i guaix blanc

120. El árbol que da sombra

Tinta xinesa i guaix blanc

121. Fénix - Capítol 8

El pájaro de fuego

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

122. Ayako

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

123. Fénix - Capítol 5

El futuro

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

124. Alabaster

Tinta xinesa i guaix blanc

125. La canción de Apolo

Tinta xinesa i guaix blanc

126. Dororo

On Hyakki i Dororo se encuentran con Banmon, la puerta de madera

Tinta xinesa i guaix blanc

127. Fénix - Capítol 5

El futur

128. Dororo

Shiranui, que amaba los tiburones

129. Fénix - Capítol 7

El espacio

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

130. Black Jack

Tinta xinesa i guaix blanc

131. Black Jack

¡Dinero! ¡Dinero! ¡Dinero!

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

132. Oda a Kirihiro

Tinta xinesa i guaix blanc

133. Buda

Tinta xinesa i guaix blanc

134. Buda

Tinta xinesa i guaix blanc

135. Dororo

Midoro, la yegua maldita

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

136. The Crater

La casa octogonal

Tinta xinesa i guaix blanc

137. Fénix - Capítol 15

Sol

Tinta xinesa i guaix blanc

138. Fénix - Capítol 15

Sol

Tinta xinesa i guaix blanc

139. Metròpolis

Tinta xinesa i guaix blanc

140. Astro Boy

El retorn de Astro Boy

Tinta xinesa i guaix blanc

141. Vampires

Tinta xinesa i guaix blanc

142. Oda a Kirihiito

Tinta xinesa i guaix blanc

143. Oda a Kirihiito

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

144. Oda a Kirihiito

Tinta xinesa, trama i guaix blanc

145. Buda

Tinta xinesa i guaix blanc

146. El monstre del 38è grau

Tinta xinesa i guaix blanc

147. Metròpolis

Tinta xinesa i guaix blanc

148. Dororo

Hyakkimaru, l'infant dels cent dimonis

Tinta xinesa i guaix blanc

149. El turó de l'àngel

Tinta xinesa i guaix blanc

150. Dororo

On Dororo rememora el seu passat lamentable

Tinta xinesa i guaix blanc

151. Zero Man

Tinta xinesa, guaix blanc i aquarel·la

152. El libro de los insectos humanos

Tinta xinesa i guaix blanc

153. L'àngel del revòlver

Tinta xinesa i guaix blanc.

154. Aquesta criatura, un extraterrestre?

Tinta xinesa i aquarel·la

155. La història de Sadakichi

Aquarel·la, llapis blanc

156. 38-do senjō no kaibutsu (El monstre dels 38 graus)

Tinta xinesa i pintura de pòster (blanca)

Shōnen Gahō (revista mensual)

Suplement del número de març de 1953 (Shōnen Gahōsha)

手塚治虫
漫画の神様
OSAMU
TEZUKA

EL DÉU DEL
MANGA
EL DIOS DEL
MANGA

- Dates** Del 31 d'octubre del 2019 al 6 de gener del 2020
- Organitza i produeix** FICOMIC amb la col·laboració del Museu Nacional d'Art de Catalunya
- Comissari** Stéphane Beaujean
- Lloc** Sala d'exposicions temporals 2
- Preu** 5 euros
Del 31 d'octubre al 2 de novembre fins al migdia, presentant l'entrada del 25è Manga Barcelona: 3 euros

Organitza



FESTIVAL
D'ANGOULÊME



Col·labora





Prensa FICOMIC

Tomás Pardo
prensa@ficomic.com
www.manga-barcelona.com
#25MangaBCN

**MUSEU
NACIONAL
D'ART DE
CATALUNYA**

Oficina de premsa

Tel. 93 622 03 60
premsa@museunacional.cat

Parc de Montjuïc
Barcelona
www.museunacional.cat

  @MuseuNac_Cat

**Un museu
sostenible**

