

Taiyō Matsumoto

LÍNEA, IMPERFECCIÓN Y UNA MANO VISIBLE

En este artículo recorreremos parte de la trayectoria de Taiyō Matsumoto, algunas de sus obras y varias de las influencias que han construido un lenguaje gráfico que se aparta de muchas de las convenciones habituales del manga comercial y también intentaremos establecer una conexión, quizá inesperada, con la banda deseñada gallega de los años setenta y con un autor como Antón Patiño. No pretendo decir que exista una influencia directa entre ambos autores, sino señalar afinidades, coincidencias y maneras parecidas de entender la página como espacio de experimentación. Taiyō Matsumoto nació en Tokio en 1967.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Como ocurre con muchos creadores, su relación con el manga no comienza desde una vocación absolutamente clara. Antes de convertirse en dibujante profesional, Matsumoto pensó en otras posibilidades, entre ellas el deporte. El fútbol formó parte de su imaginario de juventud y más adelante esa relación con el. Su entrada en el manga se produce a finales de los años ochenta. Matsumoto comienza a publicar joven y pronto se encuentra con una dificultad que va acompañar buena parte de su carrera: su dibujo no responde completamente a las expectativas de una industria que trabaja con códigos visuales muy establecidos. Desde el principio hay algo distinto.



Las líneas parecen nerviosas. Los rostros no buscan la perfección. Las perspectivas se deforman. Las figuras pueden aparecer torcidas. Los fondos adquieren tanta importancia como los personajes. Los edificios no son simples decorados. Las ciudades respiran. Hay una sensación de inestabilidad constante. Y precisamente ahí aparece uno de los rasgos fundamentales de Matsumoto. No intenta limpiar la imagen hasta convertirla en una superficie perfecta. Deja que el dibujo muestre su construcción. Las líneas tiemblan.

“La narración no elimina el dibujo. El dibujo permanece visible.”

FORMA

Las manchas permanecen.

ESPACIO

La imperfección se convierte en carácter. En una época en la que muchas producciones comerciales persiguen una imagen cada vez más pulida, el dibujo de Matsumoto parece recordar que una mano humana estuvo allí.

LECTURA



Deporte, Francia y mezcla

STRAIGHT / VIAJE / BANDE DESSINÉE

Que alguien corrigió. Que alguien empujó el lápiz sobre el papel. Esa presencia física del dibujante me parece muy importante. Porque convierte cada página en algo que no solamente se lee. También se observa. Podríamos detenernos en una viñeta y mirar durante varios minutos únicamente la dirección de una línea. Podríamos seguir el contorno de un edificio. Podríamos fijarnos en cómo una cara cambia ligeramente entre una imagen y la siguiente. La narración no elimina el dibujo. El dibujo permanece visible. Matsumoto debutó profesionalmente a finales de los años ochenta con trabajos como Straight.

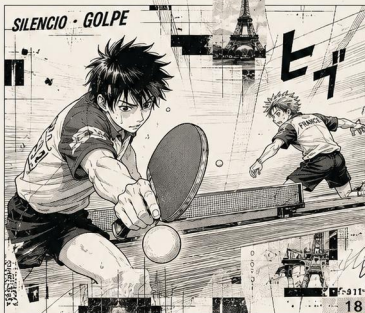


IMAGEN CONCEPTUAL · VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Straight se mueve dentro del mundo del béisbol. Y aunque se trata de una obra temprana, ya aparecen algunas preocupaciones que regresarán después. El deporte no es solamente una competición. Es repetición. Es tiempo. En una historia deportiva convencional podríamos esperar una estructura basada en la superación, la victoria y el aprendizaje. Pero Matsumoto suele interesarse por zonas menos cómodas. Personajes que dudan. Personajes que no saben si quieren continuar. Personajes que aparentemente poseen un talento extraordinario pero no encuentran una forma sencilla de vivir con él.



FORMA

No se trata de que abandone el manga japonés. La velocidad del manga. La deformación expresiva. Matsumoto sigue siendo un mangaka japonés, pero su dibujo incorpora elementos que lo hacen más libre, más arquitectónico.



El deporte se convierte en una manera de observar a las personas. Más adelante aparecerá Zero, centrado en el boxeo. Y después Ping Pong, probablemente una de sus obras más conocidas. Pero antes de entrar ahí conviene detenerse en una experiencia que transforma su manera de dibujar. Matsumoto viaja a Francia. Esa viaje resulta decisivo. Allí descubre de manera directa la bande dessinée europea y especialmente a autores como Moebius y Enki Bilal. También conocerá el trabajo de Miguelanxo Prado y la relación con el cómic europeo modifica su forma de entender el espacio, el ritmo y la libertad gráfica.

ESPACIO

Lo que ocurre es algo mucho más interesante. La composición de la bande dessinée. La arquitectura.

La manera en que una página puede respirar. La disposición de los personajes en el entorno. La importancia del fondo como parte del relato.

LECTURA

Empieza a mezclar lenguajes. La libertad de la ilustración. La pintura. El resultado no pertenece completamente a ninguno de esos lugares.

Pertenece a algo híbrido. A algo que podríamos llamar una sensibilidad cosmopolita del dibujo.



La ciudad también respira

PRIMAVERA AZUL / JUVENTUD / ARQUITECTURA

inmediatamente reconocible. Y esto me parece fundamental cuando hablamos de creación. Las influencias no funcionan como una suma matemática. No podemos decir: treinta por ciento manga japonés, veinte por ciento Moebius, quince por ciento Bilal. Una influencia verdadera se transforma cuando entra dentro de otro lenguaje. El artista la digiere. La mezcla con recuerdos. Con experiencias. Con obsesiones. Y finalmente aparece algo diferente. En Matsumoto esa mezcla se convierte en una forma de mirar. Sus ciudades, por ejemplo, no parecen construidas únicamente para que los personajes se muevan dentro de ellas.

“La arquitectura expresa emociones.”



風はいつも
どこかの屋上で
生まれている。

DE ESPALDAS, HACIA ALGO QUE AÚN NO SABEMOS



encuadre guarda más de lo que revela. El futuro se insinúa, no se muestra.

IMAGEN CONCEPTUAL · VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Tienen personalidad. Pueden resultar protectoras. Violentas. Caóticas. Peligrosas. En algunas páginas parece que los edificios se inclinan hacia los personajes. En otras, una calle parece demasiado estrecha. Una perspectiva exagerada puede producir sensación de vértigo. Un plano general puede convertir a una persona en un punto pequeño dentro de un mar de asfalto y hormigón. La arquitectura expresa emociones. Esto será fundamental en Tekkonkinkreet. Pero antes podemos hablar de otra obra importante: Primavera azul, conocida también como Blue Spring.



Primavera azul reúne historias sobre adolescentes, violencia, aburrimiento, amistad, frustración y vacío. No hay una visión romántica de la juventud. Los personajes no aparecen como héroes llenos de posibilidades. Muchas veces parecen atrapados, en la escuela. En el barrio. En una forma de masculinidad. En una violencia que no saben cómo detener. La juventud aparece como un espacio incierto. Hay brutalidad. Hay silencios. Hay momentos en los que una acción aparentemente pequeña contiene una enorme tensión.

FORMA

Matsumoto sabe trabajar muy bien con esa sensación de peligro cotidiano. No necesitamos una gran amenaza exterior. Una apuesta absurda.

ESPACIO

Basta con una azotea. Algo puede ocurrir.

LECTURA

Un grupo de estudiantes. Y el lector lo sabe

Negro, Blanco y Ciudad

Tesoro

TEKKONKINKREET / INFANCIA / TERRITORIO

En Primavera azul los personajes parecen moverse entre la necesidad de pertenecer al grupo y el deseo de escapar. Ese conflicto aparece en muchas obras de Matsumoto. Ser uno mismo. Formar parte de algo. No convertirse en aquello que los demás esperan. Quizá por eso sus personajes infantiles y adolescentes resultan tan intensos. Todavía no están completamente fijados. Pueden transformarse. Pueden desaparecer. Pueden equivocarse. Pueden inventar una identidad. La infancia y la adolescencia en Matsumoto no son etapas idealizadas. Son territorios de incertidumbre. En algunas obras ese territorio será luminoso.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

En otras, profundamente oscuro. Cuando llegamos a Tekkonkinkreet, muchas de estas ideas se concentran. Tekkonkinkreet está protagonizado por Kuro y Shiro. Negro y Blanco. Dos niños que viven en una ciudad llamada Ciudad Tesoro. La relación entre ambos es uno de los centros emocionales de la obra. Negro es agresivo, protector, rápido, desconfiado. Blanco posee una sensibilidad distinta. Es imaginativo. Parece observar cosas que los demás no ven. Uno protege al otro. Pero al mismo tiempo, cada uno necesita algo del otro. No funcionan como personajes completamente independientes. Forman una especie de organismo doble.

“ Las personas construyen lugares. Los lugares construyen personas.



Dos partes de una misma estructura emocional. La ciudad también forma parte de esa estructura. Ciudad Tesoro no es solamente el lugar en el que viven. Es un personaje. Tiene memoria. Tiene rincones. Tiene pobreza. Tiene violencia. Tiene carteles. Tiene edificios viejos. Tiene espacios infantiles. Tiene zonas que parecen construidas por varias ciudades superpuestas. Y esa ciudad empieza a ser amenazada por intereses económicos. La transformación urbana se convierte en conflicto. No se trata únicamente de conservar edificios. Se trata de conservar una forma de vida. Un espacio en el que estos niños han construido su identidad.

FORMA

Cuando el territorio cambia, ellos también cambian. Ese conecta con una idea que ya apareció en artículos anteriores. El espacio no es neutral. Una calle puede producir seguridad o miedo. Una ciudad puede contener recuerdos.

ESPACIO

Los lugares afectan a las personas. Un edificio demolido puede desaparecer físicamente y continuar existiendo dentro de quienes lo conocieron.

LECTURA

Una habitación puede modificar nuestro estado de ánimo.

Una ciudad que se retuerce

TEKKONKINKREET / JUEGO / VIOLENCIA

trabaja constantemente con esa relación. Las personas construyen lugares. Los lugares construyen personas. En Tekkonkinkreet el dibujo puede pasar de una energía casi infantil a momentos de enorme oscuridad. La perspectiva se retuerce. Las calles parecen expandirse. Los personajes saltan por encima de los edificios. Hay una libertad física que recuerda al juego. Pero esa libertad convive con la violencia. Los niños vuelan simbólicamente sobre una ciudad que al mismo tiempo los amenaza. Matsumoto puede dibujar una persecución como si se tratara de una danza.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Puede convertir una película en una composición de líneas. Puede hacer que un edificio parezca una criatura. Esta manera de dibujar la ciudad será trasladada posteriormente a la película de animación dirigida por Michael Arias. Pero el manga posee una energía diferente. En el papel podemos detenernos. Podemos mirar la estructura. Podemos observar como una calle se dobla. Podemos ver cómo los personajes son absorbidos por la arquitectura. La página no desaparece. Permanece delante de nosotros. Y ahí aparece nuevamente la relación entre manga, pintura y diseño. Primer pasaje poético.

“ Dos niños corren por encima de una ciudad que no termina.



Dos niños corren por encima de una ciudad que no termina. Uno lleva la noche dentro del pecho. El otro guarda una mañana blanca en los bolsillos bajo sus pies, los tejados tiemblan. Las antenas se inclinan. Los carteles publicitarios prometen un futuro que nadie ha pedido. Una grúa gira lentamente. Un edificio pierde una ventana. La ciudad respira. Negro mira hacia abajo. Blanco mira hacia arriba. Entre los dos sostiene un lugar que está a punto de desaparecer. Esta sensibilidad urbana de Matsumoto me lleva a pensar en otra relación.

FORMA



Una relación que quizá no sea evidente a primera vista. Y a banda, diseñada experimental gallega de los años setenta. Yo estoy plantando una influencia directa. No quiero decir que Matsumoto conociese necesariamente la obra de Patiño, ni que exista una línea histórica entre ambos. Observar qué ocurre.

ESPACIO



Y concretamente, Antón Patiño. Lo interesante es comparar.

LECTURA



Insisto en algo. Colocar imágenes, una al lado de la otra.

Antón Patiño y la página como laboratorio

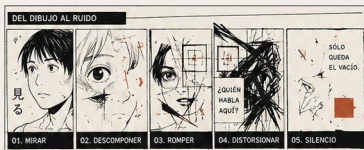
ESQUIZOIDE / GALICIA / EXPERIMENTACIÓN

Antón Patiño publica Esquizoide a finales de los años setenta. Es una obra radical. Una obra que se aleja de la narración lineal convencional. La página se convierte en un espacio saturado de signos. Fragmentos. La lectura deja de ser completamente estable. No siempre sabemos por dónde empezar. No siempre existe una secuencia clara. El cómic se aproxima a la pintura. A la poesía visual. A la experimentación gráfica. Esquizoide nace además dentro de un contexto histórico muy concreto. El final de la dictadura. La transición.



IMAGEN CONCEPTUAL. VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

La necesidad de ruptura. La necesidad de construir lenguajes nuevos. La cultura gallega de los años setenta y ochenta vive un momento de enorme intensidad. Aparecen revistas. Experiencias poéticas. Banda deseñada. Hay una voluntad de mezclar disciplinas. Una voluntad de romper fronteras. Y Patiño participa en ese ambiente. Su obra gráfica no entiende el cómic simplemente como entretenimiento narrativo. Lo utiliza como laboratorio. Matsumoto trabaja en otro país, en otra época y dentro de otra industria. Pero también parece utilizar la página como laboratorio.



No necesita que todas las líneas sean limpias. No necesita que todos los espacios sean fáciles de interpretar. Puede deformar. Puede saltarse. Puede romper. Puede convertir la página en una experiencia física. Aquí aparece una afinidad. La búsqueda de libertad dentro de un medio que posee convenciones. En Patiño, el cómic puede desbordarse hacia la pintura. En Matsumoto, el manga puede desbordarse hacia la bande dessinée, la ilustración, la arquitectura y la animación. Ambos muestran que una viñeta no tiene por qué estar encerrada dentro de una definición rígida.

FORMA

Podemos pensar también en la relación con la poesía. La distancia. Un dibujo funciona de manera parecida.

ESPACIO

La poesía visual trabaja con el espacio de la página. La repetición. Una figura pequeña dentro de una página enorme produce una sensación diferente a

LECTURA

No solamente importa qué palabras aparecen. Importa dónde están. El vacío. Una palabra en el centro no significa exactamente lo mismo que una palabra aplastada contra un margen.

Galicia y Japón se hacen la misma pregunta

ESPACIO / RITMO / PING PONG

un rostro que ocupa todo el encuadre. Matsumoto utiliza estas relaciones constantemente. El espacio es significado. La forma es significado. El ritmo es significado. Cuando comparamos esta actitud con ciertas experiencias gráficas de la Galicia de los años setenta, aparecen resonancias. No porque sean idénticas. Precisamente porque no lo son. La comparación nos permite ver hasta qué punto culturas muy distintas pueden llegar a preguntas parecidas. ¿Qué es una página? ¿Qué puede hacer una viñeta? Hasta donde podemos deformar una figura antes de que deje de ser reconocible. ¿? Es necesario contar una historia lineal?

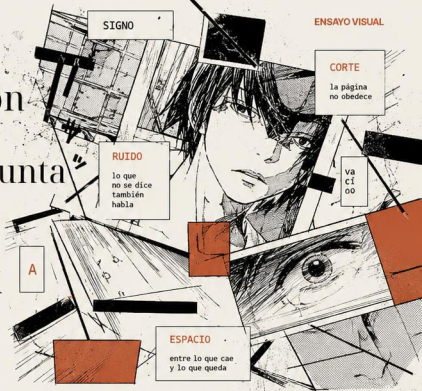


IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

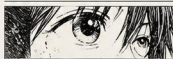
¿Puede una mancha contener una emoción? Puede un edificio sustituir a un diálogo? ¿Puede el lector construir parte del sentido? Estas preguntas atraviesan muchas formas de cómic experimental. Segundo país: poético. Una página se abre como una pared llena de grietas. A un lado, signos negros. Al otro, una ciudad japonesa dibujada con líneas que tiemblan. No existe un puente. Pero algo cruza. Una palabra tachada. Un edificio inclinado. Una bicicleta. Un rostro sin terminar. Galicia y Japón no se tocan.

“¿Qué ocurre cuando la página deja de obedecer?”



Sin embargo, durante un segundo, dos dibujos parecen hacerse la misma pregunta. ¿Qué ocurre cuando la página deja de obedecer? Veamos a Matsumoto. Ping pong es otra obra fundamental. A primera vista podría parecer simplemente un manga deportivo. Una pelota. Competición. Entrenamiento. Pero Matsumoto transforma ese material en algo mucho más complejo. Ping Pong habla de talento. De frustración. De mierda. De identidad. De la diferencia entre jugar porque uno ama algo y jugar porque los demás esperan que lo haga.

FORMA



Peco y Smile son personajes muy distintos. Quiere ser el mejor. Entre ambos existe una relación profundamente emocional.

ESPACIO



Peco es energético. Smile parece distante. El deporte vuelve a convertirse en una forma de hablar de otra cosa.

LECTURA



Seguro de sí mismo. Casi mecánico. Tiene un talento enorme, pero no expresa el mismo deseo de competir. La mesa de ping pong es un espacio pequeño.

Golpe. Silencio. Golpe.

PING PONG / TALENTO / IDENTIDAD

Dentro de ese espacio se concentra una enorme cantidad de tensión. La pelota se mueve a gran velocidad. Los cuerpos reaccionan. La mirada anticipa. El sonido del golpe marca el ritmo. Matsumoto fragmenta esos movimientos. Una zapatilla. Una línea de velocidad. Un rostro deformado por el esfuerzo. El lector reconstruye la acción. No vemos simplemente un partido. Sentimos el partido. Esto es muy importante. El dibujo de Matsumoto no busca únicamente representar correctamente un movimiento.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Busca transmitir su intensidad. Por eso puede deformar. Una mano puede parecer enorme. Una perspectiva a puede exagerarse. Un cuerpo puede ocupar un ángulo imposible. La precisión anatómica cede espacio a la emoción. Y esta es una lección fundamental para cualquier forma de arte. La fidelidad a la realidad no siempre produce una sensación más real. A veces necesitamos deformar para transmitir. El expresionismo no entiende perfectamente. La caricatura también. El manga lleva décadas utilizando esta capacidad. Matsumoto la empuja hacia una dirección muy personal. En Ping Pong, el espacio entre los personajes se convierte en una especie de campo eléctrico.

“ No vemos simplemente un partido. Sentimos el partido.

02 EXPRESIÓN REPETIDA, EMOCIÓN QUE SE DESPLAZA

Lo mínimo modifica la lectura.



01. NEUTRA

02. ATENCIÓN

03. DUDA

04. PREOCUPACIÓN

05. RESOLUCIÓN

La mesa divide. Obliga a responder. Cada golpe devuelve una pregunta. ¿Quién eres cuando pierdes? ¿Quién eres cuando ganas? ¿Qué ocurre cuando tu talento no coincide con tu deseo? ¿Qué pasa cuando un amigo cambia? ¿Qué pasa cuando aquello que te definía deja de funcionar? El deporte permite hablar de todo esto sin convertir la obra en un ensayo. Las ideas están dentro de los cuerpos. Dentro del movimiento. Dentro del cansancio. Tercer paisaje poético. Una pelota blanca atraviesa el aire.

FORMA

Durante una fracción de segundo parece inmóvil. Pero sonríe. El gimnasio contiene un universo.



ESPACIO

Smile no sonríe. Cada punto borra el anterior.



LECTURA

La mesa es una frontera diminuta. Cada derrota deja una marca que nadie puede ver.

Moebius, Bilal y el valor de ser distinto

INFLUENCIAS / INDUSTRIA / TIEMPO

La pelota vuelve. Siempre vuelve. No podemos hablar de Matsumoto sin hablar de sus influencias y, al mismo tiempo, de la manera en la que consigue escapar de ellas. Moebius es una referencia fundamental. Matsumoto ha hablado de la importancia que tuvo descubrir su obra. Moebius trabaja con espacios enormes. Arquitecturas imposibles. Tecnologías que parecen antiguas y futuras al mismo tiempo. Personajes que atraviesan mundos sin necesidad de explicaciones completas. Hay una libertad gráfica extraordinaria.



UNA IMAGEN QUE RESPIRA CON EL TIEMPO

IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

En Matsumoto encontramos algo de esa libertad. Especialmente en obras posteriores como *No*. Pero incluso antes podemos detectar la importancia del espacio. El dibujo no queda subordinado al argumento. Puede abrirse. Puede respirar. Puede permitir que un paisaje exista durante un momento sin justificar inmediatamente su función narrativa. Enki Kishi representa otra influencia. También el cómic europeo de autor. La idea de que el dibujante puede defender una voz personal aunque esa voz no coincida con el gusto mayoritario.



“

La verdadera diferencia incomoda. Necesita tiempo.

Esto tiene una enorme importancia dentro de la industria del manga. El sistema japonés de publicación ha producido obras extremadamente alineadas con una única medida de estándares, revistas, encuestas, editores y expectativas. Un autor tiene que negociar constantemente. Matsumoto lo ha hecho. Algunas de sus primeras series no tuvieron el éxito esperado. Su estilo fue considerado difícil. Pero continuó. Con el tiempo esa diferencia se convirtió en una de sus mayores fortalezas. Esto también me interesa desde una perspectiva cultural.

FORMA

Muchas veces pedimos a los artistas jóvenes que sean originales. Necesita tiempo. Esquizoide fue una obra difícil de crear porque no respondía a la forma convencional de narrar. Esa toma de riesgos formal es parte del camino.

ESPACIO

Pero cuando alguien realmente propone algo distinto, nuestra primera reacción puede ser rechazo. Queremos innovación siempre que se parezca a algo que ya conocemos. Matsumoto necesitó tiempo. Patiño necesitó tiempo.

LECTURA

La verdadera diferencia incomoda. Muchas obras experimentales necesitan décadas para encontrar el lugar desde el que pueden ser leídas.

La infancia como forma de supervivencia

GOGO MONSTER / SUNNY / IMAGINACIÓN

■ asimilar en su momento. Años después puede observarse como una pieza fundamental de la experimentación gráfica gallega. Matsumoto pasó de ser un autor extraño a convertirse en una referencia internacional. Esto no significa que todas las obras difíciles terminarán siendo reconocidas. Pero sí demuestra que el valor de una obra no coincide necesariamente con su recepción inmediata. El tiempo también edita. El tiempo cambia la forma de mirar. Hay algo más en Matsumoto que me parece esencial: la infancia.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

Su obra regresa constantemente a niños y adolescentes. No como símbolos abstractos de inocencia. Los niños pueden ser crueles. Imaginativos. La infancia aparece como un lugar complejo. Un lugar en el que el mundo todavía no está completamente organizado. Las reglas adultas existen, pero no siempre se comprenden. Los niños construyen otras reglas. Otros nombres. Otros territorios. En Tekkonkinkreet, Negro y Blanco poseen una ciudad propia dentro de la ciudad. En Gogo Monster, la percepción infantil puede conectar con realidades que los adultos no reconocen. En Sunny, más adelante, los niños de una casa de acogida transforman un automóvil abandonado en vehículo imaginario. Matsumoto entiende algo muy importante.

“Inventar puede ser una manera de soportar.”



La imaginación infantil no es una decoración. Es una forma de supervivencia. Inventar puede ser una manera de soportar. Jugar puede ser una manera de reconstruir el mundo. Cuando una realidad resulta demasiado dura, la imaginación crea una grieta. Una puerta. Un escondite. Un lugar desde el que continuar. Es lo conecta de nuevo con la poesía. La poesía también puede producir esos espacios. No elimina la realidad. No soluciona materialmente los problemas.

FORMA

Pero puede transformar temporalmente nuestra relación con ellos



ESPACIO

La infancia inventa geografías propias: mapas insulares que solo tienen sentido para quien los habita. Esos lugares existen aunque nadie los vea.



LECTURA

Leer a Matsumoto es entrar en esas geografías. Es aceptar que la infancia también piensa, observa y siente de formas que el lenguaje adulto aún no ha aprendido a nombrar.



Violencia, espacio y emoción

FORMA GRÁFICA / ANGUSTIA / POESÍA

Una metáfora puede modificar una imagen. Una imagen puede modificar una emoción. Una emoción puede modificar una decisión. El manga de Taiyō Matsumoto entiende esa cadena invisible y la convierte en estructura. No representa la violencia como espectáculo, sino como tensión, absurdo, poder y dificultad para comunicar. En Primavera azul, la violencia puede ser absurda. En Tekkonkinkreet, forma parte de una ciudad hecha de relaciones de poder. En Ping Pong, la agresión se canaliza a través del deporte.

Las líneas se multiplican. El encuadre se acerca. Los cuerpos se deforman. El espacio pierde estabilidad. La página responde a lo que sienten los personajes, no a lo que debería mostrarse. El lector no observa desde fuera: se desorienta, se comprime, se acelera junto a ellos. El manga aquí no explica la emoción: la provoca.

Matsumoto construye territorios donde el caos también tiene lógica.

“El lector siente antes de analizar.”



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

El espacio se vuelve hostil. La habitación se estrecha, las paredes parecen inclinarse. Los objetos se repiten, invaden, presionan. La tipografía entra en la escena como ruido visual. El cuerpo ya no tiene un lugar estable. La página también se inclina. La violencia no siempre se grita, a veces solo respira muy cerca. Lo que rodea al personaje pesa más que lo que ocurre.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

La página se fragmenta como una mente sobrepasada. Tipografías, signos, manchas y recortes conviven con el dibujo. No hay jerarquía clara. Todo compete por atención. La violencia aquí es sistema: reglas que no se explican, órdenes que nadie cuestiona, silencios que dominan. El caos no es desorden, es una forma de organización. Lo visual transmite lo que la palabra no alcanza.

FORMA

Las líneas se quiebran, se acumulan, se cruzan. Los cuerpos se distorsionan. La tipografía irrumpe como otro personaje. El dibujo deja de ser contenedor para convertirse en presión.

ESPACIO

El espacio refleja el estado emocional. Se comprime, se inclina, se fragmenta. No es un escenario neutro; es un campo de fuerza. Cada lugar condiciona lo que puede ocurrir y cómo se puede resistir.

LECTURA

El lector participa con el cuerpo. La página exige. No ofrece descanso. La comprensión llega después del impacto. Primero se siente, luego se entiende. Esa experiencia es profundamente poética.



Otomo, Japón y un territorio híbrido

DOMU / ISHINOMORI / EUROPA / MEZCLA

Katsuhiro Otomo es una influencia fundamental. Introduce en el manga una arquitectura de una precisión casi cinematográfica, una organización de página que piensa en el ritmo de la mirada y una atención a la ciudad como sistema y como personaje. En Otomo, cada línea parece tener un propósito constructivo. La ciudad respira control, funciona, intimida.

Matsumoto absorbe parte de esa revolución, pero deja que el dibujo se vuelva inestable, nervioso, poroso. Donde Otomo construye máquinas urbanas exactas, Matsumoto rasga el papel y deja que el espacio se desmorone. Ambos entienden que la ciudad puede ser protagonista, pero la representan desde posiciones distintas: estructura frente a accidente, sistema frente a intuición.

Esta conversación no empieza en los ochenta. Shotaro Ishinomori ya había abierto caminos esenciales con su capacidad para unir relato, ciencia ficción, emoción popular y diseño moderno. Autores como Osamu Tezuka, Takao Saito, Seishi Yokomizo o Sanpei Shirato también dejaron huellas profundas en la cultura visual japonesa. Otomo recoge ese legado y lo lleva hacia un horizonte internacional.

“El arte demuestra que la pureza es una ficción.”



CUIDAD COMO SISTEMA.
LÍNEA QUE CONSTRUYE.
ESPACIO QUE SE MANTIENE.



CUIDAD QUE SE DESARMA.
LÍNEA QUE DUDA.
ESPACIO QUE RESPIRA.

El lenguaje de Matsumoto no aparece de la nada. Es una conversación permanente con Japón, con Europa, con el cine, con el deporte, con la infancia, con la pintura y con la calle. Sus obras ocupan un territorio híbrido. Todas las culturas lo son. El arte demuestra una y otra vez que la pureza es una ficción. Matsumoto mezcla. Patiño mezcla. La poesía experimental mezcla. La animación mezcla. El manga mezcla. La imagen y el sonido se encuentran sin pedir permiso.

UN DIÁLOGO QUE CRUZA FRONTERAS					
MANGA JAPONÉS	CÓMIC EUROPEO	PINTURA	INFANCIA	CALLE	CINE
RELATO / EMOCIÓN / RITMO VISUAL	SECUENCIA / GLOBO / DISEÑO GRÁFICO	COLOR / TEXTURA / ABSTRACCIÓN	JUEGO / MEMORIA / IMAGINACIÓN	ENERGÍA / CAOS / VOZ COLECTIVA	MONTAJE / LUZ / SONIDO

Matsumoto no cita. Absorbe. Toma elementos de cada lugar y los hace pasar por su propio cuerpo. No busca imitar, busca transformar. Lo híbrido no es confusión, es método. Es una forma de estar en el mundo donde las fronteras son porosas y fértiles.

INFLUENCIA

Otomo introduce precisión, arquitectura y montaje. Ishinomori abre el camino. Matsumoto escucha, aprende y desvía.



MEZCLA

Todos los lenguajes se contaminan. Nadie crea desde cero. La mezcla no debilita, expande. Lo impuro es lo que permanece.



TERRITORIO

El territorio híbrido no pide permiso. No es Japón, ni Europa, ni nada puro. Es una zona de cruce donde el arte encuentra su verdadera libertad.



Popular y experimental al mismo tiempo

NO. 5 / SUNNY / TAKEMITSU ZAMURAI / LOUVRE

No se trata de una biografía enciclopédica, sino de una ruta personal a través de su obra. Taiyō Matsumoto nos muestra que el manga puede ser popular y experimental al mismo tiempo. Puede hablar de deporte y soledad, de infancia y violencia. Puede usar estructuras narrativas accesibles y, aun así, dibujar desde un lugar profundamente personal. No tenemos que elegir entre emoción y experimentación, ni entre narración y forma. Sus páginas no son ejercicios de estilo vacíos: hay personas, dolor, humor, lugares y memoria. El trazo se deforma porque algo está ocurriendo. La forma no es un adorno, es parte de lo que se cuenta. Cuando una ciudad se inclina sentimos inestabilidad, cuando un personaje se vuelve pequeño en un panel enorme sentimos soledad, cuando una pelota cruza viñetas sentimos velocidad, cuando una línea tiembla sentimos la mano.



IMAGEN CONCEPTUAL - VIÑETA FICTICIA CREADA PARA EL ARTÍCULO

En su obra conviven registros aparentemente incompatibles. Una misma sensibilidad puede contener el vértigo de la competencia, el silencio de un cuarto vacío, el juego de la infancia, la densidad de una ciudad, el absurdo que nos hace reír y la herida que permanece. Matsumoto no ordena estos mundos por jerarquía, sino por resonancia. No todos los relatos necesitan la misma forma, pero todos nacen de una misma atención: mirar lo que pasa.

“

La forma no
es un adorno.



La emoción no se explica, se construye. La direccionalidad del trazo, el vacío, la deformación del espacio y el ritmo de la página son decisiones que no solo cuentan, también hacen sentir. Por eso sus páginas son tan legibles y al mismo tiempo tan personales. La claridad no está reñida con la complejidad. Lo popular no está reñido con lo experimental.

EMOCIÓN



Lo que importa no es el drama explícito, sino la intensidad con la que se construye cada momento. Un silencio puede doler tanto como un golpe. La página nos acerca a lo humano sin subrayarlo.

FORMA



El dibujo se adapta a lo que se quiere contar. Se forma, se esconde, se queda. La composición y el trazo no son neutros: crean ritmo, producen significado y guían la experiencia de lectura.

MEMORIA



Los lugares, los objetos y los gestos cotidianos permanecen. Sus obras son archivos emocionales de una época, pero también de una mirada que encuentra belleza en lo que parece común.

La página como territorio

MATSUMOTO / PATIÑO / BÚSQUEDA

No se trata de una biografía enciclopédica. Se trata de buscar conexiones. Al mirar el cómic gallego de los años setenta y obras como Esquizoide descubrimos que la experimentación no pertenece a un solo país ni a una única tradición. Las preguntas viajan y los lenguajes responden de manera distinta.

El vínculo más interesante entre Matsumoto y Patiño no es una influencia directa sino una actitud: la negativa a aceptar que el cómic solo puede hacerse de una manera, la voluntad de usar la página como territorio y la voluntad de buscar.

Buscar implica moverse sin mapa fijo. Implica arriesgarse. Implica no saber exactamente qué vamos a encontrar.



“
Buscar
 implica no saber exactamente qué vamos a encontrar.

BUSCAR ES DIBUJAR SIN SABER EL FINAL



ACTITUD

Rechazar los límites impuestos. No conformarse con lo establecido. Asumir el riesgo de probar. La actitud es el motor que convierte la duda en posibilidad. Sin actitud, la página se vuelve superficie; con actitud, se vuelve terreno de juego e investigación.



PÁGINA

La página no es un marco. Es un campo de fuerzas. Un espacio donde texto, imagen, ritmo, vacío y dirección conviven. Puede ser orden o caos. Puede ser mapa o laberinto. Lo esencial es entenderla como territorio donde tomar decisiones y dejar huella.



BÚSQUEDA

Buscar significa avanzar sin garantía de llegada. Significa aceptar el error, la pérdida y el desvío como parte del proceso. La búsqueda no persigue encontrar algo concreto, persigue mantener abierta la posibilidad de encontrar otra manera de mirar.

