

ZARYS HISTORII MANGI

Wstęp

Życie w dzisiejszej Japonii wydaje się niezwykle ciekawe. Na pierwszy rzut oka wygląda ono na spokojne oraz poukładane, a każdy dzień wprawia miliony mieszkańców tego kraju w rutynę. Jednak im dłużej człowiek zaczyna przyglądać się tej kulturze, tym więcej nabiera wątpliwości, co tak naprawdę kryje się pod stoicką maską Japończyka.

Pytanie o najlepsze azjatyckie potrawy przywodzi na myśl kuchnię tajwańską oraz popularne japońskie *sushi*. Jeśli wziąć pod uwagę rankingi najlepszych azjatyckich filmów, to Akira Kurosawa wielokrotnie udowodniał, że nie ma sobie równych. Przeglądając albumy z nowoczesną architekturą Azji, nie sposób ominąć minimalistycznych form Tadao Ando. Wyczekując innowacyjnych technologii, świat kieruje swój wzrok na Kraj Kwitnącej Wiśni. Wszystkie wymienione wyżej dziedziny składają się na bardzo wyrafinowaną i skomplikowaną kulturę Japonii, której wartości do połowy XX wieku wydawały się dla Europejczyka czymś obcym, niezrozumiałym. Zrozumienie mentalności Japończyka wydawałoby się nadal odległą rzeczywistością, gdyby nie jeden znaczący moment w historii Japonii – powstanie mangi.

Celem artykułu jest przedstawienie ciągłości kulturowej mangi w aspekcie japońskiej sztuki obrazkowej. Ze względu na globalny rozwój mediów w ciągu ostatnich dekad można odnieść wrażenie, że szeroko spopularyzowany komiks japoński jest wytworem poprzedniego wieku. Choć manga swoją współczesną formę zawdzięcza silnym wpływom zachodnim, to była tworzona na przestrzeni wieków, w konkretnych czasach i okolicznościach. W każdym okresie swojego istnienia zmieniała swój kształt, formę oraz przeznaczenie.

Okres Nara

Historia japońskiej sztuki zaczyna się od okresu Nara (710–794 r. n.e.), w którym rozwinęło się malarstwo na zwojach znane jako *emaki*¹. Zwoje, najpierw tworzone

¹ T.S. Sadao, *Discovering the Arts of Japan: A Historical Overview*, New York 2003, s. 65–67.

w Chinach, następnie przewiezione do Japonii, stanowiły długie wielometrowe pasy jedwabiu lub posklejanego papieru. W odpowiedni sposób nawijane na udekorowane walki tworzyły obrazy wielokadrowe – powstawał perspektywiczny obraz, który dzisiaj możemy uzyskać dzięki obiektywowi aparatu. *Emaki* umożliwiały autorowi opowiadanie długich historii, posługując się nie słowami, ale obrazem, co pomogło w zrozumieniu fabuły przez osoby niepiśmienne². Najsłynniejsze *emaki* autorstwa Murasaki Shikibu przedstawiają życie dworskie, a jego najważniejsze dzieło *Genji Monogatari* (*Opowieść o księżciu enji*) było niezwykle szczegółowo namalowane i uznane później za skarb narodowy³. Zwoje *emaki* były dostępne jedynie dla nielicznych, głównie dla arystokratów oraz kapłanów dworskich. Takahata Isao, znany twórca i producent *anime*, w swojej pracy wykazał, że między *emaki* a dzisiejszymi mangami istnieje wiele podobieństw⁴. Jego zdaniem zwoje stopniowo ukazują przepływ czasu oraz akcji, im dalej rozwija się papier, podobnie jak mangi, które fabułę dzielą na kadry i strony.

Okres Edo

Sytuacja z dostępnością do sztuki diametralnie zmieniła się w XVIII wieku, kiedy Japonia weszła w okres Edo (1603–1868), nazywany złotym wiekiem karykatury⁵. Nową stolicą Japonii stało się Edo, które poza Osaką i Kioto było jednym z najważniejszych ośrodków handlowych. Japońskie społeczeństwo było podzielone na cztery klasy: wojowników (jap. 士 *shi*), chłopów (jap. 農 *no*), rzemieślników (jap. 工 *ko*) oraz kupców (jap. 商 *shō*)⁶. Inne grupy społeczne, takie jak kapłani czy medycy, nie były brane pod uwagę w tym podziale. Pomimo że władza skupiała się w rękach wojowników, najbogatszą klasą szybko stali się kupcy i rzemieślnicy. To właśnie ich pieniądze doprowadziły do wyodrębnienia kultury, w której sztuka, teatr oraz literatura były tworzone pod gusta tych dwóch klas. W tych okolicznościach pojawiły się pierwsze japońskie drzeworyty *ukijyo-e* (浮世絵), które w wolnym tłumaczeniu oznaczają „obrazy przepływającego świata”⁷. Rozkwit *ukijyo-e* został spowodowany wynalezieniem *kento* – specjalnych nacięć na rogach klocków drzeworytniczych, dzięki którym było możliwe wykonanie wielobarwnych ksylograficznych⁸ obrazów

² P. Mason, *History of Japanese Art*, New Jersey 1993, s. 97.

³ M. Ostrowska, *Problemy rynku mangi w Polsce*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2013, nr 1 (10), s. 70.

⁴ I. Takahata, *12th Century Animation*, Tokio 1999.

⁵ P. Mason, *History...*, s. 235.

⁶ <http://bleedingworld.wikidot.com/shinokosho> [dostęp: 21.03.2015].

⁷ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 38.

⁸ Ksylografia – ręczne przygotowanie formy do druku wypukłego za pomocą rytowania w drewnie.

niewielkim kosztem. Rozpowszechnianie sztuki stało się łatwiejsze dzięki zwiększonej produkcji jednego drzeworytu. Początkowo obrazy były czarno-białe, ale wraz z rozwojem techniki i zwiększonym zainteresowaniem zaczęto je ręcznie barwić. *Ukiyo-e* spełniały rozmaite funkcje, w tym marketingową. Stanowiły idealną reklamę dla sklepów z jedwabiem, restauracji oraz domów rzemiosł. Dawaly również możliwość stworzenia podobizn znanych osób, których ubrania, fryzury oraz styl życia wyznaczały tamtejsze trendy.

Drzeworyty służyły także rozwojowi edukacji. Dzięki kolorowym encyklopediom dzieci były w stanie nauczyć się alfabetu oraz nazewnictwa związanego z codziennym życiem. Powstały pierwsze pocztówki z najpiękniejszymi krajobrazami Japonii oraz liczne prześmiewcze karykatury⁹. Dzięki szybkiej produkcji znacząco rozwinęła się sieć wydawnicza, która książki dzieliła odpowiednio na *shomotsu* – dzieła religijne i naukowe oraz *sōshi* – książki rozrywkowe¹⁰.

Katsushika Hokusai

Początek *ukiyo-e* datuje się na rok 1781, ale najważniejsze dzieła powstały u schyłku okresu Edo w latach 1823–1829 i zostały wykonane przez Katsushikę Hokusai, prekursora mangi. Autor znanego na całym świecie drzeworytu *Wielka Fala w Kanagawie* jako pierwszy użył terminu *manga* w znaczeniu, w jakim znamy go obecnie¹¹. Choć na początku słowo to oznaczało dosłownie „niepowstrzymane obrazy”, to pod koniec XIX stulecia zaczęło być stosowane do określenia karykatury, a w XX wieku – komiksu. Do Japonii od końca XVIII wieku zaczęły napływać zachodnie wzorce sztuki, literatury oraz mody. Nie dziwi więc fakt, że pierwsze dzieła Hokusai są silnie inspirowane europejskim stylem rysowania. Cykl ilustracji *Trzydzięści szczęść widoków góry Fuji* ukazał jego niezwykle talent do obserwacji i uwieczniania ruchu na obrazie. Najsłynniejszy z serii, dzieło *Wielka Fala w Kanagawie* został zbadany przez japońskich naukowców, którzy dowiedli, że artysta uchwycił położenie i kształt fali z dokładnością co do setnej sekundy, dając przy tym obraz równie precyzyjny jak wykonany współczesnym sprzętem¹². Warto dodać, że jest to najczęściej reprodukowany japoński obraz na świecie, wykorzystywany we współczesnej sztuce, modzie, filmie oraz wzornictwie przemysłowym.

⁹ Wiele z dzieł *ukiyo-e* znajduje się obecnie w Tokijskim Muzeum Narodowym. Wśród najciekawszych należy wymienić twórczość Keisai Eisena, Ishikawy Toyomasy oraz Utagawy Yoshifujii, którzy w znaczny sposób przyczynili się do rozwoju drzeworytnictwa.

¹⁰ T.S. Sadao, *Discovering the Arts...*, s. 223.

¹¹ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 72.

¹² <http://rsnr.royalsocietypublishing.org/content/early/2009/02/23/rsnr.2007.0039> [dostęp: 19.03.2015].

W 1812 r. Hokusai wraz ze swoim uczniem Maki Bokusenem stworzył około 300 ilustracji, które zostały złożone jako pierwszy z 15 tomów serii *Manga*¹³. Zbiór był przeznaczony dla uczniów artysty oraz wszystkich osób chętnych, by podjąć się nauki japońskiego rysunku, wykonywanego za pomocą piórka oraz tuszu. Katsushiki Hokusai jest znaczącą postacią w dziedzinie ilustrowanych podręczników. Po jego śmierci wielu próbowało naśladować mistrza, jednak żadnemu z nich nie udało się stworzyć tak precyzyjnego zbioru. Niezwykła dokładność Hokusaia zainspirowała wielu Europejskich impresjonistów, ruch *art nouveau* oraz sztukę współczesną¹⁴.

Termin mangi wprowadzony przez Hokusaia wyszedł z użycia pod koniec XIX wieku. Dla karykatur i innych humorystycznych ilustracji zaczęto używać takich określeń, jak *giga*, *tobae* lub *ponchie*¹⁵.

Przedwojenny okres Meiji

Dopiero w połowie XIX wieku stosunki dyplomatyczne Japonii z krajami Zachodu zaczęły się poprawiać. Na efekty współpracy trzeba było czekać ponad pięć dekad, choć Japończycy do dnia dzisiejszego pozostają zamkniętym i nieufnym narodem. W Japonii nastal okres Meiji (1868–1912) i pierwszą znaczącą przemianą było przechrzczenie stolicy Edo na Tokio, obalenie szogunatu i podjęcie współpracy z cudzoziemcami. Obraz Japonii zaczął się przekształcać, powstała funkcjonująca do tej pory nowa waluta – jen. Zamożne rodziny zaczęły wysyłać dzieci na zagraniczne stypendia, ucząc ich zachodniego stylu życia. Unowocześniano ulice, budynki oraz środki transportu, a stolica państwa przestała być inspiracją dla artystów *ukiyo-e*.

Japońscy artyści skierowali swe zainteresowanie w stronę rozwijającej się prasy. W 1861 r. powstała pierwsza prawdziwa japońska gazeta „Nagasaki Shipping List and Advisor”. Przez kolejne lata zaczęło wychodzić wiele tytułów, których główną rolą było nie tylko informowanie o bieżących wydarzeniach, ale również edukacja i rozrywka. Drzeworyty japońskie były obecne w prasie dzięki stworzonemu w 1874 r. czasopismu „Shinbun Nishikie”, lecz szybki rozwój druku zastąpił ksylografię na rzecz nowoczesnych technik. Powstały pierwsze karykatury krytykujące władzę, których silny wpływ na społeczeństwo doprowadził do powstania w 1877 r.

¹³ F. Harris, *Ukiyo-e: The Art of the Japanese Print*, Clarendon 2010, s. 48–50.

¹⁴ Na Międzynarodowej Wystawie w Paryżu w 1867 r. prace Hokusaia zostały wystawione w japońskim pawilonie. Była to pierwsza prezentacja japońskiej kultury przed zachodnią masową publicznością, co poskutkowało spotęgowaniem *Japonisme*, czyli chęci posiadania kolekcji japońskiej sztuki.

¹⁵ H. McCathy, *A brief history of Manga*, Lewes 2014, s. 12.

satyrycznego tygodnika „Marumarun Chinbun”¹⁶. Ogromny sukces odniósł dzięki swoim krytycznym artykułom oraz karykaturalnym rysunkom.

Obecność Europejczyków przyczyniła się do rozwoju ważnej satyrycznej gazety „The Japan Punch”, której założycielami byli dwaj pionierzy ilustracji – Anglik Charles Wirgman oraz Francuz Georges Bigot¹⁷. Gazeta była przeznaczona dla cudzoziemców mieszkających w Jokohamie, jednak istniały również wydania tłumaczone na japoński. Rysunki tam zamieszczone zostały nazwane *ponchie* i nawiązywały do tytułu miesięcznika. Miały one istotny wpływ na japoński styl rysunku przyszłej mangi. Ilustracje Wirgmana cechowały mocne rysy twarzy oraz duża głowa, co kontrastowało z japońską zasadą rysunku *hikime kagibana* (引目鉤鼻), mówiącą dosłownie o delikatnej „wąskiej kresce oczu, haczykowatym nosie”¹⁸. Georges Bigot stworzył zabawną serię ilustracji *Cudzoziemcy przyzwyczajający się do japońskich obyczajów*. Przedstawione na nich nietypowe sytuacje śmieszyły i Japończyków, i obecnych tam obcokrajowców. Pomimo sporego sukcesu magazynu Bigot nie zarabiał znaczących sum na karykaturach, ponieważ uznawano je w Japonii za podrzędny gatunek sztuki.

Na początku XX wieku prawdziwy rozkwit przeżyły kartki pocztowe, które stały się nowym środkiem komunikacji. Najczęściej korzystali z nich młodzi ludzie i to oni wyczekiwali cotygodniowego dodatku do „Kokkei Shimbun”, w którym zamieszczano cykl kolorowych pocztówek wykonanych z kartonu. Stylistycznie kartki nawiązywały do epoki Edo, jednakże widać było nowe wpływy zachodniego komiksu.

Ogromny sukces „Kokkei Shimbun” przyciągnął uwagę trzydziestoletniego Kitazawy Rakutena, którego zainteresowania tradycyjnym japońskim malarstwem, dziennikarstwem oraz zachodnim komiksem doprowadziły do stworzenia własnego pisma „Tokyo Puck”. Rakuten, w młodości uczony przez mistrza *ukiyo-e* Inoue Shunzuia, dorastał w przekonaniu, że japoński rysunek karykaturalny ma szansę odnieść równie duży sukces jak na Zachodzie. To on powrócił do używania słowa *manga*, nie będąc jedynie artystą, ale też dziennikarzem. W swoich dziełach poruszał tematy polityki wewnętrznej i zagranicznej. W piśmie „Tokyo Puck” jako pierwszy wprowadził komiksy stworzone z sześciu kadrów, co okazało się sporym sukcesem wydawniczym. Tworzył polityczne karykatury i choć narażał się władzy, nie uległ presji. Rakuten trafnie ocenił, w jakiej sytuacji znajdowała się ówczesna Japonia, rozdarta między nowoczesną modą a tradycyjnymi wartościami. Jego prace wielokrotnie spotykały się z krytyką Europejczyków, którzy nie mogli zrozumieć, dlaczego Japonia na siłę stara się zamienić „kimono (...) na strój kelnerki z londyńskiej

¹⁶ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 110.

¹⁷ http://www.baxleystamps.com/litho/meiji/wirgman_sb.shtml [dostęp: 19.03.2015].

¹⁸ <http://www.balboaparkhistory.net/glimpses/tale-of-genji-evaluation.htm> [dostęp: 20.03.2015].

herbaciarni¹⁹. Ostatecznie Kitazawa Rakuten został zapamiętany jako znakomity japoński malarz, a nie jako ilustrator nowoczesnej Japonii.

Okres Taisho

W okresie Taisho (1912–1926) narodził się ruch nowych przedstawicieli mangi, z Okamoto Ipppei (1886–1948) na czele. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Tokio wraz z zaprzyjaźnionymi twórcami w 1915 r. najpierw założył grupę Tokijskie Stowarzyszenie Mangi (Tokyo Mangakai), aby po ośmiu latach dużego zainteresowania utworzyć Stowarzyszenie Mangi Japońskiej (*Nihon Mangakai*)²⁰. W międzyczasie powstał nowy termin *manga kisha*, oznaczający mangowego dziennikarza, którego głównym zadaniem było przedstawianie politycznej rzeczywistości w uproszczonych obrazach. W przeciwieństwie do Rakutena, Ipppei tworzył rysunki prostsze, skierowane głównie do licealistów i młodych mężczyzn. Duża zmiana nastąpiła w 1925 r., gdy na prasę została nałożona ostra cenzura, o której stanowiła ustawa o utrzymaniu porządku publicznego²¹. Przyczyną ograniczeń były marksistowskie tendencje, których japońskie władze nie akceptowały. Liberalne poglądy artystów były odtąd surowo karane, a sami mangacy (漫画家 mangaka, japoński twórca mangi) zostali zmuszeni do rysowania poprawnie politycznych historii. W tym czasie rozkwit przeżyły pierwsze wydawnictwa mangowe skierowane do dzieci i młodzieży. Podzielono je na *Yōnen Kurabu* (Klub Maluchów), *Shōnen Kurabu* (*shōnen* 少年; chłopak) oraz *Shōjo Kurabu* (*shōjo* 少女; dziewczyna)²². Mangi dla dzieci były głównie dodatkami do czasopism kobiecych i zajmowały od dziesięciu do dwunastu stron. Drukowano je na grubszym papierze i służyły jako opowieści edukacyjne dla najmłodszych.

Pierwsze przygodowe mangi skierowane do męskiej młodzieży zaczęły pojawiać się na początku lat 20. XX wieku. Dużą popularnością cieszyła się seria *Norakuro* autorstwa Tagawy Suihō, przedstawiająca losy psa wcielonego do armii carskiej, ale największe poruszenie wywołała manga *Schōchan no bōken* (1923), w której pierwszy raz w historii japońskiego komiksu zostały zastosowane dymki dialogowe²³. *Schōchan* stało się natchnieniem dla wielu nowych pokoleń mangaków, a jego podział i układ

¹⁹ Cytat pochodzi z wydanego 27 lutego 1930 r. dziennika „Observer”. Chwaląc tradycyjne ryciny Rakutena, Anglicy byli bardzo krytyczni w stosunku do znacznych zmian kulturowych w Japonii.

²⁰ H. McCathy, *A brief history...*, s. 17.

²¹ The Peace Preservation Law 1925 (zmienione w 1928 r.) zakazywało wszelkich działań, które opowiadałyby się za zniesieniem własności prywatnej lub reżimu cesarskiego. Był to sposób na delegalizację partii komunistycznej oraz komunistycznej propagandy w Japonii.

²² B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 122.

²³ *Ibidem*, s. 133.

stron miał zapoczątkować formę przyszłych komiksów. Rdzeń fabuły stanowiła podróż głównego bohatera oraz towarzysza – często była to postać upersonifikowanego zwierzęcia. Przygodowe mangi dużą popularnością cieszyły się jeszcze przed rozpoczęciem II wojny światowej, dało się w nich zauważyć wprowadzanie nowych i oryginalnych stylów graficznych. Rysunki dalej tworzone za pomocą piórka i tuszu, a komiks bardzo często w całości kolorowano, przy czym we współczesnej mandze jest to rzadko spotykane.

Okres Shōwa

Podczas II wojny światowej japońska manga przestała dostarczać rozrywki najmłodszym. Kolorowe podróże zastąpiono nacjonalistycznymi oraz patriotycznymi motywami walki z wrogiem. Manga miała służyć japońskiej propagandzie, w której zaczęto sięgać do korzeni japońskiej historii i jej najważniejszych wartości – kodeksu *bushidō*. Samurajskie symbole miały podnieść morale wśród żołnierzy, dając im wiarę w zwycięstwo. Po wojnie komiks zaczął się odradzać. Pojawiły się pierwsze uznane twórcynie mang, w tym Hasegawa Machiko, autorka powstałego w 1946 r. *Sazae San*, którego sukces trwa do dziś w postaci wielu animowanych adaptacji²⁴. Do 1950 r. trwała okupacja Japonii przez siły amerykańskie, co powodowało unikanie tematów związanych z wojną w prasie i komiksie, a w szczególności tych dotyczących ataków atomowych na Hiroszimę i Nagasaki. Innymi zakazanymi motywami były opowieści historyczne, mogące bojowo nastawić Japończyków przeciw Amerykanom, a także sportowe, w których pojawiały się takie sztuki walki, jak judo, kendo, karate czy inne podobne. W latach 50. na terenie całego kraju zaczęły powstawać mangowe biblioteki *kashi-bon manga*²⁵, w których japońska młodzież oraz dzieci mieli możliwość wypożyczenia komiksów za drobne opłaty. Ich powstanie przyczyniło się do zainspirowania mangą wielu nowych twórców. Stworzono pierwsze mangowe historie w postaci felietonów, tzw. *story manga*. *Science fiction*, samurajowie, roboty czy ninja nie były jedynymi tematami nowo powstałych mang. Po wojennej porażce Japonii młode pokolenia twórców poczuli się natchnione, aby tworzyć w nowej rzeczywistości. Pełni nadziei na lepsze życie zaczęli przyglądać się rozkwitającemu rynkowi amerykańskich bohaterów, których liczne historie zaczęły spływać do Kraju Kwitnącej Wiśni. Największym zainteresowaniem cieszyły się historie o przezwycięzaniu swoich słabości, odwadze i determinacji. Natchnieni ostatnimi

²⁴ <http://www.independent.co.uk/news/people/obituary-hasegawa-machiko-1533204.html> [dostęp: 20.03.2015].

²⁵ M.D. Foster, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*, London 2009, s. 279.

wydarzeniami Japończycy zaczęli tworzyć wydawnictwa nowej jakości. Liczba czasopism mangowych zaczęła rosnąć, ale prawdziwa rewolucja miała dopiero nadejść.

Tezuka Osamu

Świat dzisiejszej mangi prawdopodobnie nigdy nie byłby taki sam, gdyby nie twórczość Tezuki Osamu (1928–1989). Urodzony w Osace, za młodu bardzo nieśmiały i drobno zbudowany, był w szkole często prześladowany za swój wygląd. W dzieciństwie większość czasu spędził w swoim domu, skutkiem tego okazała się duża nieufność w stosunku do rówieśników. Jego matka od najmłodszych lat wpajała mu miłość do książek, czytając synowi wiele mang. Najbardziej interesowała go anatomia, dlatego młody Osamu spędzał godziny na szkicowaniu owadów, wydając miesięczne kieszonkowe na nowe komiksy oraz narzędzia do rysunku²⁶. Pierwsze próby rysunkowe podjął w wieku dziewięciu lat, a dwa lata później stworzył swój pierwszy komiks. Ówczesne mangi nie były uznawane za książki, ale raczej traktowano je jako zamiennik zabawek i sprawiały młodzieży ogromną przyjemność. Dzięki temu zainteresowaniu Osamu udało się przezwyciężyć strach przed innymi dziećmi, zapraszał ich do swojego domu, aby zaprezentować im ponad dwustutomową kolekcję mang. W 1945 r. Tezuka Osamu rozpoczął studia medyczne²⁷, ale i podczas nich nie porzucił tworzenia mang. Ponieważ medycyna pochłaniała większość dnia młodych studentów, Osamu zajmował się rysunkiem w czasie przeznaczonym na sen, tworząc jeden komiks za drugim²⁸. Po uzyskaniu dyplomu zdecydował się zostać mangaką. Jego styl rysowania bardzo się zmienił, głównie dzięki wpływowi pierwszych filmów animowanych Walta Disneya. Amerykański producent i reżyser okazał się największą inspiracją do stworzenia międzynarodowego dzieła, mangi *Astro Boy* (1952–1968). Choć pierwsze opinie na temat tego komiksu były dość nieprzychylnie, to dzieci bardzo polubiły postać chłopca-robota, którego sukces trwa nieprzerwanie do dziś, czego dowodem jest wiele nowych adaptacji²⁹. Podziw Osamu dla Walta Disneya widać wyraźnie w głównym bohaterze, który zawsze miał widoczne dwa czarne kędziory włosów, niezależne od perspektywy, w jakiej znajdowała się postać. Taki sam zabieg zastosował wcześniej Disney. Stworzona przez niego postać Myszki Miki miała parę uszu, które pod pewnymi kątami powinny się na siebie nakładać, ale tak się nie działo. Była to rysunkowa sztuczka, tak samo

²⁶ H. McCarthy, *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*, London 2013, s. 16.

²⁷ H. McCarthy, *A brief history...*, s. 21.

²⁸ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 148.

²⁹ <http://www.cartoonbrew.com/tv/first-teaser-for-the-french-astro-boy-reboot-110615.html> [dostęp: 22.03.2015].

jak zastosowanie dużych nieproporcjonalnych par oczu z odbijającymi się w nich refleksami. Były to pierwsze znane dziś światowej publice tzw. mangowe oczy.

Każde kolejne dzieło Osamu okazywało się wydawniczym sukcesem i stał się prekursorem mangi we wszystkich jej typach – od przygodowych *shōnen* po romantyczne opowieści dla dziewczynek. W 1953 r. stworzył pierwszą prawdziwą *shōjo* mangę – *Przygody Księżniczki*, której popularność była tak duża, że doczekała się swojej filmowej adaptacji zaledwie dwanaście lat po debiucie. Tytułowa księżniczka Szafir była pierwszą bohaterką, która nie została przedstawiona jako spokojna córka lub przykładowa matka. Jej usposobienie i ekspresyjny charakter porwały nie tylko pleć piękną, ale też całe rodziny przed telewizory. Rozwojowi japońskiej animacji i rysunku przyglądały się również kraje Zachodu, które, jak później wyznał Osamu w swoich zapiskach, nie mogły zrozumieć, dlaczego rysuje on twarze o dużych oczach i wyidealizowanych obliczach. Na początku nie przekonał ich do swojego stylu, jednakże moda na japońskie mangi w Europie miała zapanować dopiero 20 lat później.

Za najważniejsze dzieło swojego życia Tezuka Osamu uznał *Hi-no tori* (1967–1988), opowieść o ognistym ptaku – feniksie. Manga była nasycona humanistycznymi oraz duchowymi przekonaniami artysty, dlatego tę serię uważa się za kwintesencję jego twórczości. Niedługo po śmierci Osamu, w 1994 r. na ekrany światowych kin wszedł film *Król Lew* Studia Walta Disneya, którego niekwestionowany sukces zagwarantował mu dwie Nagrody Akademii Filmowej oraz dwudziestą pozycję na liście najlepiej zarabiających filmów. Wszystko to byłoby ogromnym triumfem amerykańskiej animacji, gdyby nie fakt, że *Król Lew* jest plagiatem dzieła *Kimba, Biały Lew* (1950) autorstwa Tezuki Osamu³⁰. Powstało wiele artykułów, petycji oraz skarg, ale Studio Walta Disneya ze sztabem najlepszych prawników uniemożliwiło skierowanie sprawy na drogę sądową. Gdyby Tezuka Osamu żył dziesięć lat dłużej, mógłby zadać sobie pytanie – kto skorzystał więcej na wzajemnej inspiracji: on sam, którego japońska wersja *Myszki Miki* zrobiła z niego ojca chrzestnego mangi, czy Studio Walta Disneya, którego *Król Lew* wciąż pozostaje najlepszym filmem animowanym wszechczasów³¹.

Osamu do końca swoich dni pozostał człowiekiem skromnym i jego wartości nigdy nie sprowadzały się do zarabiania wielkich pieniędzy. Jeszcze za życia został nazwany bogiem mangi, ojcem japońskiego komiksu, ale czuł się z tymi tytułami niezręcznie i prosił, aby tak o nim nie pisać. Przyszłym pokoleniom pokazał kierunek, w jakim może zmierzać współczesny komiks. W jego twórczości były poruszane tematy od *science fiction* po dramaty dla dorosłych. O życiu artysty powstało wiele mang, książek oraz filmów animowanych. Przedstawiały one Tezukę Osamu jako bohatera narodowego, którego wpływ na japońską kulturę pozostaje niekwestionowany.

³⁰ http://www.huffingtonpost.com/2015/01/27/lion-king-kimba_n_6272316.html [dostęp: 21.03.2015].

³¹ Finansowo *Króla Lwa* przewyższyła produkcja Pixara – *Toy Story 3* (2010).

Gekiga

Pod koniec lat 50. sytuacja w świecie mangi wydawała się dość skomplikowana. Tezuka Osamu osiągnął ogromny sukces dzięki *Astro Boy*, jednak niektórzy twórcy jego styl rysowania uważali za zbyt dziecinny, a opowieści oceniali jako niepoważne. Czterech mangaków: Satō Masaaki, Tatsumi Yoshihiro, Matsumoto Masahiko oraz Saitō Takao, którzy swoją karierę zaczęli od rysowania mang dla bibliotek, rozpoczęło nurt dziś znany jako *gekiga* (obrazy dramatyczne)³². Realistyczne, zakorzenione w społeczeństwie obrazy, pełne przemocy i rozlewu krwi stały się głównym tematem ich komiksów. Życie codzienne zostało przedstawione w szarych i smutnych barwach. Pierwsza kultowa manga tego stylu to *Ninja bugeichō* (1959–1962), opowiadająca o grupie wojowników ninja, która broni biednych chłopów przed ich okrutnym panem. Artyści zaczęli poruszać fundamentalne kwestie społeczne, do których można zaliczyć złe nastroje po porażce narodu japońskiego w II wojnie światowej. W latach 50. miał również miejsce *baby-boom*. Dzieci tego pokolenia miały później stać się najważniejszymi artystami mangi XX wieku. W Japonii pojawiły się pierwsze telewizory, a wraz z nimi filmy animowane, później znane jako *anime*³³.

Mangowe miesięczniki powoli przestały wystarczać dzieciom czekającym na nowe przygody bohaterów. Duże wydawnictwa postanowiły 17 marca 1959 r. o wydaniu serii tygodników trafiających do konkretnych odbiorców. I tak, w latach 60. zaczęły pojawiać się takie tytuły, jak „Shukan Shōnen Sunday”, „Shukan Shōnen Magazine” skierowane do chłopców oraz „Shukan Shōjo Friend” adresowane do młodych dziewcząt. Czasopisma te zrewolucjonizowały japoński rynek wydawniczy. Twórcy zaczęli w szalonym tempie rysować, aby co tydzień móc zaspokoić młodych odbiorców. Pojawiło się więcej rysowniczek, które w swoich mangach na wzór książeczki Szafir zmieniały wizerunek kobiety na bliższy rzeczywistości. Olimpiada w Tokio w 1964 r. spowodowała pojawienie się dużej ilości mang o tematyce sportowej, później jedną z najbardziej popularnych stanie się manga *Kapitan Jastrząb* (*Captain Tsubasa* 1981), opowiadająca historię tytułowego kapitana drużyny piłkarskiej.

Współczesna manga

Pełnia rozkwitu współczesnej mangi przypada na początek lat 70. ubiegłego wieku, kiedy to nowe pokolenie wychowane na pracach Tezuki Osamu zaczęło tworzyć

³² B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 154.

³³ W Japonii tym słowem określa się wszystkie filmy animowane. Kraje poza Azją używają terminu wyłącznie w znaczeniu film animowany wyprodukowany w Japonii.

własne mangi. Trzy najważniejsze wydawnictwa: Kōdansha, Shueisha oraz Shogakukan zaczęły odgrywać główną rolę wśród komikсового biznesu³⁴. Lata 90. to złota dekada mangi, sprzedaż mang przyniosła najwyższe zyski, pokazując, jak ważnym segmentem japońskiej gospodarki stała się rodzima sztuka. Dodatkowo niezwykłą popularnością na Zachodzie zaczęły się cieszyć japońskie *anime*, które stopniowo pojawiły się na antenach europejskich telewizorów w połowie lat 80., a w Polsce na początku lat 90. Powstanie mangi ułatwiło Europejczykom zrozumienie mentalności oraz wartości narodu japońskiego. Cechująca Japończyków niebywała wytrwałość w dążeniu do celu nie przestaje zadziwiać.

W dzisiejszych czasach sztuka komiksu stanowi ważny element w kulturze Japonii, a co najważniejsze, nie używa się tam przestarzałego terminu *manga*, uważając go za przedwojenny archaizm. Dużo częściej stosowane są takie określenia, jak *komikku* (コミック) bądź *komikkusu* (コミックス), będący fonetycznym odpowiednikiem angielskiego słowa *comics*³⁵. Choć nie każdy czyta je regularnie, to każdy miał z nimi styczność w dzieciństwie, a dostępność do książek jest ogromna. Mangi są wszędzie – w komunikacji miejskiej, na stacjach metra, w restauracjach, a nawet u dentysty. Niektóre są darmowe, za niektóre uiszcza się opłatę godzinową. Wielopoziomowe księgarnie przeznaczone jedynie dla mang mają tak ogromny asortyment książek, że ludzie potrafią zniknąć między półkami na całe godziny. Co więc mieści się w tak szerokiej ofercie? Dosłownie wszystko.

Specjalne miejsce wśród najmodniejszych tematów poruszanych przez Japończyków w swoich rysunkach mają historie przygodowe dla nastolatków. Jest to najszersza i najbardziej wpłykowa kategoria, a szczególną wagę przypisuje się motywom związanym ze sportem. Wielu młodych Japończyków inspirowanych mangami zostało sportowcami, a najlepszym tego przykładem jest olimpijczyk Kōhei Uchimura – złoty medalista londyńskiej olimpiady w 2012 r. Utalentowany atleta ze względu na ogromne zainteresowanie japońskimi komiksami dostał propozycję zagrania samego siebie w jednej z jego ulubionych *anime*, *Yu-Gi-Oh*³⁶.

Największą popularnością na świecie cieszą się takie mangi, jak *One Piece*, *Attack on Titan* oraz *Death Note*, ale w kraju, w którym rynek komikсовy jest ogromny, a naród szybko się nudzi, wydawnictwa prześcigają się w dostarczaniu nowych wymyślnych fabuł. W 2003 r. wydano serię *Yakitate! Ja-Pan*, która przedstawia historię młodego chłopca marzącego o wypieczeniu najlepszego chleba w Japonii³⁷. Manga osiągnęła znaczny sukces, choć Europejczyk nie jest w stanie do końca zrozumieć

³⁴ <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/international/international-book-news/article/43551-the-top-seven-japanese-publishing-companies-from-pw-s-global-ranking-2009.html> [dostęp: 23.03.2015].

³⁵ H. McCathy, *A brief history...*, s. 4.

³⁶ <http://www.animenewsnetwork.com/news/2012-09-02/yu-gi-oh-to-animate-gold-winning-gymnast-kohei-uchimura> [dostęp: 22.03.2015].

³⁷ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat...*, s. 170.

dlaczego. Jaki wpływ na tworzone komiksy ma zachodnia kultura? Przykładem mogą być historyczne książki autorstwa Ichikawy Nori z 2005 r., opowiadające o życiu Beethovena, Marii Antoniny oraz Fryderyka Chopina, które przyciągają rzeszę Japońskich czytelników zafascynowanych europejską kulturą. Ponadto tematyka mang skupia się na prawie wszystkich możliwych profesjach, takich jak lekarze, górnicy, archeolodzy czy muzycy. Świat samurajów, alchemików oraz ninja to nadal najlepsze tematy dla dojrzewającej młodzieży. Wartości, które zapewniają mangom sukces, są niezienne od epoki Edo. Mowa tu o *ganbarimashō*, czyli dosłownie „ze wszystkich sił starajmy się osiągnąć cel”. Bohaterowie zawsze muszą pokonywać swoje słabości, pozostać wierni swoim zasadom oraz zwyciężać wrogów. Serie, takie jak *Fullmetal Alchemist*, *Lone wolf & Cub* czy *Naruto*, skupiają się głównie na zasadzie *ganbarimashō* i przyciągają miliony fanów z całego świata, śledzących co tydzień kolejne losy bohaterów w japońskich tygodnikach.

Pomimo ogromnego sukcesu mangi w kraju i zagranicą Japonia, wchodząc w XXI wiek, musiała zmierzyć się z epoką cyfryzacji. Głównym zmartwieniem było piractwo, a problem ten nie jest rozwiązany po dziś dzień. Rząd stara się wprowadzić restrykcyjne prawo, którego celem miałoby być ograniczenie dystrybucji nielegalnych treści. Niestety, większość portali internetowych zajmujących się skanowaniem, tłumaczeniem i upublicznianiem mang znajduje się w Chinach, gdzie japońskie prawo nie obowiązuje. Chociaż istnieją aplikacje mobilne ułatwiające przeglądanie treści komiksowych za niską cenę, takie jak *Crunchyroll*, to ich popularność jest mała w porównaniu do darmowych serwisów³⁸.

Według wydanego w 2006 r. raportu dotyczącego stanu rynku mangi w Japonii obroty w handlu książkami spadły o 2,7%, a czasopismami o 5,9%³⁹. Wydawcy zarobili łącznie 502,3 mld jenów, co w przeliczeniu daje nieco ponad 16 mld złotych. Dla porównania w tym samym roku w Ameryce rynek komiksowy wart jest nieco ponad 4 mld złotych⁴⁰. Warto nadmienić, że nie zostały podane liczby dotyczące zysków *anime* (w przypadku amerykańskiego rynku mowa o serialach animowanych), gier komputerowych, gadżetów czy muzyki, które działają na licencjach. Podane w 2014 r. szacunkowe dane na temat wyników finansowych mangowego rynku mówią o wzroście procentowym w stosunku do lat poprzednich, co daje nadzieję na dalszy rozwój tego segmentu.

³⁸ <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/07/28/japanese-government-to-start-anti-anime-manga-piracy-operation-next-month> [dostęp: 22.03.2015].

³⁹ http://facweb.cdm.depaul.edu/noriko/JapanTrip08/JETRO-market_info_manga.pdf [dostęp: 22.03.2015].

⁴⁰ <http://www.comichron.com/yearlycomicsales.html> [dostęp: 23.03.2015].

Manga w Polsce

Najstarsze polskie wydawnictwo mangowe J.P.Fanastica, założone przez Shina Yasudę w 1996 r. było pierwszym, które wprowadziło spolszczone wersje popularnych japońskich książek. Najpierw pojawiła się trzytomowa seria *Aż do nieba*, ale niedługo potem została przetłumaczona legendarna *Czarodziejka z Księżyca*, czytana przez całe pokolenie dziewczynek urodzonych w latach 90. Choć manga w Polsce obecna jest już od 19 lat, to pierwszy kontakt z japońską kulturą telewizyjną przypada na lata 80., kiedy to Telewizja Polska emitowała *Muminki* oraz *Pszczołkę Maję*, ale nikt wówczas nie był świadomy, że ogląda azjatyckie *anime*. Pierwsze skoncentrowane na nastolatkach seriale zaczęła wyświetlać telewizja Polonia 1, na której można było oglądać m.in. *Yattamana*, *Generala Daimosa* oraz wcześniej wspomnianego *Kapitana Jastrzębia*.

W 1997 r. Polsat rozpoczął emitowanie *Czarodziejki z Księżyca* i był to moment przełomowy dla świadomości młodych Polaków, którzy zaczęli powoli dostrzegać różnice między zachodnimi a japońskimi produkcjami. Pod koniec lat 90. powstało czasopismo „Kawaii”, które jako pierwsze w pełni zostało poświęcone tematyce mangi i *anime*. Stacja telewizyjna RIL7 w 1999 r. rozpoczęła emitowanie najsłynniejszego w Polsce *anime* – *Dragon Ball*. Serial ten odniósł fenomenalny sukces nie tylko w Europie, ale i w Ameryce, gdzie powstało kilka jego filmowych adaptacji. W szkołach podstawowych zaczęło się szaleństwo, dzieci kupowały chrupki, w których można było znaleźć żetony i karty z wizerunkiem ulubionych postaci *Dragon Ball*. J.P.Fanastica z sukcesem zaczęło publikować tomy *Dragon Ball* w polskim tłumaczeniu, a ich sukces przerósł *Czarodziejkę z Księżyca*.

Rok po wielkim debiucie w Polsce zostało wyemitowane kolejne popularne *anime*. *Pokemon*. To nie tylko serial animowany, ale i seria filmów, książek, gier wideo oraz karty do gry, których wartość na aukcjach internetowych sięgała tysięcy dolarów. W rankingach światowych *The Pokemon Company* zajmuje drugie miejsce na świecie w kategorii najlepiej sprzedających się cykli gier komputerowych, a warto podkreślić, że pierwsza pozycja przypada również japońskiej produkcji – *Mario Bros*⁴¹.

Szybki rozwój Internetu spowodował szerszy dostęp do oryginalnych japońskich portali z *anime*. W telewizji i prasie zainteresowanie japońskimi produkcjami zmalało, ale mimo to powstają nowe wydawnictwa, takie jak *Waneko* czy *Hanami*, sukcesywnie zwiększające liczbę japońskich tytułów na polskim rynku. Fani kilka razy do roku na terenie całej Polski organizują konwenty poświęcone mandze i *anime*, na których dzielą się wspólnymi zainteresowaniami.

⁴¹ <http://www.gamespot.com/articles/uk-paper-names-top-game-franchises/1100-6164012/> [dostęp: 23.03.2015].

Podsumowanie

Analizując temat mangi, nie sposób nie dostrzec, jak głębokie cechy japońskiej kultury ona w sobie zawiera. Manga, kształtowana przez ponad tysiącletnią historię sztuki, stopniowo zaczęła nabierać nowych kształtów i znaczeń. Dzięki otwarciu swoich granic na nowe, europejskie wpływy na przestrzeni dekad stała się podstawą japońskiej kultury oraz wizytówką tego niezwykłego kraju. Paradoksalnie, kraje Zachodu wybrały słowo manga na określenie japońskiej sztuki komiksowej, mimo że wyszło ono z powszechnego użycia. Historycznie manga oznacza rysunek prosty, humorystyczny, nawiązujący do przedwojennych karykatur oraz satyr społecznych, ale w wyniku ewolucji termin ten stał się symbolem popularnego nurtu, którego sława wykroczyła daleko poza granice kraju. Styl rysowania mangi stał się inspiracją dla artystów na całym świecie, wykorzystujących motywy azjatyckiego komiksu w wielu dziedzinach sztuki. Ponad tysiąc lat japońskiego rysunku wywarło ogromny wpływ na obecny obraz Japonii, a obcokrajowcy chcący odkryć sekrety tego zamkniętego, ale bardzo utalentowanego narodu powinni najpierw poświęcić czas na przestudowanie jego historii. Treść mangi, często podyktowana sytuacją społeczno-polityczną, najmocniej ewoluowała przez ostatnie dwa wieki. Największy wpływ na rozwój tej sztuki miała kultura Zachodu, ale też poważne zmiany polityczne w kraju pod koniec XIX wieku. Współczesny komiks nie byłby taki sam, gdyby nie powojenna twórczość Tezuki Osamu. Jego otwarty umysł wskazał nowy kierunek kolejnym pokoleniom, które w przyszłości miały stworzyć charakterystyczny symbol nowoczesnej Japonii, jakim jest manga. Obecnie jest to jeden z lepiej prosperujących segmentów japońskiej gospodarki, a książki przynoszą krajowi nie tylko pieniądze, ale i duże zainteresowanie świata. To kolejny paradoks, ponieważ naród japoński jest znany z powściągliwości oraz dystansu w stosunku do obcokrajowców.

Jak wyglądałaby Japonia bez kolorowych billboardów przedstawiających znane postaci mang albo samoloty z wizerunkiem najpopularniejszego pokemona na świecie Pikachu? Kraj ten nie byłby z pewnością tak wyjątkowy, a jego sztuka straciłaby unikalny blask.

SUMMARY

BRIEF HISTORY OF MANGA

Speaking of Japanese culture, always brings strong associations with bushido codex of samurai, sushi cuisine, blossoming trees of cherry trees and historic clothing like kimonos. Many more can be mentioned, although there is one, the most visible aspect of their life – the presence of manga. Manga (jap. 漫画) nowadays well known around the globe

is not so young as many of us believe. The history of the most famous comic books in the world started almost hundred years ago with first Japanese traditional images known as *emaki* (jap. 絵巻) literally translated as *picture scrolls*. After many centuries, the period of Edo (1603–1868) revealed new type of art: *ukiyo-e* (jap. 浮世絵). New technique of woodcut inspired many of artists. One of them, Katsushika Hokusai created *The Great Wave off Kanagawa*, famous of being the most popular Japanese art of all time. He, also as first man in the world, introduced the term Manga, which means *flowing words*. During years of historic changes, new kind of influence approached. Western foreigners started to discover sacred land of Japan, inspiring them to change old-fashioned lifestyle. European artists set new standards in art, causing caricatures cartoons to appear in local press, inspiring young generations of drawers. Post-war Japanese artist – Tezuka Osamu brought revolution to comic world, with first manga comics such as: *Astro Boy* (1952), *Kimba the White Lion* (1950) and *Phoenix* (1967). Many artists, inspired by Osamu's work, started creating their own manga. Walt Disney's technology of animations enabled to bring characters from Japanese comic books to move on screen. During 80's first *anime*, as Japanese animations were called, were broadcasted. *Dragon Ball*, *Sailor Moon* and *Pokemon* are only few titles that introduced world of manga and anime to the wider audience. Nowadays, young people each year create new artworks inspired by Japanese style of drawing. Nonetheless, manga and its long history, in large extent, popularized Japan among other countries.