

Creative Commons License: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

**Marcin Chudoba**

Wydział Nauk Humanistycznych  
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie  
e-mail: marcin.chudoba@uken.krakow.pl  
ORCID: 0000-0002-1005-9693

## Wokół definicji i historii mangi

Pierwsze kontakty Europy z Japonią sięgają połowy XVI wieku, kiedy to na archipelag dotarli kupcy z Portugalii i Hiszpanii, a następnie Holendrzy i Duńczycy. Jednak okres życzliwych stosunków z Zachodem szybko się zakończył, a granice Japonii zamknięto dla wszystkich, z wyjątkiem holenderskich handlarzy, na ponad dwieście lat. Ponownie otwarto je dopiero w drugiej połowie XIX stulecia<sup>1</sup>. Stosunki Japończyków z Europejczykami i Amerykanami sprzyjały poszukiwaniom wzajemnych inspiracji w szeroko pojętej sztuce oraz kulturze. Cele niniejszego artykułu stanowią: prezentacja historii komiksu japońskiego, znanego jako manga<sup>2</sup> oraz próba rozstrzygnięcia, czy jest on wytworem współczesności, powstałym na skutek kontaktów mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni z obcokrajowcami, czy może formą historyjki obrazkowej<sup>3</sup>, która ukształtowała się w przeszłości, wraz z rozwojem sztuki japońskiej. Ponadto osobny fragment poświęcono rozważaniom dotyczącym etymologii słowa manga, co nie pozostaje bez związku z główną problematyką.

---

<sup>1</sup> Z. Alberowa, *Sztuka japońska w zbiorach polskich*, wyd. 2, Warszawa 1988, s. 7.

<sup>2</sup> Istnieje już artykuł o zbliżonej problematyce. Zob. K. Zarychta, *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2015, z. 7, s. 159–173.

<sup>3</sup> Określenie „historyjka obrazkowa” będzie stosowane w dalszej treści artykułu jako synonim słowa „komiks”.

## Wieloznaczność słowa manga

Manga jest słowem wywodzącym się z języka japońskiego. Składa się ono [w japońskim] z dwóch znaków *kanji*<sup>4</sup>: 漫 czytanego jako *man* – „bezcelowo”, „niechcący”, „wbrew sobie”, „jakoś tak”, „niepohamowany”, „zepsuty”, „cartoon”<sup>5</sup> oraz 画 wymawianego *ga* – „kreska”, „obraz”, „pociągnięcie pędzla”<sup>6</sup>. Jego autorstwo zwyczajowo przypisuje się artyście drzeworytnikowi – Hokusaiowi Katsushice, który w XIX wieku wykorzystał je do nazwania zbiorów rysunków przeznaczonych dla swoich uczniów i miłośników<sup>7</sup>. Historyczka sztuki, Joanna Zaremba-Penk, powołując się na ustalenia zagranicznych badaczy, zwraca jednak uwagę, iż słowo *manga* pojawiło się już we wstępie do wydanej w 1771 roku książki *Mankaku zuihitsu* Suzukiego Kankeia, jak również w *Shinji no yukikai* z 1798 roku, autorstwa Santō Kyōdena, a także w tytule pracy *Manga hyakujo* tworzącego w latach 1806–1821 ilustratora Aikawy Minwy<sup>8</sup>.

Francuska historyczka sztuki, Brigitte Koyama-Richard, powołując się na *Kōjien*, słownik języka japońskiego przywołuje następujące znaczenia *mangi*: 1) rysunek prosty, humorystyczny i przesadzony; 2) karykatura lub satyra społeczna; 3) seria obrazków tworzących historię: „comics”. W dalszej części swych rozważań nad ewolucją znaczeniową tego słowa stwierdza, że jedynie osoby urodzone przed wojną rozumieją przez nie „komiks satyryczny”. Dla następnego pokolenia równoznaczne jest ono z drzeworytami z epoki Edo. Zdaniem badaczki japońskie wydawnictwa i księgarnie odrzuciły słowo *manga* w opisie komiksów, zastępując je amerykańskim *comics*<sup>9</sup>.

Radosław Bolałek, tłumacz i wydawca japońskich historyjek obrazkowych, polemizuje ze stanowiskiem Koyamy-Richard. W artykule *Manga. Termin niepotrzebny?* zarzuca autorce *Manga. 1000 lat historii* brak odwołania

<sup>4</sup> Znaki zaimportowane do języka japońskiego z Chin. Pierwsze z nich zaczęły docierać do Japonii na początku IV wieku. Początek procesu kształtowania się *kanji* przypada na XVI wiek p.n.e., lecz przypuszczalnie zaczął się on kilkaset lat wcześniej [B. Nowak, *Słownik znaków japońskich*, wyd. VI, Warszawa 2007, s. 25–26].

<sup>5</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi. Wpływ tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych*, Bydgoszcz 2019, s. 36; *Kanji 漫*, Słownik *jisho.org*, <https://jisho.org/search/%E6%BC%AB%20%23kanji> [dostęp 07.02.2022].

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 6; F.L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo 1997, s. 35.

<sup>8</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi*, s. 37–38.

<sup>9</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 7.

się do materiałów źródłowych na poparcie tez. Bolałek dowodzi, że zastosowanie słowa manga dotyczy również komiksu i w tym znaczeniu pozostaje powszechnie rozumiane. Jego zdaniem amerykański wyraz *comics* jest używany w Japonii i oznacza komiks w postaci publikacji zwartej (książkowej) lub gazety, nie odnosi się natomiast do pojęcia komiksu jako formy przekazu. Podsumowując swe rozważania, stwierdza on, że dla Japończyka nie każda manga to komiks, ale każdy komiks to manga, bez względu na kraj pochodzenia<sup>10</sup>.

Wieloznaczność słowa podkreślają również inni polscy badacze. Przykładowo Agnieszka Materne przypomina, że do lat 70. ubiegłego wieku japońscy twórcy określali swoje filmy animowane mianem *terebi-manga* (telewizyjny komiks) lub *manga-eiga* (komiks filmowy). Obecnie jednak młodsze pokolenia artystów częściej określają animacje mianem anime. Ponadto badaczka zwraca uwagę, że słowo manga może być zapisywane również w sylabariuszach *hirgana* (まんが) i *katakana* (マンガ), jednak odnosi się ono do powojennej formy komiksu japońskiego, pozbawionej historycznych przemian i uwarunkowań<sup>11</sup>.

Europejczycy i Amerykanie określają mianem mangi komiksy pochodzące z Kraju Kwitnącej Wiśni lub tamtejszy sposób rysowania historyjek obrazkowych, który różni się od zachodniego<sup>12</sup>. Wraz ze wzrostem popularności japońskich publikacji na rynkach nieazjatyckich zaczęły powstawać ich lokalne odpowiedniki zwane „mangamerica” i „euromanga”<sup>13</sup>. Produkcjom tego typu zarzuca się wykorzystywanie stereotypowego myślenia o stylu mangowym i tematyce oryginalnych mang<sup>14</sup>, porównując ich naśladownictwo do procesu powstawania spaghetti westernu we włoskiej kinematografii<sup>15</sup>. Publikacje o polskiej proveniencji, w których można odnaleźć inspiracje japońskim komiksem, opisywane są jako „polskie mangi” lub „mangopolo”, jednak drugie z określeń, nawiązujące do gatunku muzycznego disco-polo, ma wyraźnie pejoratywny charakter<sup>16</sup>.

<sup>10</sup> R. Bolałek, *Manga. Termin niepotrzebny?*, „Zeszyty Komiksowe” 2012, nr 13, s. 34–35.

<sup>11</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym. Studium dyfuzji kultur*, Kraków 2019, s. 39–40.

<sup>12</sup> Tamże; R. Bolałek, *Manga. Termin niepotrzebny?*, s. 35.

<sup>13</sup> W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014, s. 29.

<sup>14</sup> R. Bolałek, *Manga. Termin niepotrzebny?*, s. 36.

<sup>15</sup> W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu*, s. 29.

<sup>16</sup> A. Sutkowska, *Tworzenie mangi w Polsce*, w: *Chińskie bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Brzostek, A. Kobus, K. Marak i M. Markocki, Toruń 2019, s. 58.

## Korzenie mangi

Brigitte Koyama-Richard w pierwszym rozdziale książki *Manga. 1000 lat historii* pisze:

Od najdawniejszych czasów człowiek umieszczał, we wnętrzach skalnych grot, na ścianach czy na naczyniach, obrazy, zwykle o charakterze religijnym, które często miały też aspekt karykaturalny. Działo się tak również w Japonii, a najpiękniejsze odkryte tam dotąd karykatury pochodzą z końca VII wieku<sup>17</sup>.

Koyama-Richard sugeruje tym samym, że początków mangi należy doszukiwać się w różnorodnych malowidłach ozdobnych i naskalnych. W dalszej części swojego wywodu autorka nobilituje pochodzenie komiksu japońskiego, przywołując iluminowane zwoje *emaki* lub *emakimono*<sup>18</sup>, które przywędrowały do Japonii z Chin i były tworzone przez tamtejszych artystów w epoce Heian (koniec VIII do XII wieku)<sup>19</sup>. Według Joanny Zaremby-Penk wynika to z faktu, iż Koyama-Richard, wzorem innych badaczy, bezkrytycznie powieliła informacje podane przez Frederika L. Schodta w pierwszym amerykańskim opracowaniu *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* z 1983 roku<sup>20</sup>. Ponadto zarzuca ona Koyamie-Richard definiowanie mangi poprzez pryzmat własnych zainteresowań drzeworytem japońskim<sup>21</sup>.

Stanowisko Zaremby-Penk wynika z inspiracji pracami Jaqueline Berndt. Ta niemiecka badaczka opowiada się za koniecznością zachowania ostrożności w wypowiedziach dotyczących historii mangi, celem uniknięcia nadinterpretacji<sup>22</sup>. Warto też wspomnieć, że w 2000 roku, czyli na długo przed wydaniem książek Koyamy-Richard i Zaremby-Penk, komiksolog Jerzy Szyłak podkreślał, iż tworzenie opowieści obrazkowych rzeczywiście ma w Japonii tradycję bogatą i sięgającą w minione stulecia, jednak komiksy zaczęły tu powstawać pod wpływem kontaktów z kulturą europejską<sup>23</sup>.

<sup>17</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 9.

<sup>18</sup> *Emakimono* to zwoje z malarstwem i tekstem pięknie kaligrafowanym na papierze albo jedwabiu i zwiniętym na wałku (*jiku*), wykonanym z drewna lub kości słoniowej. Rozwijano je na specjalnym stoliku, poziomo od prawej do lewej strony, w kierunku, w jakim czytany był tekst. Szerokość zwoju mogła wahać się od 20 do 50 cm, a długość dochodzić nawet do 20 m [zob. B. Kubiak Ho-Chi, *Estetyka i sztuka japońska. Wybrane zagadnienia*, Kraków 2009, s. 121–122].

<sup>19</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 9.

<sup>20</sup> J. Zaremby-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 61–63.

<sup>21</sup> Tamże, s. 39.

<sup>22</sup> Tamże, s. 63–64.

<sup>23</sup> J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 156.

Problem przesadnego uszlachetniania korzeni historyjek obrazkowych przez ich badaczy nie dotyczy jedynie osób zajmujących się mangami. Przykładowo amerykański rysownik i teoretyk, Scott McCloud, w *Zrozumieć komiks* nazywa komiksami prekolumbijskie manuskrypty, Tkaninę z Bayeux, egipskie malarstwo naścienne, prace Williama Hogartha, a nawet witraże z biblijnymi scenami<sup>24</sup>. Według Szyłaka to, co niektórzy uważają za komiks, jest skłonnością sztuk plastycznych do opowiadania. Poszukiwaniem sposobu, by malarstwo mogło unieść ciężar narracji i zdołało sprawić, że oglądający obraz dostrzeże w nim upływ czasu i akcję<sup>25</sup>. Ponadto wskazywanie na wielowiekową tradycję tworzenia historyjek obrazkowych ma tę wadę, że opiera się na dostrzeganiu komiksu tam, gdzie nie widzieli go ani twórcy, ani odbiorcy tych prac<sup>26</sup>. Badacz uważa, że komiks narodził się dzięki powstaniu rynku gazet i czasopism<sup>27</sup>. Szyłak wskazuje tym samym na masowość zjawiska opowiadania obrazami, nieograniczony dostęp do tego typu prac oraz możliwość powielania ich w nieskończoność. Trzeba się z tym zgodzić, zwłaszcza że egipskie malowidła naścienne czy Tkanina z Bayeux miały charakter unikatowy. Analogicznie, powyższe rozważania można odnieść do rysunków umieszczonych na belkach stropowych świątyni Hōryūji, czy przeznaczonych dla arystokratów i kapłanów zwojach *emakimono*<sup>28</sup>, w których Koyama-Richard doszukuje się korzeni mangi. Ponadto Berndt wskazuje na trzy cechy mangi, przemawiające za jej nowoczesnością: w odniesieniu do historii kultury – ewidentną modernizację Japonii, przybierającą formę okcydentalizacji; w aspekcie historii mediów – pojawienie się nowoczesnych środków masowego przekazu w postaci gazet i czasopism, oraz w kontekście estetyki – import wydzielonego obrazka komiksowego (czyli kadru), spełniającego rolę środka stylistycznego, dookreślającego czas i przestrzeń jako konkretne chwile i miejsca<sup>29</sup>. Biorąc pod uwagę aspekt medialny, opisywanie komiksu japońskiego w charakterze zjawiska nowoczesnego, które jedynie wykazuje pewne podobieństwa z poprzedzającymi je formami graficznej ekspresji, wydaje się uzasadnione.

<sup>24</sup> S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2015, s. 8–21.

<sup>25</sup> J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, wyd. 2, Gdańsk 2009, s. 5.

<sup>26</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*, Gdańsk 1999, s. 5.

<sup>27</sup> J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, s. 7.

<sup>28</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 9.

<sup>29</sup> J. Berndt, *Manga a manga – różnice i podobieństwa między współczesnym komiksem japońskim a dziełem Hokusai manga*, w: *Sprawozdanie z działalności Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha 2007*, red. J. Stawarz, przeł. J. Juryś, W. Laskowska, E. Machotka, Y. Matsuzaki, Kraków [b.r.], s. 68.

## Karykatury, iluminowane zwoje, drzeworyty

Jako pierwsze ogniwo w łańcuchu ewolucji mangi wskazuje się malowidła naścienne i naskalne. W VI i VII wieku naszej ery władcy Japonii darzyli cywilizację chińską ogromną estymą i starali się zaadaptować z niej jak najwięcej. Wprowadzenie buddyzmu przyczyniło się do budowy miejsc kultu, w których można było wyznawać nową religię. Karykatury przedstawiające zwierzęta, ludzi, a nawet gigantyczne fallusy zostały znalezione z tyłu ścian i sufitów dwóch budowli tego typu – w świątyniach Tōshōdaiji i Hōryūji w okolicach miasta Nara, prawdopodobnie pozostawili je znudzeni skrybowie i budowniczowie<sup>30</sup>.

Kolejną wczesną formą wskazywaną przez badaczy są pochodzące z epoki Heian<sup>31</sup> *emaki* lub *emakimono*, które przywędrowały do Japonii z Chin. Wykształciły się ze zwojów, zawierających teksty sutr i najczęściej były opowieściami (*monogatari*), przypowieściami (*setsuwa*), biografiami (*denki*) lub historycznymi bądź religijnymi przekazami (*engi*)<sup>32</sup>. Schodt za pierwsze niezaprzeczalne japońskie komiksowe arcydzieło wywodzące się z nurtu *emaki* uznaje *Chōjū giga*<sup>33</sup>. Cztery zwoje, zwane też *Chōjū jinbutsu giga* (*Zwoje zabawnych zwierząt*), zostały stworzone w XII wieku, a ich autorstwo przypisuje się mnichowi Kakuyū (1053–1140) znanemu również jako Toba Sōjō<sup>34</sup>. Ich bohaterami są zantropomorfizowane zwierzęta, takie jak zające, żaby, małpy i lisy, jak również mnisi i fantastyczne stwory. *Chōjū jinbutsu giga* przypisuje się krytykę obyczajów religijnych, parodię wielkich dorocznych świąt, satyrę na społeczeństwo ówczesnej epoki, ponadto niektóre z nich opisują też rozpasane życie duchowieństwa<sup>35</sup>.

<sup>30</sup> F. L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 28.

<sup>31</sup> Okres w historii Japonii trwający od końca VIII wieku do XII [J. Tubielewicz, *Historia Japonii*, Wrocław 1984, s. 98].

<sup>32</sup> B. Kubiak Ho-Chi, *Estetyka i sztuka japońska*, s. 122.

<sup>33</sup> W oryginale Schodt pisze: „Again, when Japan’s first undisputed masterpiece of cartooning was created at the beginning of the 12th century [...]”. Określenie „cartooning” wywodzące się od słowa „cartoon” może oznaczać kreskówkę lub ilustrację narysowaną w nie-realistycznym stylu. Jednak w haśle *Komiks* umieszczonym w *Słowniku literatury popularnej* pod red. T. Żabskiego można przeczytać, że „cartoon” to krótka forma komiksowa, kilku-, kilkunastoobrazkowy, jednowątkowy epizod z puentą o charakterze żartu sytuacyjnego lub słownego, tworzony z przeznaczeniem do druku w prasie [zob. J. Dunin, J. Szyłak, *Komiks*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 178]. *Chōjū giga* częściowo odpowiada powyższej definicji. Ponadto w dalszej części swego wywodu Schodt pisze: „Picture scrolls like *Chōjūgiga* are among the oldest surviving examples of Japanese narrative comic art.”, dlatego określenie *Chōjū giga* jako „pierwszego niezaprzecznego japońskiego komiksowego arcydzieła” uznaje się za zasadne [F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 28].

<sup>34</sup> J. Zarembo-Penk, *Ikonaografia mangi*, s. 66.

Zaremba-Penk wskazuje, że Schodt w swych rozważaniach nad pochodzeniem mangi podąża tropem sztuki o podłożu humorystycznym, w wyniku czego jako następne etapy jej rozwoju podaje *ōtsue* – surowe w wyrazie, prymitywne formalnie zabawne obrazki oraz *zenga* – XVII-wieczne tuszowe malarstwo zenistyczne<sup>36</sup>.

Terminem *ukiyoe* określa się malarstwo i drzeworyty o tematyce rodzajowej, popularne w Japonii od środkowego okresu Edo do początków ery Meiji (koniec XVII wieku – koniec XIX wieku), wśród niższych warstw społecznych zamieszkujących Edo. W szerszym znaczeniu do *ukiyoe* zalicza się różnorodną lokalną twórczość, zaspokajającą gusta zwykłych ludzi, taką jak wzmiankowane wcześniej *ōtsue*, tworzone w Ōtsu; *nagasaki hanga* – drzeworyty przedstawiające cudzoziemców i tematy związane z Nagasaki, czy *kamigatae* – drzeworyty wytwarzane w rejonie Kioto-Osaka, ukazujące głównie popularnych tu aktorów teatru *kabuki*<sup>37</sup>. Nazwa *ukiyoe* oznacza „obrazy przepływającego świata”<sup>38</sup>, stąd też ich bogata tematyka i rozmaite funkcje, reklamowa: promująca sklepy z jedwabiem, kosmetyki i restauracje lub zachwalająca kurtyzany z domów rozrywki; komunikacyjna: pozwalająca na przekazywanie wiadomości lub informująca o leczeniu chorób; czy w końcu edukacyjna: *ukiyoe* z roślinami, zwierzętami i przedmiotami pomagały dzieciom w przyswojeniu nazw<sup>39</sup>. Drzeworyty uważane są za pierwowzór japońskich komiksów ze względu na fakt, iż jednemu z ich twórców, Hokusaiowi Katsushice przypisuje się „oficjalne” użycie słowa *manga* w 1814 roku do nazwania serii swoich ilustracji, przedstawiających ludzi oraz elementy świata rzeczywistego i nadprzyrodzonego, ukazanego w legendach i mitach<sup>40</sup>.

## Książki i prasa

Oprócz drzeworytu istotną rolę w formowaniu się mang odegrały dwa pokrewne mu rodzaje publikacji, były to *tobae* i *kusazōshi*<sup>41</sup>. Upowszechnienie się książki w Japonii nastąpiło pod koniec XVII wieku. W epoce Edo do Kraju Kwitnącej Wiśni dotarły dwie techniki drukowania za pomocą ru-

<sup>35</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 14.

<sup>36</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 67.

<sup>37</sup> B. Kubiak Ho-Chi, *Estetyka i sztuka japońska*, s. 138.

<sup>38</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 38.

<sup>39</sup> Tamże.

<sup>40</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 38.

<sup>41</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 70.

chomych czcionek, pierwszą z nich przywieźli jezuici, którzy pojawili się w Japonii w 1590 roku, druga przybyła wraz z ekspedycjami wojskowymi z Korei, w latach 1592–1593. Jednak korzystanie z ruchomych czcionek nie było odpowiednie dla wszystkich typów dzieł, typografia wymagała zmiany kompozycji, zaś drzeworyt pozwalał na wielokrotne powielanie i wprowadzanie zmian mniejszym kosztem, w wyniku czego japońska technika ksylografii zastąpiła obie metody od XVII wieku<sup>42</sup>.

W 1702 roku Ōoka Shumboku stworzył komiksową książkę nazwaną *Tobae Sankokushi*, ukazującą podróże złośliwych, długonogich, pokracznych mężczyzn na tle scenek z życia codziennego Kioto, Osaki i Edo. Z biegiem czasu publikacje tego typu, powielane za pomocą drzeworytów, drukowane w czerni oraz bieli i rozpowszechniane w formie zwartej, zostały nazwane *tobae*<sup>43</sup>. Termin *kusazōshi* odnosi się natomiast do książek z obrazkami, w przypadku których kolor okładki wskazywał stopień trudności słownictwa, tematykę i grupę docelową odbiorców<sup>44</sup>. Wśród nich należy wymienić:

- *akahon* (czerwone książki) – wydawane od 1673 roku, pisane prostym językiem, skierowane do mniej wykształconych kobiet i dzieci, o tematyce zaczerpniętej ze sztuk teatru *kabuki*, ludowych podań itp.;
- *kurohon* (czarne książki) – wydawane w latach 1744–1751, podobne do *akahon*, lecz zawierające nieco więcej tekstu, pisane potocznym językiem;
- *aohon* (niebieskie/zielone książki<sup>45</sup>) – wydawane od 1745 roku, podzielone na dziecięce i dla dorosłych, o tematyce zaczerpniętej ze sztuk teatralnych, mitów i legend;
- *kibyōshi* (żółte książki) – pojawiły się około 1775 roku, określane mianem pierwszych komiksów, miały bardziej wysublimowaną formę, poruszały tematykę związaną z otaczającym światem, odzwierciedlały życie Edo we wszystkich jego aspektach, włącznie z erotycznymi<sup>46</sup>.

<sup>42</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 42.

<sup>43</sup> F. L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 36.

<sup>44</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 70.

<sup>45</sup> W polskim przekładzie książki Koyamy-Richard użyto określenia „zielone książki”, tymczasem Zaremba-Penk nazywa je „niebieskimi”. Rozbieżność w tłumaczeniach nazwy może wynikać ze źródeł, z których korzystały autorki oraz z faktu, iż kanji *ao* (青) można tłumaczyć jako „niebieski” lub „zielony”. Ustalenie właściwego polskiego przekładu dla *aohonów* z 1745 roku wymagałoby poznania z autopsji przywoływanych tytułów [por. B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 42; J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 70–71; B. Nowak, *Słownik znaków japońskich*, s. 58].

<sup>46</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 70–71; B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 42.

Okres Meiji<sup>47</sup> to czas modernizacji oraz otwarcia się Japonii na inne państwa. Proklamacja cesarska z 1868 roku zapowiadała, że wiedza będzie przywożona do Japonii z całego globu, co umożliwi stworzenie nowoczesnego kraju, który nie musi się wstydzic wobec reszty świata<sup>48</sup>. Uważa się, że to właśnie kontakt z kulturą europejską przyczynił się do rozwoju współczesnej mangi. Działo się to, m.in. za sprawą satyrycznego czasopisma „The Japan Punch” ukazującego się w Jokohamie do późnych lat 80. XIX wieku (1862–1887), wydawanego przez brytyjskiego korespondenta „Illustrated London News” Charlesa Wirgmana<sup>49</sup>. Początkowo pismo skierowane było do cudzoziemców, jednak szybko powstała jego alternatywna, japońska wersja<sup>50</sup>. Drugim Europejczykiem uznawanym za osobę istotną dla rozwoju komiksu japońskiego jest Francuz George Bigot, twórca wydawanego od 1887 roku satyrycznego czasopisma „Tōbae”. Publikował w nim prace wyśmiewające japońskie społeczeństwo, elity polityczne i rząd. Schodt opisuje obu jako doskonałych rysowników oraz artystów, dzięki którym Japończycy mogli uczyć się anatomii, perspektywy i cieniowania<sup>51</sup>. Ponadto Wirgman korzystał z baloników z tekstem<sup>52</sup>, a Bigot układał swoje prace w sekwencje, tworząc tym samym narrację, co jest nieodzownym elementem współczesnych komiksów<sup>53</sup>.

Kolejnym prekursorem współczesnego komiksu japońskiego był Yasuji Kitazawa, znany również jako Rakuten Kitazawa. Jego upodobanie do rysunku sprawiło, że bardzo wcześnie wykształcił się w tradycyjnym malarstwie japońskim *nihonga*, ponadto uczył się też malarstwa zachodniego. Po lekturze czasopisma „Shokokumin” Rakuten odkrył amerykańskie komiksy, którymi żywo się zainteresował. Pierwsze kroki stawiał w magazynie „Box of Curious”, gdzie zetknął się z politycznymi karykaturami, które w pewnym momencie stały się jego specjalnością. W 1899 roku Rakuten przeniósł się do wydawanego przez Yukichiego Fukazawę „Jiji Shinpo”, tworząc

<sup>47</sup> Lata 1868–1912. J. Tubielewicz, *Historia Japonii*, s. 344.

<sup>48</sup> Tamże, s. 353.

<sup>49</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 41; J. Zaremba-Penk, *Ikonaografia mangi*, s. 71–72.

<sup>50</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 41.

<sup>51</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 38–40; A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 41.

<sup>52</sup> Baloniki, znane również jako dymki lub chmurki, służą twórcom komiksów m.in. do sygnalizowania, że mamy do czynienia z mową lub myślami bohatera [zob. F. Bąk, *O znaczeniowo-twórczych możliwościach dymków i chmurek*, w: *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań 2016, s. 70].

<sup>53</sup> F. L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 40.

tam dział mangowy. Na potrzeby czasopisma przygotował pierwszy japoński komiks ukazujący się cyklicznie, zatytułowany *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō kembutsu*, opowiadający w sposób humorystyczny o dwóch mężczyznach zwiedzających Tokio. W 1905 roku Rakuten stworzył własne pismo zatytułowane „Tōkyō Puck”. Był to pierwszy kolorowy magazyn, który ukazywał się dwa lub trzy razy w miesiącu i zawierał karykatury z podpisami po angielsku, chińsku i japońsku. W 1908 roku rozpoczął wydawanie nowatorskiego czasopisma dla dzieci zatytułowanego „Friend”, w 1912 zainaugurował komediowe „Rakuten Puck” i „Katei Puck”, a w 1914 „Kodomo no Tomo”, w którym zamieszczał komiks o dzieciństwie wielkiego japońskiego reformatora i przywódcy, Hideyoshiego Toyotomiego. Jednak Rakuten nie porzucił na tych magazynach. W 1914 roku rozpoczął wydawanie „Shōnen Club” – czasopisma z treściami skierowanymi do chłopców, w 1923 stworzył „Shōjo Club” przeznaczone dla dziewcząt, natomiast w 1926 „Yōnen Club” dla dzieci. Powołując się na Schodta, Zaremba-Penk zwraca uwagę, że w 1931 roku „Yōnen Club” osiągało nakład 950 000 egzemplarzy<sup>54</sup>.

Ważne miejsce w historii japońskiego komiksu zajmuje również Ippei Okamoto, który jako pierwszy użył słowa „mangaka” na określenie osoby zajmującej się tworzeniem historyjek obrazkowych<sup>55</sup>. Ukończył studia malarskie na Akademii Sztuk Pięknych w Tokio, a następnie zainteresował się mangą. W 1912 roku rozpoczął pracę w magazynie „Asahi”, na potrzeby którego przygotowywał komiksy o tematyce politycznej. Dwa lata później zainicjował w Tokio tzw. Tōkyō Mangakai – stowarzyszenie zrzeszające lokalnych artystów tworzących mangi, które z czasem przekształciło się w Nihon Mangakai, obejmujące autorów z całej Japonii. Ponadto Okamoto zajmował się popularyzacją komiksów, krytyką, edukacją, a nawet tłumaczeniem amerykańskich historyjek obrazkowych na potrzeby rodzimego rynku<sup>56</sup>.

## Okres przed- i powojenny

Początek lat 20. XX wieku to czas zmian i eksperymentów w każdym aspekcie życia Japończyków, spowodowany nieograniczoną wolnością polityczną i społeczną. Objawiał się on m.in. zamiłowaniem do zachodniej mody,

<sup>54</sup> Zob. B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 115; J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangii*, s. 73–75.

<sup>55</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 74–75.

<sup>56</sup> Zob. B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 120; J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 74–76.

spędzaniem czasu w kawiarniach, barach i teatrach. Wolność stała się atrakcyjna, zwłaszcza dla kobiet, pragnących żyć jak Amerykanki i Europejki. Nowy styl życia znalazł swe odzwierciedlenie w komiksach z nurtu *ero-guro nansensu* (nazwa pochodząca od słów erotyka, groteska, nonsens), przemycających przedstawienia erotyczne w kontekście adaptowanej nowoczesności. Bohaterami tego typu prac byli *moga* i *moba* (od angielskiego *modern girl, modern boy*)<sup>57</sup>. Oprócz tego w magazynach publikowane były mangi mające za zadanie podnieść czytelników na duchu. Przykładem może być tutaj *Nonki na Tōsan* autorstwa Yutaki Asō opowiadająca o przygodach powolnego i nietaktownego mężczyzny, niemającego dostosować się do zachodzących zmian. Wydawana od 1923 roku, tuż po wielkim trzęsieniu ziemi w Kantō, rozśmieszała przygnębionych odbiorców, którzy sympatyzowali z jej bohaterem, zyskując nadzieję na ułożenie sobie życia w ciężkich czasach<sup>58</sup>.

Wśród autorów mang wywodzących się z inteligencji znaczącą popularność zdobywał marksizm, w wyniku czego rysowali komiksy o charakterze agitacyjnym i propagandowym<sup>59</sup>. Liczne powojenne napięcia społeczne, jak również napływ idei „zagrożających cesarstwu”, położyły kres nieograniczonym swobodom, doprowadzając do przyjęcia w 1925 roku ustawy o utrzymaniu porządku publicznego, która miała być remedium na narastające niezadowolenie obywateli oraz służyć utrzymaniu władzy<sup>60</sup>. Artyści tworzący treści o charakterze marksistowskim bywali aresztowani, torturowani i zmuszani do zaprzestania działalności, ponadto wiele gazet zamknięto z powodu zaostrzonej cenzury<sup>61</sup>. Wszystkie duże dzienniki posiadające dodatki mangowe musiały drukować fabuły zgodne z nową polityką państwa<sup>62</sup>.

Popularne wśród artystów były wówczas czasopisma dla najmłodszych, na łamach których mogli rozwijać swój warsztat<sup>63</sup>. Komiksy dla dzieci zaczęły ustanawiać nowe standardy edytorskie i wydawnicze. Jeszcze w latach 20. typowa manga liczyła od czterech do ośmiu kadrów, mieszczących się na jednej stronie magazynu. Jednak w latach 30. na łamach czasopism dziecięcych zaczęto publikować fabuły liczące często nawet dwadzieścia stron i tworzące zamkniętą historię. Następnie komiksy były przedrukowywane w kolorze,

<sup>57</sup> Zob. F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 49–51; J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi*, s. 76–77.

<sup>58</sup> K. Ito, *Manga in Japanese History*, w: *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, red. M. W. MacWilliams, Armonk, New York, London 2008, s. 33.

<sup>59</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 51.

<sup>60</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 43.

<sup>61</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi*, s. 78.

<sup>62</sup> B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, s. 122.

<sup>63</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi*, s. 78.

w postaci tomów w twardych oprawach i sprzedawane w wymyślnych kartonowych opakowaniach<sup>64</sup>. Zabójstwo premiera Osachiego Hamaguchiego w 1930 roku oraz incydent mandżurski w 1931 sprawiły, że mangi były wykorzystywane do propagandy wojennej<sup>65</sup>. Nie ominęło to również tytułów publikowanych w magazynach dla młodszych odbiorców. Przykładem może być tutaj manga *Bōken Dankichi* autorstwa Keizō Shimady wydawana na łamach „Shōnen Club”. Jej bohaterem był młody Japończyk imieniem Dankichi, który został królem wyspy położonej na Pacyfiku, zdobył serca i umysły jej mieszkańców, nawrócił ich na shintoizm i nauczył, jak walczyć z białymi najeźdźcami<sup>66</sup>.

Od wybuchu II wojny światowej mangi ponownie stały się narzędziem propagandy w rękach władz<sup>67</sup>. Brak współpracy owocował zatrzymaniami zapobiegawczymi, zakazami tworzenia oraz ostracyzmem społecznym, natomiast mangacy wspierający rząd cieszyli się przywilejami<sup>68</sup>. Wielu artystów wysłano na front. Do ich zadań należało pisanie raportów, tworzenie propagandowych ulotek na użytek lokalny oraz takich, które były rzucane za linią wroga, na przykład w celu obniżenia morale żołnierzy. Inni szukali schronienia przed bombardowaniami na terenach wiejskich, byli też tacy, którzy zginęli na skutek nalotów i poniesionych ran<sup>69</sup>. Okres powojenny uznaje się za moment, w którym narodził się współczesny komiks japoński<sup>70</sup>. Złożyło się na to kilka czynników: rozluźnienie cenzury wprowadzonej przez amerykańskie siły okupujące Kraj Kwitnącej Wiśni, wydawanie mangi w formie bardzo tanich czarno-białych książek (związane z aspektami ekonomiczno-społecznymi) oraz rewolucja w procesie tworzenia komiksów zapoczątkowana przez Osamu Tezukę<sup>71</sup>. Warto wspomnieć, że okupacja również wpłynęła stymulująco na rozwój mangi – amerykańscy żołnierze czytali komiksy tworzone w ich kraju, co zapewniało Japończykom dostęp do zachodniej popkultury<sup>72</sup>. Historyjki obrazkowe przybierały wtedy dwie główne formy:

<sup>64</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 51.

<sup>65</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, w: *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 24.

<sup>66</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 24; K. Ito, *Manga in Japanese History*, s. 34.

<sup>67</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 44.

<sup>68</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 55.

<sup>69</sup> K. Ito, *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*, „The Journal of Popular Culture” 2005, Vol. 38, No. 3, s. 465.

<sup>70</sup> J.E. Ingulsrud, K. Allen, *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lanham 2009, s. 36.

<sup>71</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 44–46.

<sup>72</sup> J.E. Ingulsrud, K. Allen, *Reading Japan Cool*, s. 41.

tytułów dla dzieci drukowanych przez tokijskich wydawców w miesięcznikach oraz przeznaczonych dla dorosłych *akahonō* rozpowszechnianych przez małe oficyny w regionie Osaki. Drugie z nich były dostępne w płatnych bibliotekach (*kashibon'ya*), ale można je było nabyć również w sklepach, pociągach i na statkach<sup>73</sup>. Wypożyczanie mang za opłatą, naliczaną w zależności od czasu trwania udostępnienia, związane było z zapotrzebowaniem na tanią rozrywkę. Popularność *kashibon'ya* zaczęła spadać pod koniec lat 50., gdy czytelników komiksów było stać na zakup własnych egzemplarzy, co wiązało się z poprawą ich sytuacji ekonomicznej<sup>74</sup>.

Potrzeba taniej rozrywki doprowadziła również do narodzin „papierowego teatru” *kamishibai*<sup>75</sup>. Miał on charakter ulicznego widowiska. Główną rolę odgrywała w nim osoba bazarza, który podróżował na rowerze, a na czas przedstawienia przygotowywał małą scenę przymocowaną do walizki umieszczonej nad tylnym kołem pojazdu<sup>76</sup>. W spektaklu zabawiał on widzów opowieścią, wykorzystując zestaw ilustrowanych plansz osadzonych w ramce, pokazywanych w odpowiedniej kolejności<sup>77</sup>. W drugiej połowie lat 40. XX wieku w Japonii działało ponad 10000 bazarzy zajmujących się *kamishibai*. Niektórzy mangacy, jak choćby twórca historycznych komiksów Sanpei Shirato czy autor horrorów Mizuki Shigeru zaczęli swoją karierę tworząc plansze na potrzeby „papierowego teatru”<sup>78</sup>. Warto wspomnieć, że *kamishibai* stanowiło również źródła inspiracji dla amerykańskich autorów historyjek obrazkowych. Mowa tu o postaci Ōgon Bat – Złotego Nietoperza, stworzonego przez Ichirō Suzukiego oraz Takeo Nagamatsu, wskazywanego jako jeden z licznych pierwowzorów zachodnich superbohaterów<sup>79</sup>. Ponadto Ōgon Bat stanowi przykład *kamishibai*, które ze względu na swoją popularność doczekało się mangowej adaptacji, filmu aktorskiego oraz serialu animowanego<sup>80</sup>.

<sup>73</sup> J.M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 25; F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 66.

<sup>74</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 66–67.

<sup>75</sup> Tamże, s. 62.

<sup>76</sup> R.S. Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*, Santa Barbara 2011, s. 131.

<sup>77</sup> J.M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 26; R.S. Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 131.

<sup>78</sup> J.M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 26.

<sup>79</sup> R. Kołsut, *Pradziadkowie Supermana – genealogia komiksowych superbohaterów*, w: *Heroica. Bohaterstwo w literaturze i kulturze europejskiej*, red. A. Gawarecka, W. Szturc, E. Wesołowska, Poznań 2019, s. 305.

<sup>80</sup> R.S. Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 131.

## W stronę współczesności

Osamu Tezuka, zwany „Bogiem mangi”, urodził się 3 listopada 1928 roku. Z wykształcenia był lekarzem, jednak od dziecka lubił rysować, ponadto mógł liczyć na wsparcie ze strony rodziców, czego efektem był komiks *Pin Pin Sei-chan*, który stworzył w wieku dziewięciu lat<sup>81</sup>. Inspiracje dla jego pracy stanowiły animacje Walta Disneya i Maxa Fleishera. W 1947 roku Tezuka narysował mangę zatytułowaną *Shin Takarajima (Nowa Wyspa Skarbów)* do scenariusza autorstwa Shichimy Sakaia<sup>82</sup>. Publikacja w ciągu kilku pierwszych miesięcy sprzedawała się w nakładzie przekraczającym 400 000 kopii. Tezuka stosował w swych pracach kinematograficzną narrację, perspektywę, zbliżenia, gry światła i cienia. Wprowadzony przez niego sposób pisania fabuł nazwano *story manga*<sup>83</sup>. Tezuka rozrysowywał swoje komiksy na setki stron, wzorując się na niemieckich i francuskich filmach wprowadzał do nich efekty dramatyczne i psychologiczne. Uważał też, że mangi mogą służyć czemuś więcej niż rozśmieszaniu, dlatego do swoich prac wplatał takie uczucia jak smutek, gniew czy nienawiść, aby zakończenie nie zawsze było szczęśliwe<sup>84</sup>. Nie ograniczał się do jednego gatunku, tworzył więc komiksy z nurtu science fiction, kryminały, historyczne fabuły, a nawet romanse dla dziewcząt<sup>85</sup>. Ponadto zajmował się animacją. Zmarł 9 lutego 1989 roku, pozostawiając po sobie dorobek liczący ponad 700 tomów komiksów i szacunkowo 150 000 stron rysunków<sup>86</sup>.

Tytuł, który przyniósł mu największą popularność, to wydawany od 1951 *Tetsuwan Atomu* (na Zachodzie znany jako *Mighty Atom* lub *Astroboy*)<sup>87</sup>. Chociaż komiks przeznaczony był dla czytelników w wieku poniżej dwunastego roku życia, jego bohater – młody robot imieniem Atomu, walczył o tolerancję, demokrację, pokojowe wykorzystanie nauki, jak również przeciwko rasizmowi, a wraz z rozwojem fabuły ginęło wielu bohaterów. Komiks ukazywał Stany Zjednoczone w negatywnym świetle, co wynikało z faktu, że pierwsza generacja współczesnych mangaków, do której zaliczał się Tezuka, była zbyt młoda, aby brać udział w II wojnie światowej, lecz na tyle dorosła, by poczuć traumę powodowaną przegraną i poniesionymi stratami. Do-

<sup>81</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 84–87.

<sup>82</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 62–63.

<sup>83</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 45.

<sup>84</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 93.

<sup>85</sup> F.L. Schodt, *Manga! Manga!*, s. 64.

<sup>86</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 85, 93.

<sup>87</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 25.

świadczenie to sprawiło, że w komiksie japońskim zaczęły pojawiać się cztery czynniki decydujące o jego złożoności oraz dramatycznej intensywności, których nie sposób znaleźć w publikacjach amerykańskich czy europejskich. Były to: scenariusze ukazujące porażkę dorosłych, zniszczenie świata oraz walkę o przeżycie młodych bohaterów połączonych przyjaźnią (nadal obecne we współczesnych mangach); gatunek *mecha* opowiadający o nastolatkach pilotujących bojowe roboty, broniących Japonię (lub świat) przez atakami innych ras; nurt *kagaku bōken*, wynoszący naukę do rangi świętej, ponieważ to właśnie ona doprowadziła do pokonania Japończyków oraz idee wolności i demokracji, szerzone przez amerykańskich okupantów w kraju, którego tradycyjne wartości zawiodły, lecz nie zniknęły<sup>88</sup>. Sukces animowanej adaptacji *Tetsuwan Atomu* z 1963 roku sprawił, że Tezuka był pierwszym mangaką, który skutecznie wykorzystał potencjał drzemiący w telewizji, prawach autorskich i licencjach do własnych prac, kładąc podwaliny pod współczesny japoński moloch produkcyjny mangi-anime-popkultury (popularność serialu napędzała druk komiksów i wytwarzanie gadżetów), tworząc synergię między fanami, wydawcami, nadawcami oraz handlarzami<sup>89</sup>.

W 1957 roku Yoshihiro Tatsumi stworzył termin *gekiga* celem odróżnienia prac własnych oraz jego kolegów od mainstreamowych komiksów. Autorzy mang zaliczanych do tego nurtu poruszali tematy trudne, mocno osadzone w obyczajowości, drażliwe bądź uznawane za tabu, stawiali również na realistyczny styl, brutalność graficzną i wulgarny język<sup>90</sup>. Pod koniec lat 50. dwa największe wydawnictwa – Kōdansha i Shōgakukan rozpoczęły publikację ukazujących się do dziś kilkusetstronicowych magazynów zajmujących się rozpowszechnianiem mang w odcinkach, „Shūkan Shōnen Magazine” oraz „Shūkan Shōnen Sunday”<sup>91</sup>.

Kolejna dekada to czas popularności komiksów sportowych oraz komediowych. Pierwsze z nich, ze względu na ukazywanie ciężko pracujących nad przełamywaniem własnych słabości, wytrwale dążących do celu bohaterów, stawały się inspiracją dla młodych Japończyków<sup>92</sup>. Celem mang sportowych, oprócz zaprezentowania niektórych sportów mieszkańcom Japonii, jest również zmotywowanie ich do aktywności fizycznej. Przykładowo, komiksy (jak

<sup>88</sup> Tamże.

<sup>89</sup> Warto jednak zaznaczyć, że tworzenie produktów związanych z mangami nie było w Japonii niczym nowym. Już w latach 30. XX wieku można było komiksowe gadżety [zob. F.L. Schodt, *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*, Berkley 2007, s. 74].

<sup>90</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 46–47.

<sup>91</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonaografia mangi*, s. 98.

<sup>92</sup> Tamże, s. 98–99.

również ich animowane adaptacje) *Sign wa V!* autorstwa Akiry Mochizukiego oraz Jinbo Shirō oraz *Attack No. 1* Chikako Urano miały wykorzystać zwycięstwo japońskiej reprezentacji kobiet w siatkówce podczas igrzysk olimpijskich w Tokio w 1964 roku w celu podsylenia zainteresowania dziewcząt sportem, a *Slam Dunk* Takehiko Inouego odpowiedzialny był za popularyzację koszykówki w Kraju Kwitnącej Wiśni pod koniec lat 90.<sup>93</sup> W omawianym okresie, za sprawą Gō Nagaia, doszło do narodzin mang erotycznych, które wywołały protesty oburzonych i zatroskanych rodziców. Jego *Harenchi Gakuen* była tak kontrowersyjna, że rodzice publicznie palili jej egzemplarze – mangaka przedstawiał w niej uczniów i nauczycieli zajmujących się podglądaniem dziewczęcej bielizny lub nagich ciał<sup>94</sup>. W 1968 roku wiodący wydawcy wprowadzili na rynek edycje książkowe zwane *tankōbon* bądź *komikkusu* (od słowa *comics*)<sup>95</sup>. Celem liczących do dwustu stron tomików, rozpowszechnianych w formacie 18 × 12 cm, było sprawienie, że mangi drukowane pierwotnie w magazynach zaczną przynosić zyski. Relacja, w której czasopisma służyły przyciąganiu i tworzeniu odbiorców, a wersje książkowe zdobywaniu pieniędzy, stanowiła rdzeń mangowego modelu biznesowego do późnych lat 90. XX wieku. Jednak wraz z rozwojem rynku bardziej opłacalne stawało się drukowanie edycji w tomikach, które pomimo niższych nakładów sprzedawały się lepiej niż masowo produkowane magazyny<sup>96</sup>. Pod koniec dekady manga opuszcza Japonię i zdobywa popularność w Hongkongu, Tajwanie, Korei i Chinach, wpływając na tamtejszych autorów, którzy widzieli w niej „nowoczesne oblicze Azji” ze względu na łączenie elementów tradycyjnych z zachodnią nowoczesnością<sup>97</sup>.

Komiksy tworzone przez kobiety w latach 70. oferowały nową estetykę plastycznych przedstawień, inne spojrzenie na miłość duchową i fizyczną, uwzględniały tematy trudne i rzadko poruszane w mediach takie jak: rodzina, ciąża, gwałt, przemoc domowa, nierówny status społeczny, ponadto po raz pierwszy w historii ukazywały wątki homoseksualne. Na początku tego okresu działalność rozpoczął kolektyw artystek zwany *Nijūyo-nen Gumi* (Grupa Dwudziestego Czwartego Roku)<sup>98</sup>. Za jedną z jego najznamienitszych

<sup>93</sup> M. Bryce, J. Davis, *An Overview of Manga Genres*, w: *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 49.

<sup>94</sup> J. Zarembo-Penk, *Ikonoğrafia mangi*, s. 99.

<sup>95</sup> J. Berndt, E. Berndt, *Magazines and Books: Changes in the Manga Market*, w: J. Berndt, *Manga: Medium, Kunst und Material*, Leipzig 2015, s. 228.

<sup>96</sup> Tamże, s. 227–229.

<sup>97</sup> E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012, s. 13.

<sup>98</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 50.

przedstawicielką uznawana jest Moto Hagio<sup>99</sup>. Prace mangaczki poruszają zagadnienia tożsamości płciowej, problemów politycznych czy klasowych, odzwierciedlanych w postaciach młodych, androgynicznych mężczyzn zakochanych w sobie. Jednakże pierwszym komiksem, który przyniósł jej sukces, był *Klan Poe* (nazwa zaczerpnięta od Edgara Allana Poe'go), ukazujący losy wampirzej rodziny rozgrywające się na przestrzeni stuleci. Mangan science-fiction autorstwa Hagio, takie jak *Hanshin* czy *Marginal* wydawane w latach 70. i 80. mają wydźwięk feministyczny i ukazują czytelnikom spekulatywną odpowiedź na pytania: „Jak wyglądałoby społeczeństwo składające się jedynie z kobiet?” czy „Jak nasz gatunek może przezwyciężyć ciężar znoszenia porodu przez kobiety?”. Inny z komiksów mangaczki, *Tōma no Shinzō*, publikowany w latach 1974–1975, uznawany jest za klasykę tytułów skierowanych do dziewcząt<sup>100</sup>. Akcja mangi rozgrywa się w męskim gimnazjum z internatem położonym w Niemczech. Jeden z wychowanków placówki, trzynastoletni Thomas Werner zostaje znaleziony martwy, jednak wcześniej wysłał list miłosny zawierający zapowiedź samobójstwa do Juliego, starszego kolegi ze szkoły. Niebawem w gimnazjum pojawia się nowy uczeń imieniem Eric, który jest ładnym podobny do Thomasa i zakochuje się w Julim. Wraz z rozwojem fabuły melodramat o zakazanej miłości przekształca się w opowieść o konflikcie społecznym – Juli pochodzi z nieprawego łoża i nie może odziedziczyć rodzinnej fortuny, natomiast owdowiała matka Erica ponownie wyszła za mąż ze względów finansowych. Chłopcy stopniowo odrzucają płynność płciową oraz wzajemną czułość, przyjmując stereotypowe, męskie role, aby skonfrontować się ze światem, który o nich nie dba. Ukryta treść skierowana do młodych kobiet czytających tę mangę w okresie jej publikacji sugerowała, że tradycyjne role płciowe mogą ochronić młodych ludzi, gdy nic innego nie jest w stanie, a nabywanie kulturowych stereotypów męskości i kobiecości jest tragedią, w której prawdziwa tożsamość jednostki musi zostać poświęcona. Jak wiele innych mang Hagio, *Tōma no Shinzō* odzwierciedla kulturową atmosferę, w której pracowała autorka, w czasie, gdy wiele artystek kwestionowało binarność płci w postępowych i społecznie wrażliwych komiksach<sup>101</sup>.

<sup>99</sup> K. Hemman, *Manga Cultures and the Female Gaze*, Philadelphia 2020, s. 10.

<sup>100</sup> Tamże.

<sup>101</sup> Zob. Oczko (pseud.), Recenzja mangi *Thomas no Shinzou*, <https://manga.tanuki.pl/strony/manga/1331-thomas-no-shinzou/rec/574> [dostęp 14.05.2023], K. Hemman, *Manga Cultures and the Female Gaze*, s. 10–11.

Lata 80. to okres, w którym dotychczasowi czytelnicy komiksów zaczęli wchodzić w dorosłość. Autorzy mang starali się więc dostosować publikacje do nowych gustów odbiorców, upraszczając stronę wizualną i pogłębiając treści, głównymi tematami czyniąc m.in. pracę, życie seksualne, rodzinne, problemy społeczne, psychologiczne i osobiste<sup>102</sup>. Ponadto jest to czas, w którym komiks japoński zyskał prawdziwą popularność, co przełożyło się na ogromne zyski, przykładowo w 1982 roku magazyn „Shūkan Shōnen Jump” sprzedawał się w nakładzie 2 500 000 egzemplarzy natomiast sześć lat później w ponad 5 000 000<sup>103</sup>. Wielość mediów związanych z mangą: wydania magazynowe i tomikowe, seriale anime, filmy kinowe i aktorskie, produkcje przeznaczone na rynek wideo, gadżety, płyty z muzyką itp. stworzyła bogate, fikcyjne światy oferujące schronienie młodym ludziom, którzy czuli się wyalienowani społecznie<sup>104</sup>. Kultura tzw. *otaku*<sup>105</sup> rozwinęła się wśród pokolenia wyżu demograficznego, a rosnąca zamożność japońskiego społeczeństwa umożliwiała miłośnikom komiksów podążanie taką ścieżką życia<sup>106</sup>. Wraz z końcem lat 80. manga zaczęła funkcjonować na Zachodzie. Mimo że była tam obecna nawet dwie dekady wcześniej, nie cieszyła się popularnością ze względu na problemy z cenzurą, przekładem, odwrotny kierunek czytania, układ graficzno-tekstowy, objętość czy kwestie kulturowo-obyczajowe<sup>107</sup>. Koniec omawianego okresu to początek zmian w sposobie postrzegania historyjek obrazkowych w Japonii. W 1986 roku mangaka Shotarō Ishinomori na zlecenie dziennika ekonomicznego „Nihon Keizai” stworzył historyjkę obrazkową *Manga Nihon Keizai Nyūmon* będącą wprowadzeniem do japońskiej ekonomii, natomiast trzy lata później, we współpracy z pięćdziesięcioma przedstawicielami środowiska akademickiego, przygotował mangową wersję historii Japonii, która została zatwierdzona przez Ministerstwo Edukacji jako materiał do nauczania w szkołach<sup>108</sup>.

<sup>102</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonografia mangi*, s. 104–105.

<sup>103</sup> K. Ito, *Manga in Japanese History*, s. 43.

<sup>104</sup> J.M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 28.

<sup>105</sup> *Otaku* dosłownie oznacza „twój dom” i jest także bardzo uprzejmym zwrotem do drugiej osoby, który można porównać do angielskiego *Sir* czy *Ma’am*. Najprostsze wyjaśnienie tego terminu mówi, że *otaku* to zagorzały lub wręcz obsesyjny fan, najczęściej kojarzony z miłośnikiem mangi i anime. Więcej informacji na temat *otaku* można znaleźć w: J. Krzyżanowska, *Otaku – zarys znaczenia terminu*, w: *Chińskie bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Brzostek, A. Kobus, K. Marak i M. Markocki, Toruń 2019, s. 19–39.

<sup>106</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 28.

<sup>107</sup> E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce*, s. 13–16.

<sup>108</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 29.

Kolejna dekada to okres rosnącego zainteresowania i zapotrzebowania na komiksy oraz powszechnej akceptacji mangi w społeczeństwie japońskim (otwarcie muzeum poświęconego Tezuce w 1994 roku czy liczne wystawy w galeriach sztuki)<sup>109</sup>. Z drugiej jednak strony odnotowywało się spadek popularności historyjek obrazkowych, do którego przyczyniły się gry komputerowe i konsolowe<sup>110</sup>. Od połowy lat 90. przemysł komiksowy przeżywał kryzys związany z brakiem nowych odbiorców wywołanym niżem demograficznym<sup>111</sup>. Ponadto w tej dekadzie nasiliła się krytyka mangi ze strony organizacji pozarządowych, co doprowadziło do cenzury publikacji. Niemniej jednak w latach 90. mangi stanowiły aż 40% japońskiego rynku wydawniczego, a za sprawą marek takich, jak *Digimon* czy *Pokémon* tytuły z Kraju Kwitnącej Wiśni zyskały duże zainteresowanie za granicą<sup>112</sup>. Z końcem lat 90. w całej Japonii zaczęły pojawiać się kafejki mangowe (*manga kissa*) umożliwiające fanom czytanie komiksów. Podzielono je na dwa typy, w pierwszym z nich klienci zamawiali jedzenie lub napoje i mogli cieszyć się lekturą od sześćdziesięciu do dziewięćdziesięciu minut, w kolejnym pobierano godzinne opłaty za wejście. Kafejki zazwyczaj były czynne przez całą dobę i umożliwiały swym gościom umycie zębów, skorzystanie z toalet czy wzięcie prysznic<sup>113</sup>.

Wraz z nastaniem XXI wieku popularność mangi zaczęła rosnąć, do czego przyczyniły się: otwarcie pierwszego na świecie Wydziału Mangi i Anime na Uniwersytecie Seika w Kioto czy obecność komiksu japońskiego na Międzynarodowych Targach Książki we Frankfurcie nad Menem<sup>114</sup>. Wyzwaniem, z którym musieli się mierzyć wydawcy, była digitalizacja mediów. E-komiksy zaczęły zdobywać zainteresowanie w Japonii dopiero w 2012 roku wraz z rosnącą popularnością tabletów i smartfonów<sup>115</sup>. Przyczyniła się do tego potrójna tragedia z 11 marca 2011, w wyniku której doszło do zmniejszenia racji papieru czy problemów z dostępem do paliwa. Poczynając od 24 marca, przez kilka następnych tygodni, magazyn „Shūkan Shōnen Janpu” udostępniał najnowsze numery za darmo w wersji online, a w ślad za nim poszły inne czasopisma<sup>116</sup>.

<sup>109</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 105.

<sup>110</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 55.

<sup>111</sup> J. M. Bouissou, *Manga: A Historical Overview*, s. 30.

<sup>112</sup> A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 55–56.

<sup>113</sup> K. Ito, *Manga in Japanese History*, s. 46.

<sup>114</sup> J. Zaremba-Penk, *Ikonoografia mangi*, s. 104–105; A. Materne, *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym*, s. 56–57.

<sup>115</sup> Chodzi o wielkie trzęsienie ziemi we wschodniej Japonii, falę tsunami oraz katastrofę w elektrowni jądrowej w Fukushima [J. Berndt, E. Berndt, *Magazines and Books*, s. 235].

Obecnie digitalizacja prowadzona przez największych wydawców mangi przybiera głównie dwie formy: ponowne wykorzystanie wydrukowanych już utworów (największe wyzwanie stanowi dostosowanie stron do małych ekranów smartfonów) oraz publikację nowo wyprodukowanej mangi cyfrowej online z myślą o przedruku w formie książkowej. Komiksy oznaczane jako stworzone cyfrowo zwykle występują w formie magazynów internetowych wydawanych równoległe z wersją papierową (różniących się częściowo zawartością) lub dodatkowych numerów z zupełnie nowym materiałem. Oficyny starają się podtrzymywać wypróbowany i przetestowany model biznesowy, wykorzystując nowe środki technologiczne, dążąc ostatecznie do publikacji znanych wszystkim wydań tomikowych<sup>117</sup>.

## Podsumowanie

Manga jest słowem posiadającym wiele znaczeń, to, w jaki sposób należy je rozumieć, zależy od kontekstu wypowiedzi i intencji nadawcy. Dla ludzi spoza Kraju Kwitnącej Wiśni mangą będzie współczesny komiks japoński, rozwijający się początkowo pod wpływem kontaktów z Europejczykami, przechodzący wyraźne przemiany na skutek okupacji przez Stany Zjednoczone oraz inspiracji amerykańską popkulturą. Miłośnicy sztuki nazwą mangą drzeworyty Hokusai. Natomiast dla Japończyka będzie ona dowolną odmianą komiksu, bez względu na kraj pochodzenia.

Japońska tradycja opowiadania obrazami sięga VI wieku. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż sztuki plastyczne od zawsze posiadały zdolność przekazywania historii, dlatego zaleca się ostrożność w poszukiwaniach korzeni komiksu japońskiego, żeby uniknąć znaczących nadinterpretacji. Czym innym będą malowidła naścienne umieszczane w świątyniach, ilustrowane zwoje *emakimono*, grafiki o charakterze humorystycznym, zbiory prac artysty-drzeworytnika Hokusai, czy w końcu obrazkowe *kusazōshi*. Stanowią one kategorię prac „protomangowych”, obejmującą swym zasięgiem wszystkie japońskie dzieła plastyczne oraz książkowe, które jedynie mogły mieć wpływ na ukształtowane się mangi. Należy jednocześnie podkreślić, że ważną rolę w powstaniu komiksu japońskiego, podobnie jak w przypadku odmian historyjek obrazkowych z innych stron świata, odegrało pojawienie się prasy, nadające mu charakter masowy i medialny.

<sup>116</sup> Tamże, s. 235–236.

<sup>117</sup> Tamże, s. 236.

## Bibliografia

- Alberowa Zofia (1988), *Sztuka japońska w zbiorach polskich*, wyd. 2, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Bąk Filip (2016), *O znaczeniowórczych możliwościach dymków i chmurek*, w: *Komiks. Wokół warstwy wizualnej*, red. J. Czaja, M. Traczyk, Poznań: Instytut Kultury Popularnej, Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu, s. 69–92.
- Berndt Jaqueline (b.r.), *Manga a manga – różnice i podobieństwa między współczesnym komiksem japońskim a dziełem Hokusai manga*, w: *Sprawozdanie z działalności Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha 2007*, red. J. Stawarz, przeł. J. Juryś, W. Laskowska, E. Machotka, Y. Matsuzaki, Kraków: Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha: s. 57–72.
- Berndt Jaqueline, Berndt Enno (2015), *Magazines and Books: Changes in the Manga Market*, w: Berndt Jaqueline, *Manga: Medium, Kunst und Material*, Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, s. 227–239.
- Birek Wojciech (2014), *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań: Centrala.
- Bolałek Radosław (2012), *Manga. Termin niepotrzebny?*, „Zeszyty Komiksowe” nr 13, s. 34–36.
- Bouissou Jean-Marie (2010), *Manga: A Historical Overview*, w: *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York: Continuum, s. 17–33.
- Bryce Mio, Davis Jason (2010), *An Overview of Manga Genres*, w: *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York: Continuum, s. 34–61.
- Dunin Janusz, Szyłak Jerzy (1997), *Komiks*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żab-ski, Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Warszawskiej, s. 176–179.
- Hemann Kathryn (2020), *Manga Cultures and the Female Gaze*, Philadelphia, Pennsylvania: Palgrave Macmillan.
- Ingulsrud John E., Allen Kate (2009), *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lanham: Lexington Books.
- Ito Kinko (2005), *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*, „The Journal of Popular Culture”, Vol. 38, No. 3, s. 456–475.
- Ito Kinko (2008), *Manga in Japanese History*, w: *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, red. M. W. MacWilliams, Armonk, New York, London, England: M.E.Sharpe, s. 26–47.
- Kośut Rafał (2019), *Pradziadkowie Supermana – genealogia komiksowych superbohaterów*, w: *Heroica. Bohaterstwo w literaturze i kulturze europejskiej*, red. A. Gawarecka, W. Szturc, E. Wesołowska, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Koyama-Richard Brigitte (2008), *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Krzyżanowska Joanna (2019), *Otaku – zarys znaczenia terminu*, w: *Chińskie bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Brzostek, A. Kobus, K. Marak i M. Markocki, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, s. 19–36.
- Kubiak Ho-Chi Beata (2009), *Estetyka i sztuka japońska. Wybrane zagadnienia*, Kraków: Universitas.
- Materne Agnieszka (2019), *Fenomen mangi i anime w środowisku młodzieżowym. Studium dyfuzji kultur*, Kraków: Impuls.
- McCloud Scott (2015), *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa: Kultura Gniewu.
- Nowak Bogusław (2007), *Słownik znaków japońskich*, wyd. VI, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Petersen Robert S. (2011), *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*, Santa Barbara, California: Praeger.
- Schodt Frederik L. (1997), *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Schodt Frederik L. (2007), *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, and The Manga-Anime Revolution*, Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Sutkowska Agata (2019), *Tworzenie mangi w Polsce*, w: *Chińskie bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Brzostek, A. Kobus, K. Marak i M. Markocki, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, s. 37–74.
- Szyłał Jerzy (1999), *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*, Gdańsk: słowo / obraz terytoria.
- Szyłał Jerzy (2000), *Komiks*, Kraków: Znak.
- Szyłał Jerzy (2009), *Komiks: świat przerysowany*, wyd. 2, Gdańsk: słowo / obraz terytoria.
- Tubielewicz Jolanta (1984), *Historia Japonii*, Wrocław: Ossolineum.
- Witkowska Ewa (2012), *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń: Wydawnictwo Kirin.
- Zaremba-Penk Joanna (2019), *Ikonografia mangi. Wpływ tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych*, Bydgoszcz: Wydawnictwo Kirin.
- Zarychta Karolina (2015), *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” z. 7, s. 159–173. <https://www.ejournals.eu/GSAW/2015/Zeszyt-7-2015/art/4928/>

## Netografia

- Kanji 漫, Słownik [jisho.org](https://jisho.org), <https://jisho.org/search/%E6%BC%AB%20%23kanji> [dostęp 07.02.2022].
- Kanji 画, Słownik [jisho.org](https://jisho.org), <https://jisho.org/search/%E7%94%BB%20%23kanji> [dostęp 07.02.2022].
- Oczko (pseud.), Recenzja mangi *Thomas no Shinzou*, <https://manga.tanuki.pl/strony/manga/1331-thomas-no-shinzou/rec/574> [dostęp 14.05.2023].

---

## Around the Definition and History of Manga

### Abstract

The article discusses the history of Japanese manga, covering the period from the 6th century AD to the present day, and its relationship to the art of the Land of the Cherry Blossoms. In the course of the discussion, attention is drawn to the exaggerated refinement of the roots of pictorial stories among their researchers. The article also demonstrates that the factors most influential on the birth of manga were the rise of the press, exposure to Europeans in the 19th century, occupation of Japan by the United States and American pop culture. The paper further discusses the etymology of the word manga and pays attention to its ambiguity.

**Keywords:** manga, history of manga, Japanese comics, Japanese art