



Pop-manga

Od niewinnego *Hello Kitty* do *Tokyo Ghoul* – historii walczącego o swoje człowieczeństwo bohatera o złowieszczych popędach. Manga stała się elementem naszej popkultury.

NATALIA BUDZYŃSKA

Dramaty Szekspira w konwencji mangi? W ten sposób jedno z brytyjskich wydawnictw postanowiło spopularyzować wśród młodych miłośników mangi twórczość swojego najwybitniejszego dramaturga. W Polsce historia mangi zaczęła się od razu edukacyjnym motywem: pierwsza manga wydana w naszym kraju miała japońską autorkę, ale jej głównym bohaterem był książę Józef Poniatowski. Jej tytuł brzmiał *Aż do nieba: tajemnicza historia Polski*, a w naszym kraju pojawiła się w 1996 r., kiedy rynek tego rodzaju japońskiego komiksu dopiero zyskiwał popularność i zaczynała się tworzyć subkultura. Dzisiaj działa siedem wydawnictw specjalizujących się w mandze, wydających około pół tysiąca komiksów rocznie. Organizowane są konwenty, wychodzi kilka magazynów poświęconych komiksowi japońskiemu, działają też sklepy odzieżowe (bo manga wpływa na modę) i zabawkarskie.

Otwarta we wrześniu w Muzeum Karykatury w Warszawie wystawa „Manga. Droga wojownika” ukazuje rozwój tego fenomenu kultury japońskiej, pokazując jej historię, różnorodność stylów i wzrost popularności na świecie i dwie

dekady później w Polsce. Wydaje się, że wszystko zaczęło się od anime *Czarodziejka z Księżycy*, którą polscy młodzi widzowie mogli zobaczyć w połowie lat 90. Trochę wcześniej całe pokolenie dzieci zachwycało się *Załogą G*, animacją japońską w wersji amerykańskiej. A już zupełnie nie zdajemy sobie sprawy z tego, że japońska manga przedostała się do naszego kraju w formie animowanej w serii dla dzieci *Pszczółka Maja*. Manga w Europie i Ameryce nie miała łatwo. W kulturze japońskiej widziano zagrożenie, uważano, że jest pełna przemocy i seksu, nie mówiąc o kompletnie odmiennym od naszej cywilizacji kodzie kulturowym. Szczególnie opinie dotyczące przesadnej brutalności były dość powszechne i także z nimi mierzy się warszawska wystawa.

OJCIEC TEZUKA

Opowiadając historię mangi, można cofnąć się kilka wieków wstecz i przypomnieć o kulturze drzeworytniczej, bo to wtedy użyto po raz pierwszy tego określenia, tyle że nie miała ona wówczas nic wspólnego z komiksem ani nie opowiadała żadnej historii. Żyjący na początku XIX w. artysta Hokusai opublikował zbiór swoich humorystycznych drzeworytów z krótkimi opisami zatytułowany *Manga Hokusai do nauki rysowania*. Słowo „manga” wywodzi się od dwóch słów: *man* – mimowolny szkic i *ga* – obraz.

Droga do formy komiksowej była dłuższa i miała związek z amerykańskimi zeszytami pojawiającymi się na japońskim rynku. Inspirując się nimi i dodając elementy własnej kultury, Japończycy stworzyli coś zupełnie oryginalnego. Ojcem mangi był Osamu Tezuka. Oczarowały go animacje Disneya i amerykańskie komiksy o superbohaterach, więc postanowił zainspirować się tą sztuką i zrobić coś na rynek japoński. Jego najśłynniejszą mangą była opowieść o chłopcu-

-roboty o imieniu Astro, a jego wersja animowana, której autorem był również Tezuka, zdobyła rynek amerykański. To właśnie on jest odpowiedzialny za wielkie oczy postaci oraz zminimalizowane, a właściwie niewidoczne, usta i nos. W procesie przenoszenia mangi na animację, z powodu niskiego budżetu, a więc zupełnie przypadkowo, powstał styl, o którym mówię, że buduje konwencję anime: zastyganie postaci w bezruchu czy długie stopklatki. Bohaterowie anime nie mają żadnej przynależności narodowej czy kulturowej. Na podstawie rysów twarzy i koloru skóry nie można określić ich pochodzenia – są zewsząd i znikąd. Chodziło o to, żeby każdy mógł się z nimi utożsamić i skoncentrować na emocjach.

Pierwsze mangi wydawane w Japonii były czarno-białe, kolorowa była jedynie okładka i czasem parę pierwszych stron. Niektóre miały po kilka tomów, które wychodziły sukcesywnie przez kilka lat. Wiele z nich zostało zanimowanych, zwykle w formie kilku 20-minutowych odcinków. Później zaczęły powstawać długometrażowe anime, również na podstawie mangi, która stała się jak gdyby uzupełnieniem filmu. W mandze znajdziemy pogłębione psychologicznie postaci, szerszy i bardziej szczegółowy kontekst.

IKONY I GATUNKI

Ikon mangi i anime jest co najmniej kilka i to one stały się symbolami: Astro Boy, Goku z *Dragon Ball* (chłopiec o małym ogniu i mistrz walki), Usagi Tsukino z *Czarodziejki z Księżycy* (walcząca ze złem 14-letnia dziewczyna z Tokio). Nawet jeśli ktoś uważa, że te imiona i nazwy nic mu nie mówią, zmieni zdanie, gdy zobaczy postaci. Poza tym chyba każdy zna Pokemony?

To właśnie autorka *Czarodziejki z Księżycy*, Naoko Tekeuchi, jest odpowiedzialna za modę na gatunek zwany „magical girls” (*mahō-shōjo*). W warstwie fabularnej opowiada o zwykłych dziewczynach, które żyją w normalnym świecie, ale są obdarzone magicznymi mocami. Te moce wykorzystują w obronie słabszych i bezbronnych, a ostatecznie w obronie świata. Nigdy nie atakują pierwsze, nigdy się nie mszczą, nigdy nie chodzi im o korzyść dla siebie. *Mahō-shōjo* należy do gatunku mangi przeznaczonej dla nastoletnich dziewcząt zwanego *shōjo*. Jej odpowiednik dla chłopców poniżej

18. roku życia to *shōnen*. Dziewczęta otrzymują opowieści o romantycznej miłości czy o problemach z przyjaciółkami, chłopcy o robotach, podróżach międzygwiazdnych, walkach i sporcie.

A ponieważ manga to nie tylko komiksy dla dzieci szkolnych, to istnieje wiele gatunków przeznaczonych dla dorosłych. I tak młodzi mężczyźni otrzymują *seinen*, a kobiety *josei*. To znacznie bardziej pogłębione historie, w których jest znacznie więcej realizmu, a tematy często oscylują wokół przeróżnych zagadnień, włączając politykę i filozofię oraz oczywiście erotykę. Ten ostatni obszar przedstawiany jest w różnych wersjach mangi: *ecchi* to lekka erotyka, a *hentai* to pornografia. Poza tymi głównymi nurtami mangi istnieje także gatunek nazwany *gekiga*,

Na podstawie rysów twarzy i koloru skóry nie można określić pochodzenia bohaterów anime. Chodziło o to, żeby każdy mógł się z nimi utożsamić i skoncentrować na emocjach

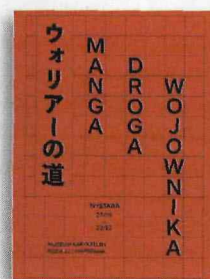
której odpowiednikiem jest powieść graficzna, czyli komiks przeznaczony dla dorosłych. Jego treści są poważne, nierzadko dramatyczne, dotyczące problemów współczesnego świata, przedstawiane w pesymistycznych barwach.

OD SUBKULTURY DO POPKULTURY

Fani mangi tłumnie biorą udział w zjazdach odbywających się w różnych miejscach w Polsce. Na przykład tegoroczny letni Warszawski Festiwal Kultury Japońskiej proponował dla miłośników mangi i anime całą serię warsztatów, pokazów i wykładów, a wszystko prowadzone przez amatorów i wolontariuszy. Opowiada się historię poszczególnych podgatunków mangi, omawia wybrane postaci i fabuły, analizuje prace konkretnych autorów.

Można się też nauczyć, jak wykonać odpowiedni makijaż, by upodobnić się do postaci z mangi. To istotne, bo podczas każdego konwentu odbywa się *cosplay*, czyli konkurs kostiumów. Uczestnicy wcielają się w konkretną postać z mangi czy anime, a potem na scenie odgrywają scenki. Rynek odpowiedział na to zapotrzebowanie natychmiast: powstały sklepy z odzieżą charakterystyczną dla bohaterów mangi, w których można kupić wszystko, od kolorowej peruki po obuwie. Pisma modowe wykazały się dużą czujnością, odczytując trendy i publikując poradniki w stylu „Jak wyglądać jak postać z mangi?”.

Widzieliście kiedyś na ulicy dziewczynę w różowych włosach i opasce z pluszowymi uszami na głowie? To *kawaii girl* – moda na „słodki wygląd”, która opanowała całą Japonię. Ma być ślicznie, słodko, bezproblemowo, miło i przytulnie. Jednym z symboli kultury *kawaii* jest *Helo Kitty*, którego idealny świat stał się również tematem mangi. W odróżnieniu od niewinności kocich uszek, po mrocznej stronie sytuuje się manga *Tokyo Ghoul* o istotach, które żywią się ludzkim mięsem. I tak, w internecie można znaleźć sklepowe oferty na strój w stylu *tokyo ghoul* przeznaczone na *cosplay*. Z dziewczyną w stylu *ghoul* można pomylić miłośników mangi *Gals!*, którzy stworzyli modę *gyaru*. Obie mają blade cery, czarne lub białe włosy i mocny makijaż oczu. Wykładu na temat mody i subkultur można posłuchać podczas tygodniowego obozu letniego organizowanego przez jedno ze zwykłych biur podróży. Otaku Camp proponuje także konkursy ze znajomości bohaterów i fabuł, warsztaty wizażu, panele dyskusyjne, kursy rysowania postaci anime. Nie sposób nie zauważyć, że kultura mangi i anime przeszła w fazę niemal masową. ■



Manga. Droga wojownika
Muzeum Karykatury, Warszawa
Wystawa czynna do 22 grudnia 2024 r.