

**Tuszem  
Na Papierze**

紙にインク

*Świat Oczami Mangaków*



Biblioteka Publiczna Gminy Grodzisk Mazowiecki

## Spis treści

Osamu Tezuka .....	3
Riyoko Ikeda .....	9
Yukito Kishiro.....	15
CLAMP .....	18
Moto Hagio.....	24
Gainax i Yoshiyuki Sadamoto .....	28
Katsuhiko Ōtomo .....	37
Tutsomu Nihei .....	43
Kaori Yuki.....	47
Makoto Shinkai.....	51
Jirō Taniguchi.....	56
Naoki Urasawa.....	60
Bibliografia i webografia.....	64
Osamu Tezuka .....	64
Riyoko Ikeda .....	64
Yukito Kishiro.....	65
CLAMP .....	65
Moto Hagio.....	65
Gainax i Yoshiyuki Sadamoto .....	66
Katsuhiko Ōtomo .....	66
Tutsomu Nihei .....	67
Kaori Yuki.....	67
Makoto Shinkai.....	68
Jirō Taniguchi.....	68
Naoki Urasawa.....	69

## Osamu Tezuka



*Osamu Tezuka, 1951 rok – źródło  
Wikipedia - Unknown author -  
"Showa Day by Day" volume 9,  
Kodansha Co., 1989*

Osamu Tezuka to człowiek, który bez mała stworzył współczesny komiks japoński i nadał mu obecny wygląd; któremu zawdzięczamy charakterystyczny rysunek, z wielkimi oczyma i smukłymi postaciami; który położył podwaliny pod zupełnie nowe gatunki mangi. Wreszcie ten, którego nazywają „Ojcem” lub wręcz „Bogiem mangi”. Twórca setek tysięcy stron i setek tomików. Postać legendy. Dlatego cykl naszych artykułów o twórcach komiksów zaczynamy właśnie od niego. Po prostu inaczej nie wypada.

Urodził się w Osace, 3 listopada 1928 roku. Miał dwójkę młodszego rodzeństwa. Pochodził z szanowanej rodziny medyków i wojskowych, więcej – jego dziadek Taro Tezuka był jednym z założycieli Uniwersytetu Kasai.

Kiedy Osamu miał kilka lat, w 1933 roku, jego rodzina przeprowadziła się do Takarazuki – miasta, w którym swoją siedzibę ma teatr rewiowy o tej nazwie.

Matka Osamu, Fumiko, zaprzyjaźniła się z aktorkami (działająca, i popularna po dziś dzień Takarazuka jest teatrem w którym występują tylko kobiety, obsadzając zarówno role męskie, jak i żeńskie) i zabierała syna na spektakle i za kulisy. W późniejszym czasie zaowocowało to serią znaną w Polsce pod tytułem „Chopi i księżniczka” – „Ribbon no kishi” – gdzie główna bohaterka jest księżniczką o sercu chłopaka.

Sam Osamu „wrócił” do Takarazuki już po swojej śmierci, gdy teatr wystawił w połowie lat 90-tych sztukę na podstawie jednego z najsłynniejszych komiksów autora – „Black Jack”. Był to jeden ze sztandarowych ich tytułów, grany przez najbardziej prestiżową i popularną grupę wchodzącą w skład Takarazuki: „Hana” – czyli trupę „Kwiat”.

Już jako dziecko Tezuka bardzo dużo rysował. Bywało, że wieczorami jego matka gumkowała zarysowane zeszyty, by syn mógł je znowu wykorzystać. Był też zapalonym czytelnikiem komiksów. Tu zasługa jego ojca, który dawał mu pieniądze na kolejne mangi. W podstawówce miał już kolekcję ponad dwustu tytułów, co jak na tamte czasy było liczbą niebagatelną. Ojciec zaszczerpił w nim też miłość do filmów – kupił pierwszy projektor filmowy i wieczorami puszczał głównie produkcje Disneya oraz filmy Charliego Chaplina. Zaowocowało to w przyszłości, kiedy to Tezuka wprowadził do komiksów „filmowy”, dynamiczny sposób kadrowania („cinematic techniques”) z takimi efektami jak najazdy kamery, pokazywanie kolejnych etapów ruchu, odejście od klasycznych, prostokątnych „ramek”. Była to zupełna nowość, bowiem wcześniej, w latach 50-tych, komiksy były raczej statyczne, krótkie i proste. Ale to dopiero miało nadejść.

W szkole nasz bohater był początkowo prześladowany przez kolegów, z racji bycia niskim, przy kości i noszenia okularów. Dopiero później, gdy ujawnił się jego talent do wymyślania historii i ich rysowania, został zaakceptowany, pomógł w tym też jego największy w klasie zbiór komiksów, które chętnie pożyczał kolegom. Poza rysunkami interesował się właściwie wszystkim: od europejskiej literatury klasycznej, przez astronomię, film, po kolekcjonowanie owadów. Szczególnie to ostatnie go fascynowało – kolekcjonował je, klasyfikował i rysował. A jego fascynacja rozwinęła się do tego stopnia, że jako dorosły dodał do swojego imienia znak „Mushi” – owad, tworząc w ten sposób swój pseudonim artystyczny. Co ciekawe, wymawia się go zupełnie tak samo, jak jego prawdziwe imię i nazwisko – Osamu Tezuka.

Pęd do rysunków objawiał się też w jego pierwszej pracy – jako 16-latek, w 1944 roku, pracował w fabryce, gdzie każdą przerwę wykorzystywał na rysowanie krótkich komiksów, np. na papierze toaletowym. Pomagali mu w tym koledzy, którzy kryli go, by mógł tworzyć kolejne historie.

Wojna, a zwłaszcza bombardowanie Osaki oraz zrzućenie bomb atomowych na Hiroshime i Nagasaki, odcisnęła wielkie piętno na Tezuce. Właściwie przez całą jego twórczość, w większym, lub mniejszym stopniu w jego pracach przewijają się będą motywy zniszczenia, destrukcji, dążenia ludzkości do śmierci.

Pomimo wszystko, pod koniec wojny, Osamu skończył liceum i dostał się na medycynę na Uniwersytecie w Osace. Jednocześnie zaczął publikować krótkie komiksy dla dzieci w miejscowej gazecie.

W 1947 roku zadebiutował „tomikowo” wydając „Nową Wyspę Skarbów” – jego pierwszy wielki hit. Wkrótce potem narysował słynną trylogię science-fiction: „Zaginiony Świat”, „Metropolis” i „Następny Świat”. Należy zaznaczyć, że najslynniejszy z tych tytułów „Metropolis”, luźno oparty na filmie pod tym samym tytułem (którego, nota bene, Tezuka wtedy jeszcze nie widział), był drugą mangą tego autora wydaną w Polsce – w 2004 roku, nakładem wydawnictwa ARASHI. Warto też wspomnieć, że była to ich jedyna publikacja

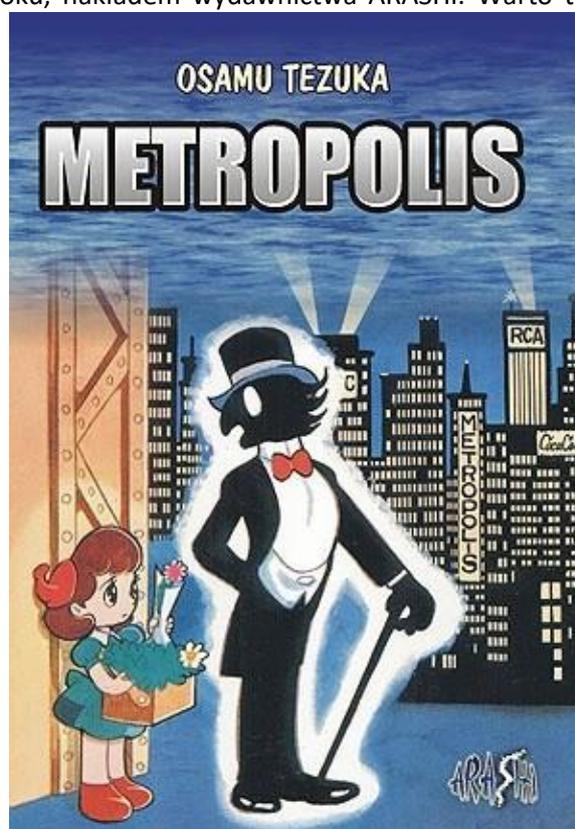
Na studiach wstąpił do kółka teatralnego. Rozwijali też swoją pasję do filmów; a że brakowało mu na wszystko czasu, oglądał tylko fragmenty, konkretne sceny i czytał streszczenia, by poznać fabułę. Zwyczaj ten pozostał u niego do końca życia.

Pierwszą kilkutomową serią naszego bohatera był „Władca Dżungli”, lepiej znany jako „Kimba, biały lew”, lub dosłownie tłumacząc „Król Lew”. Ta historia osieroconego lwa, próbującego odzyskać tron po zamordowanym ojcu, nie przypadkowo przypomina „Króla Lwa” Disneya.

Mniej więcej w tym samym czasie, w 1952 roku, Tezuka skończył studia medyczne. Jednak nigdy nie podjął pracy w zawodzie, decydując się, za namową matki, na karierę mangaki. Było to o tyle nietypowe, że wtedy zawód rysownika mang nie cieszył się zbyt dużą estymą i był uważany za zajęcie poślednie.

Równolegle (to słowo będzie się często pojawiało w historii naszego bohatera) z końcem studiów zaczął pracę nad swoim największym hitem – „Ambassador Atom”, szybko przemianowanym na „Tetsuwam Atomu” czyli „Astro Boy”.

Historia chłopca-roboty o sile 100 tysięcy koni mechanicznych nie tylko doczekała się 23 tomów (a pamiętajmy, że w latach 50-tych normą były serie 3 – 5 tomikowe), była też pierwszym regularnie animowanym serialem w Japonii (lata 1963-1969) i stała się ikoną swoich czasów, występując „gościnnie” w innych komiksach, jak choćby w wydanym w Polsce „Dr. SLUMP” – gdzie pojawia się polska, urocza nazwa „Atom Żelazoręki”. Oprócz tego miał jeszcze kilka serii telewizyjnych, filmów kinowych, komiksowych one-shotów oraz spin-offów, w tym doskonałego komiksu „PLUTO” autorstwa Naoki Urasawy, wydanego w Polsce w pierwszej dekadzie XXI wieku przez wydawnictwo Hanami.



*Metropolis, wyd. Arashi, 2004 rok*

W tym czasie Tezuka mieszkał już w Tokio, dosłownie ścigany przez wydawców, błagających o nowe komiksy. Dochodziło do takich sytuacji, że koczując pod jego mieszkaniem grali w „papier-nożyce-kamień”, by zdecydować jaką mangą ma się zająć najpierw. Czasami dochodziło wręcz do rękoczynów pomiędzy wydawcami, a czasem nawet pomiędzy Tezuką a przedstawicielami wydawnictw. Doprowadziło to do tego, że Tezuka musiał uciekać z domu i kryć się po pensjonatach i hotelikach, by móc spokojnie pracować. A że nigdy nie odmawiał, zaczął sypiać po trzy godziny na dobę, byleby tylko się wyrobić.

Niejako zmusiło go to do wykorzystywania mniej znanych mangaków jako asystentów. Był jednym z pierwszych rysowników, którzy to robili i to Tezuce przypisuje się stworzenie współczesnego modelu pracy nad komiksem – autor wykonuje szkic oraz wykańcza pracę, zaś asystenci robią rysunek tuszem i tła. W pewnym momencie obdarzony świetną pamięcią Tezuka dosłownie kierował swoimi asystentami przez telefon.

Mimo nawału pracy, bowiem oprócz Astro Boya pracował nad dziesiątkami krótszych projektów, zdążył znaleźć czas, by się ożenić z Etsuko Okadą. Co prawda spóźnił się na własne wesele, bo zasiedział się nad kolejną mangą, ale małżeństwo było udane – Etsuko przez niektórych nazywana jest „matką mangi” z racji karmienia dziesiątków męzowskich asystentów i bycia pierwszym, często surowym krytykiem prac męża. Para doczekała się dwójki dzieci.

Na początku lat 60-tych Osamu spełnił swoje marzenie i założył studio filmowe Mushi Productions. Zadebiutowało ono serialem „Astro Boy” i niezależną produkcją „Opowieści z rogu ulicy” – uważaną przez niektórych za najnudniejsze anime XX wieku.

Studio od początku miało kłopoty finansowe, stąd decyzja o serializacji „Astro Boya” – łatwiej było zebrać fundusze na 30-minutowy odcinek, niż na film kinowy. By cięć kosztów wprowadzili na rynek japoński takie wynalazki, jak Lazy-animation oraz recykling klatek. Mimo to, czarno-biały „Astro Boy” okazał się absolutnym hitem, gromadząc przed telewizorami do 40% całej widowni. Okazało się, że Tezuka miał słuszość, wychodząc z założenia, że dobra historia obroni się mimo nie najlepszego wykonania. Serial, zakończony niebagatelną ilością 193 odcinków, już w pierwszym roku emisji został zakupiony przez zachodnie telewizje.

Kolejny serial – „Kimba, Bały Lew” – był już produkowany w koprodukcji z amerykańską telewizją NBC, studio Mushi było zbyt małe, by samemu zrobić serial w pełnym kolorze. Równolegle bowiem cały czas produkowało filmy niezależne, awangardowe, często dla dorosłych jak „Cleopatra” czy „Belladonna”.

Współpraca z NBC zakończyła się przy kolejnym serialu dla dzieci, wspomnianym już „Ribbon no Kishi”, bowiem amerykańskie uznali, że pomysł na dziewczynę ubierającą się i zachowującą jak chłopak jest zbyt kontrowersyjny. Mimo to w Japonii serial okazał się kolejnym sukcesem. A w latach 90-tych, jego skrócona wersja ukazała się w Polsce na kasetach VHS pod tytułem „Chopi i księżniczka”.

Na początku lat 70-tych popularność w Japonii zaczęły zdobywać mangi z nurtu gekiga, czyli historie obyczajowe przeznaczone dla dorosłych czytelników. Tezuka też poszedł w tym kierunku,



*Osamu Tezuka, 1953 rok – źródło Wikipedia - Asahi Shimbun - 10 czerwca 1953 r*

wydając, między innymi, w 1970 roku „Pieśń Apolla” – dwutomową pracę, wydaną w 2018 roku przez J.P.Fantastica.

Mniej więcej w tym samym czasie pokłócił się z kierownictwem Mushi Productions i opuścił studio. Co istotne, nie mógł zabrać ze sobą praw autorskich do sfilmowanych serii i filmów kinowych, przez co nie wolno było mu rysować dalej niektórych swoich prac, w tym „Astro Boya”. Dlatego, kiedy znane wszem i wobec studio Toei Animation (w Polsce obecne choćby dzięki „Czarodziejce z Księżycy” czy „Dragon Ballowi”) chciało wypuścić odświeżoną, kolorową wersję największego hitu Tezuki, ten musiał odmówić. Jednak w końcu obeszlili problem, lekko zmieniając fabułę, założenia i wygląd głównego bohatera, tak że mogli wypuścić go pod zmienionym tytułem „Jetta Mars”. Jak łatwo się domyślić, serial okazał się klapą, jak większość podróbek i został zdjęty w połowie emisji.

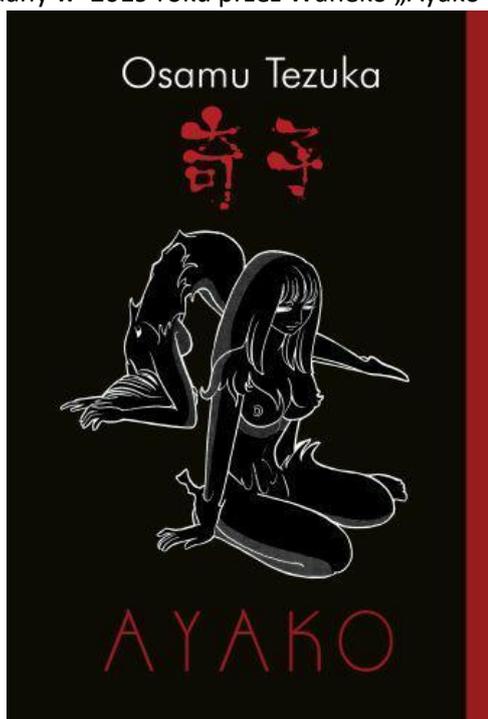
Mimo to w 1971 roku Osamu Tezuka wraz z animatorami, którzy opuścili studio Mushi, założył nową wytwórnię – Tezuka Productions. Zaś historia Mushi Productions zakończyła się dwa lata później - bankructwem. Nowa wytwórnia też miała kłopoty – ich pierwszy serial, oczywiście na bazie komiksu założyciela, „Fushigi na Merumo” musiał zostać zakończony w połowie, z powodu protestów rodziców, którzy uznali niektóre z prezentowanych tam treści za nieodpowiednie dla dzieci.

Kłopoty ze studiami i niepokoje społeczne jakie ogarnęły Japonię i nie tylko w połowie lat 60-tych i 70-tych, przyczyniły się do rozpoczęcia nowego, mrocznego okresu twórczości Tezuki. Porzucił on pisanie historii dla dzieci i młodzieży, tworząc mangi dla dojrzałego czytelnika. W tym okresie powstają tytuły jak „Alabaster” – będący historią seryjnego mordercy, „Kirihito Sanka” – o eksperymentach na ludziach i ich konsekwencjach, czy wydany w 2019 roku przez Waneko „Ayako” – ponury dramat obyczajowy o rodzinnej tajemnicy

Równolegle (a nie mówiłam?) powstaje bardziej optymistyczna seria o nieśmiertelnym ptaku „Phoenix”. Cykl ten składający się z oddzielnych historii łączy w sobie różne gatunki i style (od twardego S-F, po dramat historyczny czy romans) i - mimo ponurych fragmentów - układa się w raczej pozytywną całość. Tezuka rysuje też na wprost historyczną biografię Buddy.

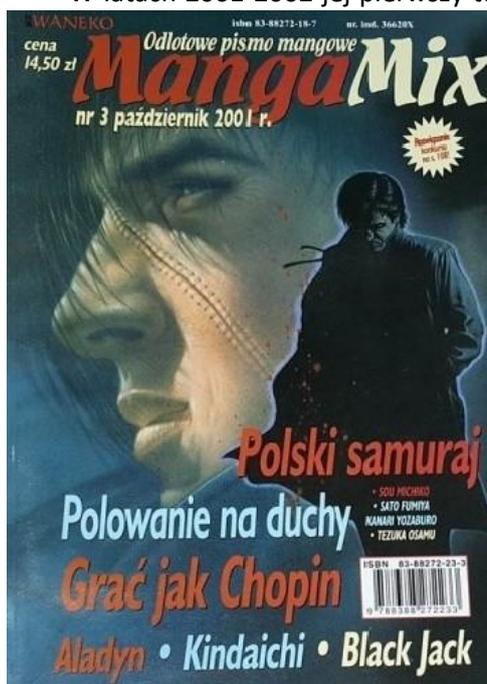
W 1973 roku jeden z wydawców przyszedł do Osamu Tezuki i zaproponował, że przez pięć tygodni będzie publikował wszystko, co ten narysuje – dowolną mangę, o dowolnej tematyce. Był to hazard, bowiem wydawało się, że gwiazda twórcy przygasa, a on swoje najlepsze prace ma za sobą. Jednak, mówiąc językiem komentatorów sportowych, ten odpalił petardę, tworząc trzecie po „Astro Boyu” i „Kimbie”, swoje najśłynniejsze dzieło: wspomnianego już „Black Jacka”. Była to historia genialnego, acz wykluczonego ze środowiska chirurga, który za pieniądze podejmuje się każdej operacji. Ostatecznie seria powstawała 10 lat, zakończyła się na 25 tomach, trzech seriach OVA, kilku serialach, trzech filmach i solidnej garści nawiązań w pracach innych mangaków (jak choćby seria „Say hello to Black Jack”); nie wliczając wspomnianego już przedstawienia teatru Takarazuka.

„Black Jack” jest tytułem niemal filozoficznym, mimo często gęstej akcji. Tezuka bowiem zawarł w nim wszystkie swoje przemyślenia dotyczące medycyny, ludzkości i życia. Trzeba zaznaczyć, że rysując ten tytuł miał już doktorat z medycyny, obroniony mimo braku praktyki i rysowania średnio 400 stron miesięcznie.

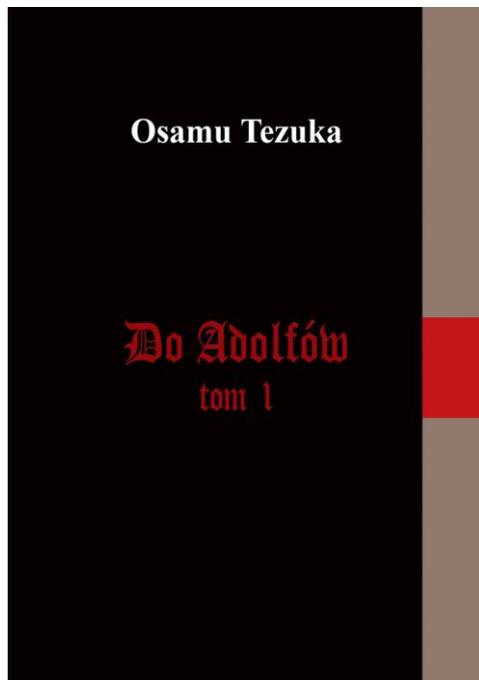


*Ayako, wyd. Waneko, 2019 r. – źródło Waneko*

Należy też wspomnieć, że „Black Jack” jest pierwszą mangą Tezuki jaka ukazała się w Polsce. W latach 2001-2002 jej pierwszy tom ukazał się w częściach, na łamach wydawanego przez Waneko czasopisma „MangaMix”.



*MangaMix, wyd. Waneko, 2001 r.-  
Źródło Lubimyczytać*



*Do Adolfów, wyd. Waneko, 2016 r. –  
źródło Waneko*

Sam tytułowy bohater pojawił się gościnnie w serialu „Ray” – historii lekarki uratowanej przez Black Jacka. Sam serial był mocno przeciętny i niewart zapamiętania, gdyby nie to, że został wydany w Polsce przez Anime-Gate.

W 1977 roku wydawnictwo Kodansha ruszyło z projektem wydania wszystkich prac Osamu Tezuki, już wtedy nazywanego „ojcem” lub wręcz „bogiem mangi”. Komiksy ukazały się w nowej, jednolitej szacie graficznej i z komentarzem odautorskim. Tezuka bardzo zaangażował się w ten projekt, nie tylko rysując na nowo okładki, ale też zmieniając niektóre kadry w środku lub jak w przypadku „Nowej Wyspy Skarbów” oraz pierwszego tomu „Kimby, białego lwa” – rysując całość na nowo, nieznacznie zmieniając fabułę. Projekt Kodanshy został zakończony w 1993 roku, już po śmierci Tezuki, niebagatelną ilością 400 tomików. Warto zauważyć, że mimo dobrych chęci, nie objął on całej spuścizny autora.

Jednocześnie Tezuka został poproszony o zostanie dyrektorem Toei Animation. Jego pierwsze projekty, jak wspomniany już „Jetta Mars”, nie były szczególnie udane. Przykładem może być ekranizacja mangi „Phoenix” – „Phoenix 2772: Space Firebird” (zresztą wydana w Polsce). Tytuł ten przeszedł w Japonii właściwie bez echa i to pomimo dużego budżetu, zdobywając za to rozgłos w USA. Hitem okazała się dopiero ponowna ekranizacja „Astro Boya” – krótsza od oryginału z lat 60-tych, bo zaledwie 52 odcinkowa, ale w pełnym kolorze i ze stosunkowo dużym budżetem. Zachowano też pierwotne nazwy i fabułę. Całość okazała się na tyle świeża, że zekranizowano ją jeszcze raz, w 2003 roku, ale to materiał na inną historię.

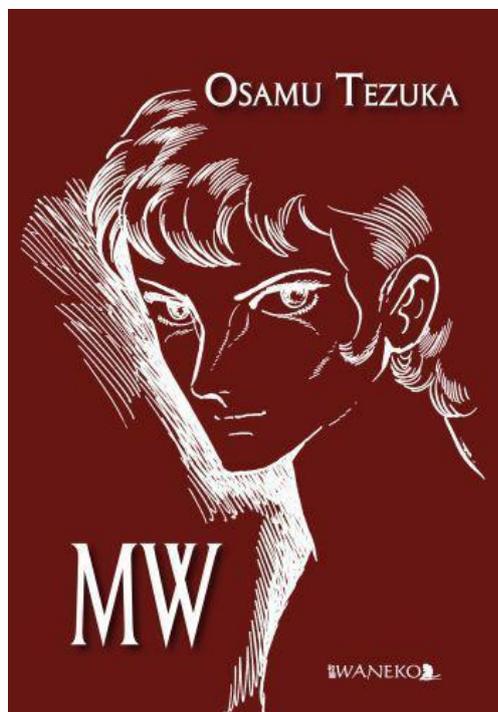
Lata 80-te to pewne wyciszenie, jeśli idzie o projekty mangowe. Osamu Tezuka nadal rysuje, kontynuując choćby „Black Jacka”, ale większość jego projektów to historie krótsze – co najwyżej kilkutomowe, jak np. „Middonaito” – historia taksówkarza, próbującego zarobić na operację dla swojej dziewczyny, którą tylko Black Jack może przeprowadzić. Są to też prace niewątpliwie mniej sławne od wcześniejszych dzieł, z wyjątkiem pięciotomowego „Do Adolfów”. Jest to dziejąca się przed i w czasach II wojny światowej saga szpiegowsko-historyczno-obyczajowa, sugerująca żydowskie pochodzenie Hitlera. Tytuł ten wywołał duże kontrowersje w Polsce, bowiem gdy w 2018 roku Waneko wydało pierwszy tom wydania zbiorczego, na jego obwolucie zamieściło swastykę – dla porządku należy dodać, że tom drugi miał w tym samym miejscu Gwiazdę Dawida.

Nie tworząc już wielkich serii komiksowych Tezuka skupił się na reżyserii i produkcji filmowej. Zarówno jako dyrektor Toei Animation, jak i Tezuka Production tworzył liczne ekranizacje swoich prac, ale i produkcje niezależne oraz bardziej mainstreamowe, do tych drugich

należy na przykład „Love Position: Halley Densetsu”. Czy zupełnie autorskie miniatury jak „Jumping” i „Onboro Film” – jego hołd dla filmów Disneya i westernów. Obie wymienione animacje zdobyły nagrody na międzynarodowych festiwalach animacji.

Druga połowa lat 80-tych naznaczona jest osobistymi tragediami – najpierw umiera matka Tezuka, Fumiko, a kilka lat później jego ojciec. Sam Osamu rysuje i reżyseruje coraz mniej, często trafiając do szpitala z powodu kłopotów z żołądkiem. W końcu zostaje u niego zdiagnozowany nowotwór. Jest już zbyt późno na skuteczne leczenie i 9 lutego 1989 roku sześćdziesięcioletni Tezuka umiera. Jego ostatnie słowa brzmią: „Błagam, pozwólcie mi jeszcze pracować”.

Nie sposób przecenić wpływu Osamu Tezuki na współczesną mangę. To on wprowadził charakterystyczne duże oczy, wspomniany na początku szybki dynamiczny styl kadrowania (nazywany stylem filmowym), podłożył podwaliny pod nowe gatunki jak shōjo. Zapoznał w końcu szerokiego czytelnika japońskiego z literaturą europejską, tworząc mangowe wersje klasyki jak „Zbrodnia i kara” Dostojewskiego. Pomógł też ugruntować opinię mangi jako medium nie tylko dla dzieci, ale i dorosłych. W końcu wychował całe pokolenie nowych rysowników. Jest też jedynym, poza reżyserem Hano Miyazakim, mangaką mającym muzeum własnego imienia – otwarte w 1994 roku w Takarazuce. Jego imieniem jest też nazwana najważniejsza mangowa nagroda w Japonii.



*MW, wyd. Waneko, 2020 r. – źródło Waneko*

Tezuka wprowadził też coś, co zostało określone „systemem gwiazd” – w różnych, pozornie niepowiązanych ze sobą tytułach, zamieszczał stworzone i występujące już wcześniej postacie. Czasem tylko wykorzystywał ich wygląd, czasem (jak w przypadku Black Jacka) był to ten sam bohater. Później podobny zabieg zastosuje Riyoko Ikeda czy grupa CLAMP.

Warto też wspomnieć, że w ostatnim czasie na polskim rynku ukazało się kilka kolejnych, nie wspomnianych wyżej, dzieł mistrza. Są to tytuły dla starszego czytelnika, jak dramat kryminalny „MW” (wydawnictwo Waneko), dwutomowa seria S-F „Norman” (J.P.Fantastica) czy wydana przez Kotori komedia miejscami erotyczna (tak, w tym gatunku też tworzył) „Fusuke”.

Ciągle też są tworzone nowe wersje jego prac, jak wspomniana już manga „PLUTO”, „Dororo i Hyakkimaru” czy ekranizacje jak amerykańska wersja „Astro Boya” (2009 rok) albo wcześniejsza, bo z 2001 roku, „Metropolis” – oba filmy wydano też w języku polskim na DVD. Można czasem obejrzeć je w telewizji.

## Riyoko Ikeda



*Riyoko Ikeda, 2008 rok. - Wikipedia, Wiki media*

W Polsce, na rynku wydawniczym, wszystko zaczęło się w 1996 roku. Wtedy to na półkach niektórych księgarń pojawiła się niewielka, niepozorna książeczka, z cokolwiek patetycznym tytułem „Aż do Nieba – tajemnicza historia Polski” („Ten-no hate made”) nieznanego wydawnictwa Japonica Polonica Fantastica. Wiele osób zaskoczył fakt, że jest to komiks. Jeszcze więcej, że jego autorką jest Japonka, Riyoko Ikeda, a sama fabuła opowiada o życiu i romansach księcia Józefa Poniatowskiego. A także o rozbiorach Polski i wyprawie Napoleona na Rosję. Nietypowa kombinacja, prawda? A jednak się sprzedała i to na tyle dobrze, że J.P.Fantastica nadal jest jednym z najważniejszych graczy na rynku mangi, czyli komiksu japońskiego.

Co ciekawe, popkultura z Kraju Kwitnącej Wiśni, była już wtedy dość popularna, za sprawą głośnej „Czarodziejki z Księżycą” puszczonej popołudniami przez telewizję Polsat. Był to pierwszy japoński serial animowany, anime, który sprawiał, że ulice wyludniały się z dzieci i młodszej młodzieży. Niektórzy kojarzyli również, że stare seriale nadawane na Polonii 1, czy emitowane na Dwójce „Tajemnicze Złote Miasta” oraz „Sara –

Mała Księżniczka”, mają azjatycki rodowód, jednak komiks z Kraju Kwitnącej Wiśni był u nas wówczas praktycznie nieznanymi. I dopiero „Aż do Nieba” sprawiło, że zawitał dość powszechnie pod polskie strzechy.

Można więc powiedzieć, że nie byłoby współczesnego rynku mangowego w Polsce, gdyby nie Riyoko Ikeda. Ale nie tylko Polska zawdzięcza jej rozwój mangi, podobnie ważną postacią jest ona dla Francji i Japonii. Dlatego kiedy powstawał pomysł tego cyklu od razu wiedziałam, że drugim autorem, po Osamu Tezuce, którego będę chciała przedstawić, będzie właśnie pani Ikeda. Skąd się wzięła jej wyjątkowa rola? Zaczniemy od początku...

Riyoko Ikeda urodziła się 18 grudnia 1947 roku w Osace. Po nauce w liceum przeprowadziła się do Tokio, gdzie studiowała w Wyższej Szkole Pedagogicznej. Co studiowała? Nie jest do końca pewne, ale w źródłach wymienia się filozofię, literaturę lub pedagogikę. Na pewno sama się utrzymywała i opłacała chesne, pracując jako kelnerka. Na pewno też dużo rysowała, jak sama mówi robiła to „od zawsze”, choć nie ukończyła żadnej szkoły plastycznej.

Miała równo 20 lat, kiedy opublikowała w magazynie „Shōjo friend” swoją pierwszą, krótką mangę „Bara Yashiki no Shōjo”. (1967 rok). Tytuł spotkał się z na tyle ciepłym przyjęciem - i to w całej Japonii, że Ikeda postanowiła przerwać studia i rzucić pracę, by zająć się rysowaniem komiksów na pełen etat.

Przez pierwszych kilka lat, jak większość początkujących mangaków, tworzyła tylko krótkie, jednotomowe historie, szlifując swój warsztat i szukając własnego stylu zarówno w rysunkach smukłych, wielkookich postaci (najczęściej z burzami loków) jak i w fabule. Co prawda od początku twardo trzymała się nurtu shōjo – komiksów dla młodych dziewczyn – tworząc podwaliny pod ten gatunek, ale nie bała się eksperymentować w jego granicach. Jako jedna z pierwszych wplotła w

swoje historie wątki shōjo-ai – platonicznej, romantycznej i często bardzo dramatycznej w zakończeniu miłości pomiędzy dziewczynami. Jej pierwszym tytułem w tym gatunku było „Futari Pocchi” z 1971 roku.

Między innymi właśnie dlatego, oraz przez wprowadzenie do mang dla dziewcząt wątków historycznych, ale też dramatyzmu i nie banie się poruszania trudnych i wieloznacznych tematów, Riyoko Ikeda została zaliczona do czołowych twórczyń słynnej, acz nieformalnej, Grupy 24-roku (Year 24 group; z Japońskiego Nijuuyo-nen Gumi lub po prostu 24-gumi).

Tu na moment musimy się zatrzymać i opowiedzieć o 24-gumi; najczęściej podawana etymologia nazwy wywodzi się od roku, w którym urodziły się członkinie tej grupy – był to 24 rok japońskiej ery Shouwa (24 rok panowania Cesarza Hirohito), czyli na nasze datowanie rok 1949. Jak zwykle bywa, nie jest to do końca prawda, bowiem większość z członkiń grupy urodziła się trochę wcześniej (jak Riyoko Ikeda) lub trochę później (jak Keiko Takemiya). Ale z roku 1949 pochodzi na przykład Moto Hagio, która będzie bohaterką kolejnego artykułu.

Grupa ta składa się z grupy mangaczek, które zrewolucjonizowały japońskie komiksy dla dziewcząt. Do lat 70-tych, mimo występowania popularnych autorek, jak Maki Miyako, większość mang shōjo była rysowana przez mężczyzn i dość mocno trzymała się utartych schematów. Historie przeznaczone dla kobiet miały być słodkie, urocze, sentymentalne i trochę łzawe. Bohaterami najczęściej były sieroty i pół sieroty marzące o swoim rycerzu na białym koniu; grzeczne dziewczyny pragnące roli matki i żony. Bardzo popularne były też historie o balecie lub ogólnie tańcu i miłości matki do dziecka. Oczywiście zdarzały się tytuły przełamujące schematy, jak choćby „Ribbon no kishi” (polski tytuł „Chopi i księżniczka”) Osamu Tezuki, ale były to raczej wyjątki. Męscy autorzy często traktowali komiksy dla dziewcząt jako coś gorszego, wstęp do kariery, którą miało być rysowanie „poważnych” komiksów dla chłopców i mężczyzn.

Wszystko zmieniły lata 70-te, kiedy to autorki zaliczane do 24-gumi zaczęły publikować swoje pierwsze prace. Młode kobiety, będące pod wpływem zmian następujących w społeczeństwie oraz zachodnich wzorców, nie bały się kontrowersyjnych tematów. W komiksach dla nastolatek i młodych kobiet pojawiły się tematy trudne, szokujące jak przemoc psychiczna, narkotyki, samobójstwa, miłość homoseksualna, samotność... Poruszały tematy niewygodne, ale i bardzo rozszerzyły tematykę shōjo. Ich historie wyszły poza szkoły dla dziewcząt czy magiczne światy, zawierając opowieści dziejące się w

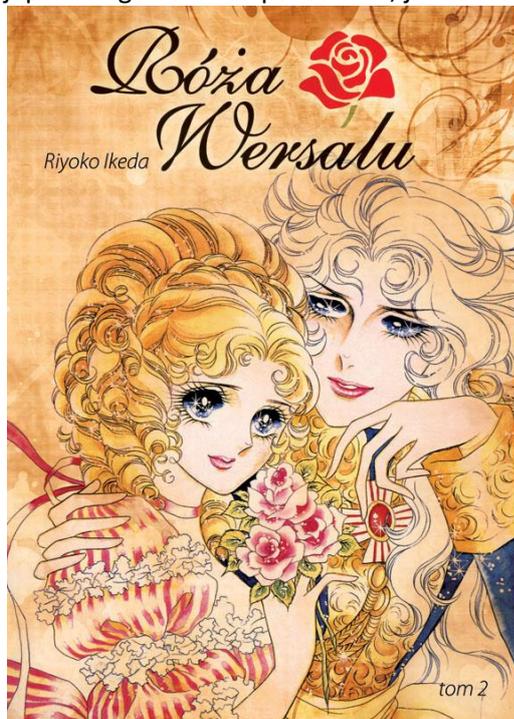


*Aż do Nieba, wyd. J.P.Fantastica, wydanie 1, lata 1996-1997 - zdjęcie autorki tekstu*

dalekiej przyszłości i będące twardym science-fiction, jak „Terra e..” Keiko Takemiya, osadzone w japońskiej historii, jak „Hi Izuru Tokoro no Tenshi” Ryoko Yamagishi; lub w historii innych kontynentów, jak właśnie znaczna część prac Riyoko Ikedy. Zmieniły się też bohaterki – stały się bardziej niezależne, wieloznaczne, często o bardzo skomplikowanej psychice. Pojawili się również, po raz pierwszy, mężczyźni bohaterowie mang dla dziewcząt. Tak, dla mangi lata 70-te były przełomowe.

Dla naszej bohaterki szczególnie ważny był rok 1972. Wtedy właśnie wydała swoje pierwsze tytuły wielotomowe. Pierwszym była dwu tomikowa „Sakura Kyou” – skomplikowana, trochę w telenowelowym stylu, historia uczennic zrzeszonych w klubie śpiewania. Manga ta przeszła prawie bez echa, czego najlepszym przykładem jest brak oficjalnego angielskiego tłumaczenia, bowiem została przyćmiona przez drugi tytuł, który ukazał się w tym samym roku.

Była to „Róża Wersalu” („Versailles no Bara”, 1972 rok; polskie wydanie lata 2016-2017) która ukazała się w czasopiśmie „Margaret”. Ta pierwotnie trzynasto tomikowa seria stała się gigantycznym hitem. Była wielokrotnie wznawiana, w tym (co nietypowe dla mang) w pełnym kolorze, w wydaniach mniej lub bardziej zbiorowych – stąd duże rozpiętości w ilości tomów. W Polsce ukazała się nakładem wydawnictwa J.P.Fantastica, w wydaniu trzy tomikowym. Do dziś jest uważana za jedną z najpopularniejszych i najważniejszych mang w dziejach – nie tylko dla dziewcząt, ale i ogólnie. W Europie historia ta znana jest również pod tytułem „Lady Oscar”. Zresztą nie tylko w Europie; bowiem wydano zarówno w większości krajów zachodnich, jak i w tak egzotycznych dla japońskiego komiksu państwach, jak Emiraty Arabskie.



*Róża Wersalu, tom 2, wyd.  
J.P.Fantastica, 2017r. - źródło JPF.*

O czym więc opowiada „Róża Wersalu”? W wielkim uproszczeniu jest to historia dwóch kobiet: Marii Antoniny (tytułowej Róży) i Oscar François de Jarjayes. Fabuła zaczyna się z chwilą wybrania tej pierwszej na przyszłą królową Francji. Jadąc z Austrii do swojej nowej Ojczyzny, w komitecie powitalnym na granicy krajów spotyka Oscar – siódmą córkę generała de Jarjayes, którą z braku męskiego następcy ojciec wychował na żołnierza, by kontynuowała rodzinne tradycje i która została kapitanem gwardii królewskiej. Na marginesie warto dodać, że sam generał jest postacią historyczną, aczkolwiek miał tylko dwójkę dzieci. Należy też od razu zauważyć, że dla otoczenia płęć Oscar nie jest tajemnicą, a i ona denerwuje się, gdy jest brana za mężczyznę. W miarę upływu czasu poznajemy kolejne postacie, zarówno fikcyjne, jak i historyczne, których losy przeplatają się na dworze w Wersalu i ulicach Paryża, by wybuchnąć podczas Rewolucji Francuskiej.

Jest to tytuł, który przetłumuje wszelkie schematy – zarówno gatunkowe, jak i fabularne. Doskonałe, dogłębnie zbadane tło historyczne, niebanalne postaci, dużo akcji i - co może się wydać dziwne - humoru sprawiały, że manga ta zyskała uznanie

nie tylko wśród kobiet w każdym wieku, ale również wśród mężczyzn.

Sama Oscar stała się najpopularniejszą postacią kobiecą wśród bohaterek mangowych niemal do lat 90-tych i protoplastką całego nurtu androgenicznych, dwuznacznych postaci kobiecych, z których najjaskrawszym przykładem jest Utena Tenjou, główna bohaterka mangi, serialu i filmu kinowego „Rewolucjonistka Utena” („Shōjo kakumei Utena”, polskie wydanie komiksu: Waneko, 2007 rok ) oraz Haruka Tenou z serii „Czarodziejka z Księżycą” (wydanie polskie: wydawnictwo J.P.Fantastica od 1997 roku.).

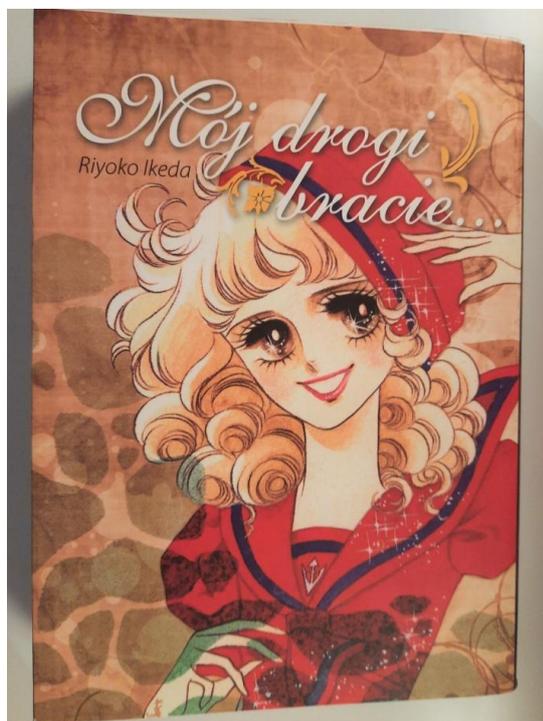
Oscar, poza swoim historycznym pierwowzorem, jakim najprawdopodobniej był żyjący w okresie Rewolucji Francuskiej Kawaler d'Eon, była silnie inspirowana główną bohaterką mangi i

opartego na niej serialu autorstwa Osamu Tezuki – „Chopi i Księżniczka” („Ribon No Kishi” – lata 1963-1964; w Polsce dostępne w latach 90-tych na kasetach wideo).

„Róża Wersalu” doczekała się licznych adaptacji. Pierwszą był raczej chłodno przyjęty aktorski film kinowy (reżyseria Jacques Demy), którego zdjęcia były kręcone w prawdziwych wnętrzach Wersalu i w którym grali tylko europejscy aktorzy. Dużo większym sukcesem okazał się serial animowany oraz jego skrócona wersja, pod tytułem „Lady Oscar”. Przy kręconym na początku lat 80-tych serialu pracowała sama Riyoko Ikeda, a skala jego popularności, również w Europie, była dużym zaskoczeniem.

Tu taka mała dygresja – prawie dekadę po japońskiej premierze „Lady Oscar” była dostępna w Polsce na kasetach VHS, były to tylko trzy odcinki z całości, ale zawsze. Natomiast pełny serial był obecny w naszym kraju za pośrednictwem niemieckiej stacji RTL2, która w połowie ostatniej dekady XX wieku nadawała popołudniami cały blok z japońskimi serialami animowanymi. Wśród moich znajomych z czasów podstawówki i wczesnego liceum niemal nie było osoby, która po lekcjach nie biegłaby do domu na „kreskówki z RTL2”, mimo iż niewielu umiało po niemiecku.

„Róża Wersalu” weszła również na scenę rewiową, za pośrednictwem tylko kobiecego teatru Takarazuka. Wykonane z olbrzymim przepychem i starannością przedstawienia, oparte na różnych wątkach z komiksu, są wystawiane od 1974 roku po dziś dzień i w sumie zgromadziły kilkumilionową publiczność. A odtwórczynie roli Oskar, bo oczywiście na przestrzeni lat grały ją różne aktorki, mają statusy największych gwiazd rewii.



*Mój drogi bracie, wyd. J.P.Fantastica, 2014r. – zdjęcie autorki tekstu.*

Wracając do Riyoko Ikedy, tak potężny sukces zmobilizował ją tylko do większej pracy. W latach 1972-1975 wydała kilka mang, ale choć popularne, nie zapisały się one w „wielkiej historii mangi”. Aż do połowy 1975 roku, kiedy narysowała „Mój drogi bracie” („Onisama e...”). Ta trzytomowa manga, w Polsce wydana w 2014 roku przez wydawnictwo J.P.Fantastica, opowiada o uczennicach ekskluzywnego, żeńskiego liceum, w którym nieformalnie rządzi stowarzyszenie Sorority. Główna bohaterka, zwyczajna nastolatka Nanako Misonoo zupełnie niespodziewanie zostaje członkinią tego stowarzyszenia i niechęć staje się obserwatorką wszystkich brudów, jakie kryją się za piękną fasadą. „Mój drogi bracie...”, głównie dla tego, że autorka nie bała się opisywać w niej prawdziwych problemów dorastających kobiet, jak brak akceptacji, skłonności samobójcze, samotność czy fascynacja inną kobietą, stała się prawdziwym hitem. I to na tyle długo pamiętanym, że w na początku lat 90-tych doczekała się 39-odcinkowego anime, które poza Japonią było wyświetlane w większości krajów europejskich. I nie tylko.

W tym samym czasie Ikeda rozpoczyna pracę nad „Orpheus no mado” – „Oknie Orfeusza”. Jest to najdłuższy z tytułów autorki, bo zakończył się na osiemnastu tomach. Później powstała jeszcze kontynuacja, ale to inna historia. Manga opowiada o grupie uczniów szkoły muzycznej w Regensburgu w Bawarii. Przez prawie 30 lat (bo taki okres obejmuje akcja) od 1893 do 1920 roku śledzimy ich losy i razem z nimi jesteśmy świadkami zarówno przemian fin de siecle, jak i I wojny światowej oraz Rewolucji Październikowej. Co ciekawe autorka była posądzana o skłonności lewicowe i podobno była działaczką partii komunistycznej. Sama manga miała być inspirowaną książką „Dziesięć dni, które wstrząsnęły światem” Johna Reeda.

W tej historii widać, że podobnie jak mistrz Tezuka, Ikeda ma skłonność do wielokrotnego wykorzystywania tych samych postaci – zarówno Julius von Ahremsmeyer z „Okna Orfeusza”, jak i Rei

Asaka z „Mój drogi bracie...” są niemal bliźniaczkami Oscar. Zarówno z wyglądu, jak i w ogólnych zarysach postaci. Bardzo podobna do nich jest też Claudine – tytułowa postać z wydanej w 1978 roku jednotomowej mangi.

W latach 80-tych znów następuje przerwa w rysowaniu przez Ikedę wielkich hitów. Co prawda tworzy ona kilka krótszych, bardzo solidnych historii, jak choćby „Jotei Katharina” („Cesarzowa Katarzyna” lata 1983-1984), ale żaden z tych tytułów nie zbliża się popularnością do „Okna Orfeusza”, o „Róży Wersalu” nie wspominając. Taka sytuacja trwa do 1986 roku, kiedy pisze „Eikou no Napoleon – Eroica” („Eroica – Chwała Napoleona”). Ta dwunasto tomowa seria, będąca oficjalnym sequelem „Róży Wersalu”, opowiada historię Napoleona od początków, po Inwazję na Rosję. Pojawiają się tutaj postacie znane z „Róży Wersalu” oraz oczywiście postacie historyczne, w tym Polacy: Pani Walewska i Księżę Józef Poniatowski, którego historia kilka lat później posłużyła za kanwę mangi „Aż do Nieba” („Ten no Hate Made” rysowane w latach 1990-1991 – jak już wspomniałam, polskie wydanie 1996-1997rok ).



Porównanie „Róży Wersalu” i „Aż do nieba”, wyd. J.P.Fantastica – zdjęcie autorki tekstu.

Co ciekawe w ostatnim tomie „Aż do Nieba” zapowiedziane zostało wydanie kolejnego tytułu Riyoko Ikedy – a mianowicie „Róży Wersalu”, która ukazała się ostatecznie równo 20 lat później, stając się najdłużej oczekiwaną mangą w Polsce.

Ale żeby nie było, że nasza bohaterka interesuje się tylko XVII i XVIII wiekiem w Europie, w 1991 roku wydaje siedmio tomową historię „Shōtoku Taishi” („Historia księcia Shōtoku od początku do końca wojny”). Opowiada ona o synu cesarza Youmeia, który rozpropagował w Japonii buddyzm, czyniąc go jedną z dwóch religii państwowych.

W latach 90-tych Riyoko Ikeda robi sobie przerwę od rysowania. Przez kilka kolejnych lat nie wydaje żadnego komiksu, poświęcając się drugiej swojej pasji – muzyce. Zawsze się nią interesowała – czego dowody można znaleźć w jej mangach, a w latach 90-tych postanowiła przekuć zainteresowania na coś więcej. Ukończyła Akademię Muzyczną w klasie śpiewu i rozpoczęła karierę jako sopranistka. Jako śpiewaczka wydała dwie płyty z muzyką klasyczną i wzięła udział w kilku międzynarodowych tournée.

Ale ciągnie wilka do lasu, a Riyoko Ikedę do mang. Wraca do „zawodu”, ale już raczej jako scenarzystka, a nie rysownicza. Tak w 1997 roku wydaje „Fuyu no Shukusai” z rysunkami Katsumi Fulazawy. A w 2000 roku, we współpracy z Erika Miyamoto, inspirowane Wagnerem i jego operą „Niberunku no Yubiwa „ („Pierścień Nibelungów”). W 2006 roku zaczyna publikację parodii swojego największego hitu – „BeruBara Kids” (co można przetłumaczyć na „Dzieci Róży Wersalu”).

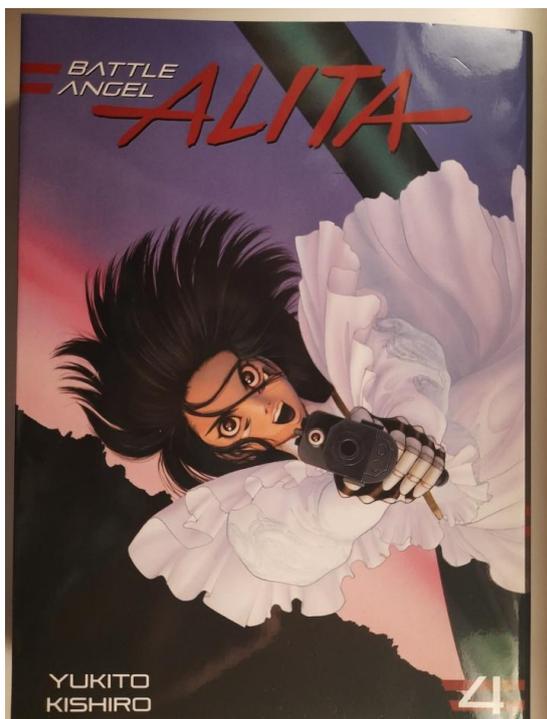
W 2009 roku zostaje odznaczona najwyższym francuskim orderem - Ordre national de la Légion d'honneur – ustanowionym jeszcze przez Napoleona, w stopniu rycerza. Wręczający go ambasador Philippe Faure zaznaczył, że jest to podziękowanie, za przybliżenie i rozpropagowanie Japończykom trudnej francuskiej historii, a także jej języka, sztuki i kuchni.

Rysunku i fabuły Ikedy nie da się z niczym porównać. Jest to autorka specyficzna, która już w wieku 25 lat miała wyraźny własny styl, następnie systematycznie rozwijany. Z jednej strony nie boi się ona trudnych tematów (przez co arabska wersja serialu „Mój drogi Bracie...” została ocenzurowana z 39 do 26 odcinków), z drugiej przystępnie i prosto pisze o tak skomplikowanych dla Japończyków sprawach jak Rewolucja Francuska, czy Rosyjska, lub choćby około rozbiorowa historia Polski.

Trzeba też zaznaczyć, że jako autorka jest ona pedantką w swoich pracach. Co prawda często korzysta z karykaturalnej, uproszczonej kreski w scenach humorystycznych (co jest bardzo typowe dla twórczości autorów i autorek w latach 70-tych), jednak kiedy rysuje „na poważnie” robi to z niespodziewanym pietyzmem. Czasem odtwarzanie strojów czy architektury w jej pracach podpada pod przesadę. Zwłaszcza w jej pracach historycznych, gdzie bez trudu można poznać, na którym malarzu i którym portrecie wzorowała dany kadr. Zresztą w swoich pracach często zamieszczała „przerysowane” obrazy wielkich mistrzów, świadomie do nich nawiązując.

Z podobnym pietyzmem podchodzi do wydarzeń historycznych, odtwarzając je dokładnie i starannie. A jeżeli jest coś przekręcone, zmienione, czy wymyślone, można być pewnym, że jest to zabieg celowy, a jego wytłumaczenie i dokładne opisanie na czym polega różnica znajdziemy w didaskaliach. Ten pietyzm spowodował, że o pracach Ikedy nawet w Polsce powstały artykuły naukowe, jak choćby praca Pani Joanny Zaremby-Penk, prezentowana na konferencji „Sztuka Japonii”, a poświęcona prawdziwym i wymyślonym wątkom w mandze „Aż do Nieba”.

## Yukito Kishiro



*Battle Angel Alita, Tom 4, wyd.  
J.P.Fantastica, Wydanie 2, 2019r. – zdjęcie  
autorki tekstu*

Lucasa, a w japońskiej telewizji leciał „Space Battleship Yamato”, a później również „Mobile Suit Gundam”. To w tamtym właśnie czasie wzrastała miłość Kishiro do science fiction. Za sprawą Gundama wpadł również w nową pasję, jaką było zbieranie modeli do sklejania. Były to głównie „mobile suits” (co można przetłumaczyć jako ruchomy/bojowy kombinezon) z Gundama właśnie. Choć - jak sam autor przyznaje - hobby polegało głównie na zbieraniu. Jak to zgrabnie ujął: jest perfekcjonistą, do tego zręcznym i bardzo wierzy w to, że potrafi urzeczywistnić każdy projekt, którego wizualizację będzie miał w głowie. O ile oczywiście poświęci na to wystarczająco dużo wysiłku i czasu. Ale właśnie z tą ostatnią częścią założenia od zawsze miał spory problem.

W liceum dostaje kolejny mobilizujący zastrzyk. Stoi u progu decyzji o swoim dalszym rozwoju zawodowym. Ojciec widzi go jako rzemieślnika, on sam myśli o zawodzie reżysera, projektanta modeli lub animatora. Na to ostatnie decyduje się, gdy dowiaduje się, że tegorocznym (a było to w 1982 roku) zwycięzcą nagrody „Rookie of the Year” (wyróżnienie dla debiutujących rysowników komiksów) wydawnictwa Shōgakukan zostaje siedemnastolatek. Od tego czasu na poważnie przykłada się do ćwiczeń z rysowania mangi. Postanawia bowiem, że jeśli do czasu ukończenia szkoły średniej nie zdobędzie nagrody dla debiutanta roku, to pójdzie ścieżką zawodową wybraną mu przez rodziców.

Yukito Kishiro urodził się 20 marca 1967 roku w Tokio. Dzieciństwo przyszło mu jednak spędzić w Chibie, gdzie, gdy miał niespełna rok, postanowili przenieść się jego rodzice. Prowadzili oni w Tokio sklep mięsny, który musieli zamknąć na skutek epidemii klasycznego pomoru świń w 1968 roku.

Kishiro już od najmłodszych lat interesował się rysunkiem. Bezpośrednią inspiracją pierwszych szkiców potworów, będącego jeszcze w przedszkolu Yukito, były przygody „Ultramana”. Jest to japoński serial o superbohaterze walczącym z wielkimi bestiami, Kaijū. Nadawany był w latach 1966 – 1967 i cieszył się olbrzymią popularnością. Pasja do rysowania przetrwała przedszkole, by wyewoluować w pasję do rysowania krótkich komiksów w szkole podstawowej. Kilkuletni Yukito tworzył swoje komiksy w wysokich, 60 stronicowych zeszytach, które starannie opisywał i przechował po dziś dzień (część z nich, jak i przedszkolnych szkiców, umieścił na swojej stronie internetowej w ramach autobiografii).

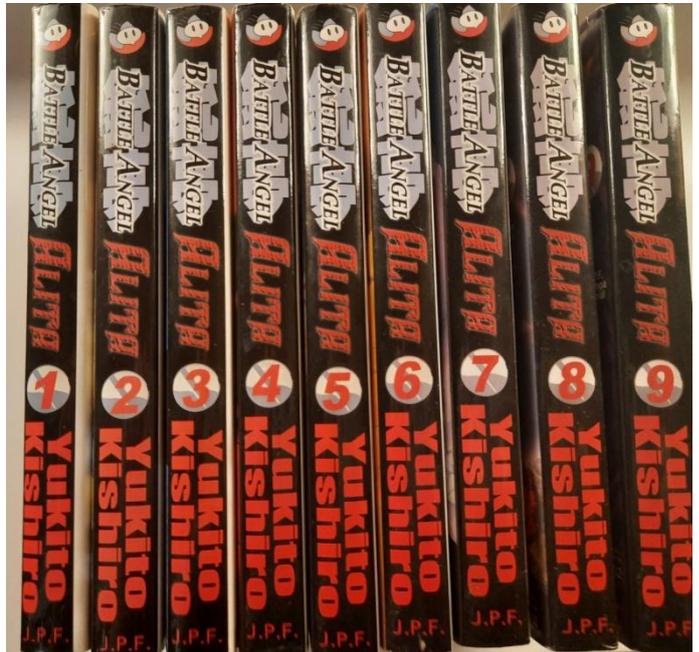
Druga połowa lat siedemdziesiątych dwudziestego wieku wniosła ogromną ilość paliwa dla wyobraźni młodziutkiego twórcy komiksów. Do kin zawitały pierwsze „Gwiezdne Wojny” Geoga

Lucasa, a w japońskiej telewizji leciał „Space Battleship Yamato”, a później również „Mobile Suit Gundam”. To w tamtym właśnie czasie wzrastała miłość Kishiro do science fiction. Za sprawą Gundama wpadł również w nową pasję, jaką było zbieranie modeli do sklejania. Były to głównie „mobile suits” (co można przetłumaczyć jako ruchomy/bojowy kombinezon) z Gundama właśnie. Choć - jak sam autor przyznaje - hobby polegało głównie na zbieraniu. Jak to zgrabnie ujął: jest perfekcjonistą, do tego zręcznym i bardzo wierzy w to, że potrafi urzeczywistnić każdy projekt, którego wizualizację będzie miał w głowie. O ile oczywiście poświęci na to wystarczająco dużo wysiłku i czasu. Ale właśnie z tą ostatnią częścią założenia od zawsze miał spory problem.

W liceum dostaje kolejny mobilizujący zastrzyk. Stoi u progu decyzji o swoim dalszym rozwoju zawodowym. Ojciec widzi go jako rzemieślnika, on sam myśli o zawodzie reżysera, projektanta modeli lub animatora. Na to ostatnie decyduje się, gdy dowiaduje się, że tegorocznym (a było to w 1982 roku) zwycięzcą nagrody „Rookie of the Year” (wyróżnienie dla debiutujących rysowników komiksów) wydawnictwa Shōgakukan zostaje siedemnastolatek. Od tego czasu na poważnie przykłada się do ćwiczeń z rysowania mangi. Postanawia bowiem, że jeśli do czasu ukończenia szkoły średniej nie zdobędzie nagrody dla debiutanta roku, to pójdzie ścieżką zawodową wybraną mu przez rodziców.

Wkrótce dołącza do szkolnego klubu artystycznego i tam szlifuje swoje umiejętności. Tworzy swoje pierwsze krótkie komiksy, które już wtedy cechują się niezwykłym zamiłowaniem ich autora do szczegółów. Powalają dopracowaną kreską i warsztatem technicznym. W 1982 roku powstaje 10-cio stronicowy „Felbagoner”, dziełko krótkie, nieukończone, gdyż w głowie młodego Yukito kwitnie już pomysł na nowy komiks - „Bloody Star”. Ten powstaje od stycznia do kwietnia 1983 roku i jest kompletną historią, zawartą na 77 stronach. Podobnie jak poprzednik, jest z gatunku science-fiction, a opisuje losy pewnego niebezpiecznego pasażera na gapę, który w trakcie fabuły okazuje się być specjalnie wyszkoloną jednostką wojskową. Wiedza o tym, na nieszczęście dla wielu próbujących go schwytać, wypływa zbyt późno. Jak twierdzi sam autor, komiks ten sprawił, że uwierzył on w swoje umiejętności zarówno techniczne, jak i w to, że potrafi opowiedzieć jakąś historię od początku do końca. Zapożyczenia z „Bloody Star” obecne są w dużo późniejszym, najważniejszym dziele autora: „Battle Angel Alita” (oryginalny, japoński tytuł: „Gunnm”).

Rok 1983 to czas dalszych eksperymentów. Powstaje, po poprzedzającym ją nieco traumatyzującym poprzedniku, lekka, komediowa space opera, „Super Odyssey CABSTON”. Była to pierwsza manga autora, która wyszła poza domowy obieg i trafiła do rąk koleżanek i kolegów z koła artystycznego. Dzięki ich wsparciu „CABSTON” doczeka się 23 odcinków, każdy po 16 stron, a Yukito coraz pewniej czuje się na polu komiksów i powoli przymierza się do zgłoszenia swojego udziału w konkursie dla młodych twórców. Najpierw powstaje 24 stronicowy (taka ilość stron była jednym z wymogów konkursu) „Scrap Star” zblizony stylem do



*Battle Angel Alita, wyd. J.P.Fantastica, Wydanie 1, lata 2003-2005 - zdjęcie autorki tekstu*



*Battle Angel Alita, porównanie wydania 1 i 2 – zdjęcie autorki tekstu*

„CABSTONa”, a potem „Kikai” (przetłumaczony na angielski jako „Space Oddity”). Komiks ten, w roku 1984 przyniósł 17 letniemu Yukito Kishiro pierwszą nagrodę dla początkującego artysty „Best Newcomer Manga Artist Award” Weekly Shōnen Sunday. Nagroda nie oznaczała jednak, że kariera obiecującego młodego mangaki nabrała od razu rozpędu. Mija 6 lat, w czasie których Kishiro rysuje doujinshi (fanowskie mangi zapożyczające postaci i wydarzenia ze znanych serii). Jednocześnie jeszcze dwukrotnie wysyła swoje oryginalne prace na konkursy dla młodych twórców, jednak „Kaiyōsei” i „Hito” zdobywają

jedynie „honorowe wyróżnienia”.

Dopiero rok 1990 przynosi przełom i w oparciu o postać z „Reimeika” (mangi, którą autor, pracujący już w wydawnictwie Shueisha, próbował dopracować pod czujnym okiem redaktorów), policjantki-cyborga o imieniu Gally, powstaje 45 stronicowy komiks, który zdobywa zainteresowanie redaktorów. Jeszcze w tym samym roku przeobraża się on w dłuższą historię i zaczyna być publikowany w miesięczniku przeznaczonym dla młodych mężczyzn (*Biznes Jump*). Tak rodzi się flagowe dzieło Kishiro – „Battle Angel Alita”, jak już wspomniałam, w Japonii i Francji obecne pod tytułem „Gunnm” (mający być połączeniem angielskich słów gun i dream: pistolet i sen).

„Battle Angel Alita”, jest powieścią spod znaku cyberpunku. Akcja mangi toczy się w dalekiej przyszłości, w Mieście Złomu, które w tym futurystycznym i dystopijnym świecie wyrosło wokół ogromnych stert śmieci wyrzucanych maszynowymi rurami z podniebnego miasta Zalem. Opowiada ona historię Ality, kobiety - cyborga, którą przed zapomnieniem na wysypisku ratuje dr Ido. Odbudowana przez Ido Alita odkrywa, że oprócz posiadanych przez nią zdolności walki, którymi przewyższa nawet najwyższej klasy roboty bojowe, nie pamięta niczego o swoim wcześniejszym życiu.

Historia ta, zamknięta oryginalnie w 9 tomach, doczekała się wielu wydań na całym świecie (w tym dwóch w Polsce!) animowanej adaptacji oraz, całkiem niedawno, filmu aktorskiego w reżyserii Roberta Rodriguez („Alita: Battle Angel” z 2019 roku); także książki „BAA: Miasto Złomu”, autorstwa Pat Cadigan będącej wprowadzeniem do świata przedstawionego w filmie aktorskim. Fala popularności Ality zaowocowała również jej mangową autorską kontynuacją – „Battle Angel Alita: Last Order” (lata 2000-2014) i „Battle Angel Alita: Mars Chronicle” (od 2014 roku, nadal kontynuowana). Dla tych dwóch tytułów Kishiro zawiesił pracę nad swoją kolejną, po pierwszej Alicie mangą, „Aqua Knight” (do której obiecał wrócić po zakończeniu Last Order...), a w latach 1997 – 2006 powstawały „Battle Angel Alita: Holy Night & Other Stories”.

„Battle Angel Alita” jest obecnie jedyną wydaną u nas mangą Yukito Kishiro. Wydawnictwo J.P.Fantastica wypuściło ją na nasz rynek już dwukrotnie – raz w formie 9 tomowej (w latach 2003- 2005, już niedostępnej) i raz w wydaniu zbiorczym, 4 tomowym (2019-2020, obecnym w sprzedaży). Nowa edycja zawiera zmienione tłumaczenie i kolorowe strony. J.P.Fantastica od niedawna wydaje również „Last Order”, a w niedalekiej przyszłości poznamy również „Mars Chronicle”.

Kto wie, co może przynieść przyszłość? Być może doczekamy się również innych tytułów (jak choćby „Hito”, będącego zbiorem jego pierwszych profesjonalnych prac, w tym „Kikai”) tego uznanego autora? A prywatnie sympatycznego człowieka z olbrzymią wyobraźnią i ręką do szczegółów, który po dziś dzień w swoim gabinecie posiada na półce figurkę Darth Vadera, pracuje wyłącznie ze swoim młodszym bratem oraz asystentką. I, co nie mniej ważne, uwielbia mopsy.



*Battle Angel Alita Last Order, tom 2, wyd. J.P.Fantastica, 2020 r. – zdjęcie autorki tekstu*

## CLAMP

Historia jednej z najciekawszych i najdłużej działających (oraz najbardziej popularnych, jak panie same się chwala, sprzedały ponad 100 mln tomików) grup rysowniczek zaczęła się w latach 80-tych XX wieku. Wtedy to 11 osobowa grupa znajomych bawiła się w wymyślanie i rysowanie dōjinshi – czyli fanowskich komiksów dziejących się najczęściej w światach stworzonych przez innych twórców. Grupa szczególnie sobie upodobała dwie, znane bardzo dobrze w Polsce serie: „Capitan Tsubasa” (istna epopeja o młodym piłkarzu) oraz „Saint Seiya” (wyświetlaną w naszym kraju jako „Rycerze Zodiaku”). Rysowane przez grupę i wydawane własnym sumptem komiksy, o specyficznej, zwiewnej kresce, zyskały sporą popularność zwłaszcza wśród żeńskiej publiki.

W tym czasie w skład grupy wchodziło: O-kyon, Sei Nanao, Tamayo Akiyama, Leeza Sei, Sōshi Hishika, Kazue Nakamori, Shimya Ōmi, Nanase Ohkawa, Mokona Appa, Tsubaki Nekoi i Satsuki Igarashi. Z czego Mokona, Tsubaki i Satsuki były uczennicami tej samej szkoły i przyjaciółkami, które połączyła pasja do rysowania. Grupa spotykała się raz w miesiącu w Osace albo Kobe.

Jednak w ciągu kilku lat grupa się wykruszała, kolejne osoby odchodziły i w końcu 1987 roku liczyła już 7 członków. Wtedy też pod wpływem Nanase Ohkawy porzucili rysowanie dōjinshi i postanowili zająć się rysowaniem oryginalnych historii. Ich pierwszymi pracami było „CLAMP” – historia o której właściwie niewiele wiadomo, poza tym, że była kompletnie nieudana – i „RG Veda” (a dokładniej „Seiden RG Veda” – co można przetłumaczyć na język polski jako „Święta historia RG Veda”), która zaczęła swoje życie jako kolejny fanowski komiks. Tytuł ten zwrócił uwagę redaktora z wydawnictwa Shinshokan, który zaproponował publikację w magazynie „Wings”.

Mniej więcej w tym czasie grupa przeniosiła się do Tokyo, do wynajętego, małego apartamentu. Po latach dziewczyny wspominały, że w dwupokojowym mieszkaniu było tak ciasno, że prywatność miały tylko pod swoimi biurkami.

Mimo ciężkich warunków, w 1989 roku rozpoczęła się publikacja „RG Vedy” – początkowo planowanej na jeden tom, później rozbudowanej do dziesięciu, co jest wyjątkową liczbą, jak na debiutancki komiks. Manga, inspirowana mitologią hinduską, opowiadała o młodym księciu Ashura, który próbuje odzyskać tron, oraz pomścić podstępnie zamordowanego ojca. W tym tytule widać już większość cech typowych dla późniejszych prac pań, zarówno w rozwiązaniach fabularnych jak i artystycznych. Przewijają się tu motywy bliźniąt stojących po dwóch stronach barykady, magiczne miecze zapieczetowane w postaciach, walka z przeznaczeniem, zakazana i niespełniona miłość. A do tego dwuznaczeni, androgeniczni bohaterowie.

W warstwie graficznej widać wyraźne inspiracje sztuką europejską, zwłaszcza secesyjną i Alfonsem Muchą, oraz pracami Hansa Rudolfa Giger. Wpływy tego pierwszego, widoczne we wszystkich późniejszych pracach CLAMPa, zostały doskonale opisane i przeanalizowane w pracy Pani Joanny Zaremby-Penk - „Ikonografia Mangi wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych”. Natomiast nawiązania do twórczości autora projektów postaci Aliena ze słynnego horroru „Obcy 8 pasażer Nostromo” są dużo bardziej powierzchowne i



*RG Veda, tom 1, wyd. TokyoPop, wydanie anglojęzyczne – źródło Amazon.com*



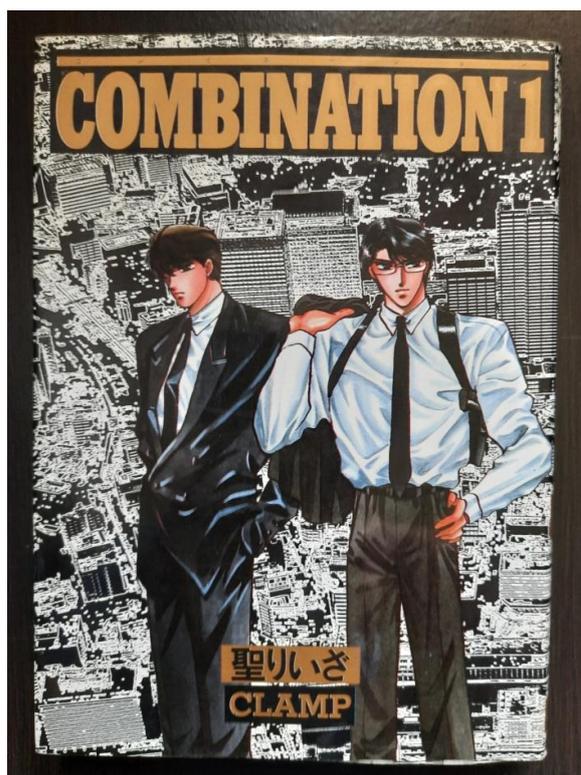
*RG Veda artbook, wyd. Shinshokan, wydanie japońskie – źródło Amazon.com*

pracę.

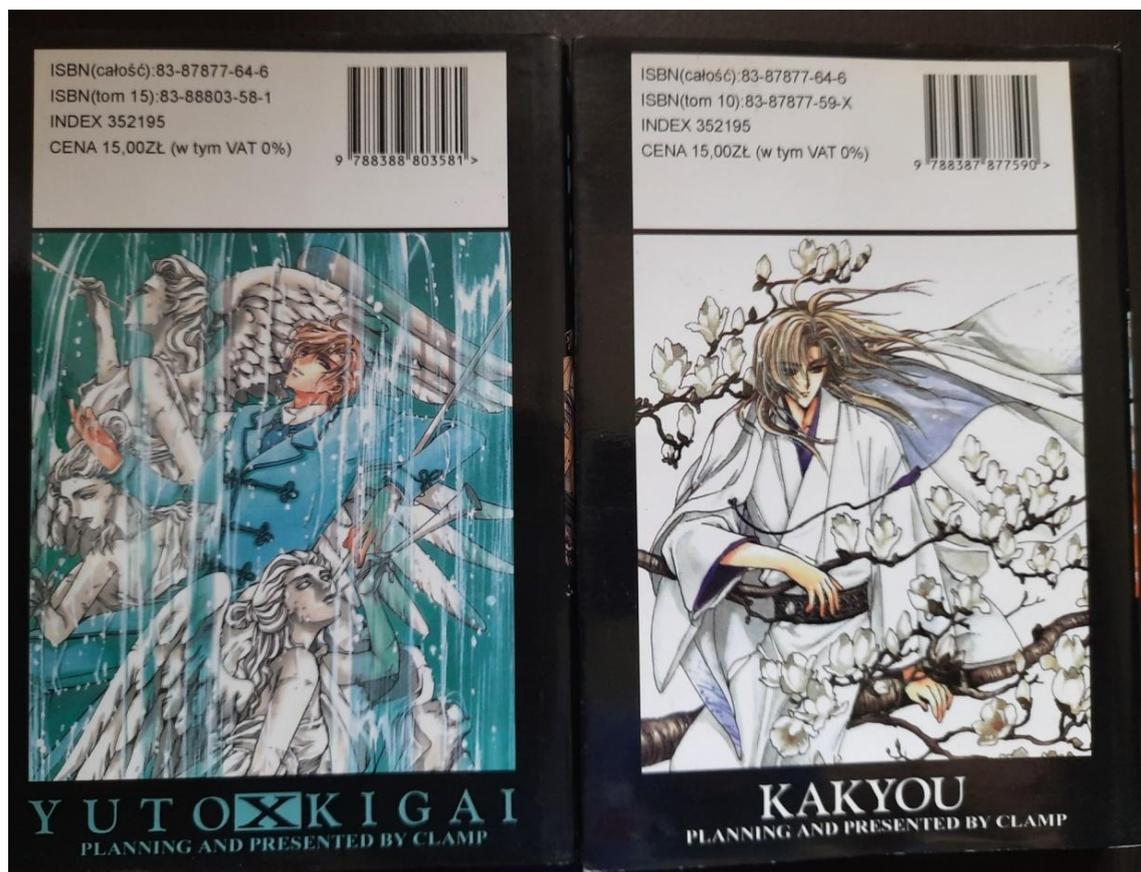
Wracając do tytułów, początek lat 90-tych to czas eksperymentów. CLAMP tworzy krótkie serie, najczęściej dla młodszych czytelników, choć nie tylko. W tym okresie powstają, na przykład, „20 mensō ni onegai!!” (2 tomy, 1990 rok), „CLAMP Gakuen Tanteidan” (3 tomy), „Gakuen Tokkei Dyukarion” (też 3 tomy), czy przeznaczony dla starszego czytelnika, dwutomowy kryminał „COMBINATION”. Są to serie, w moim odczuciu, niezbyt udane. Infantylnie, nastawione na prostą rozrywkę i chwilami bardzo dziwaczne. Choć fani tych tytułów zaznaczają, że mają one śliczną, już wyrobioną kreskę (i to pomimo młodego wieku auterek), niewątpliwie też są sympatyczne. Nie polemizując z tym, warto odnotować, że powstały i wpłynęły na dwie następne serie, które zaczęły być publikowane wkrótce po nich. Mowa o „Tōkyō Babylon” (lata 1990-1993, 7 tomów) oraz X-1999 rysowany od 1992 do 2003 roku (18 tomów, często widniejący pod tytułem „X”).

widoczne są głównie w organicznych, niepokojących tłach kolorowych ilustracji oraz w projekcie komputera „Bestia” z późniejszej mangi grupy – „X-1999”.

„RG Veda” jest też pracą przełomową pod innym względem. Otóż w jej trakcie odeszli od grupy kolejni jej członkowie, zostawiając czteroosobowy zespół w składzie: Nanase Ohkawa jako liderka, Mokona, Tsubaki Nekoi i Statsuki Igarashi. I tak zostało po dziś dzień. Do teraz pracują w prawie niezmienny sposób, jak przy pierwszym tytule. Ohkawa wymyśla historie, pisze scenariusze, jest też głównym rzecznikiem prasowym grupy. Za charakterystyczne, wielkookie postacie o pajęczych kończynach odpowiada Mokona – główna rysownicza w większości prac. Natomiast Tsubaki Nekoi odpowiada za tła (w niektórych seriach też za projekt postaci). Natomiast Satsuki nakłada rastry i wykonuje całą resztę pracy. Dzięki temu systemowi CLAMP, co jest ewenementem wśród mangaków, nie zatrudnia asystentów. Wręcz twierdzą, że zatrudnienie kogoś z zewnątrz spowodowałoby tylko ich



*COMBINATION, tom 1, wyd. Shinshokan, wydanie japońskie – zdjęcie autorki tekstu*



X - 1999, tomy 10 i 15, tyły okładek, wyd. J.P.Fantastica, 2002r. – zdjęcie autorki tekstu

Co ciekawe obie serie, oraz wcześniejszy „CLAMP Gakuen Tanteidan” są ze sobą powiązane postaciami oraz częścią miejsc akcji. A główni bohaterowie „Tōkyō Babylon” – Subaru Sumeragi i Seishiro Sakurazuka mają do spełnienia ważną rolę w „X”. Nie tylko oni zresztą. Wzorując się na stworzonym przez Osamu Tezukę systemie gwiazd, panie z CLAMPA swobodnie łączą ze sobą swoje tytuły, pozwalając postaciom z jednych pojawiać się w innych. Tak jest z „X-1999”, tak będzie w przypadku nowszego „RESERVOIR CHRONICLE– Tsubasa”.

Zarówno „Tōkyō Babylon”, jak i „X” były pierwszymi ogólnoświatowymi hitami grupy. Zwłaszcza ta druga seria wywołała ogromne poruszenie w światku fanów mangi. Był to też pierwszy tytuł CLAMPA, oraz jedna z pierwszych mang, jakie ukazały się w Polsce (2000-2003, wydawnictwo J.P.Fantastica). „X-1999” jest historią nastoletniego chłopaka, Kamui, który po długiej nieobecności wraca do Tokyo, gdzie zostaje wplątany w wojnę między dwoma frakcjami osób o nadnaturalnych zdolnościach. Dość szybko okazuje się, że jest on kluczową postacią konfliktu, którego stawką jest los Ziemi. W fabule wyraźnie widać wszystkie lęki, jakie przynosił przełom XX i XXI wieku. Wizje końca świata, niepokój o przyszłość, zagrożenia cywilizacyjne i ekologiczne – to wszystko można znaleźć w tym tytule. A także bardzo specyficzny, raczej ponury romans, dużą dawkę mistycyzmu i solidną porcję przemocy. Całość tworzy niewątpliwie jeden z ciekawszych tytułów dla starszych nastolatków jakie ukazały się w Polsce.

Należy też wspomnieć, że „X-1999” otacza pewien nimb tajemnicy – otóż z powodu kłótni autorek z wydawcą tytuł ten nie został nigdy ukończony. Powstało 18 tomów i kilka rozdziałów tomu 19. Spowodowało to swego czasu lawinę domysłów i komentarzy od strony fanów, a że grupa milczy jak zaklęta w tej sprawie, nadal nie wiadomo jak „X” się skończył. Konfuzję co do finału potęgują dwie ekranizacje tego komiksu – bowiem film kinowy z 1996 roku, oraz młodszy o 5 lat serial mają zupełnie różne zakończenia.



*Opowieści o Białej Księżniczce, wyd. Waneko, 2020r. – zdjęcie autorki tekstu*

serialu animowanego, emitowanego w Polsce pod tytułem „Wojowniczkę z Krainy Marzeń”. A w 2020 roku ukazała się nakładem wydawnictwa Waneko. Jest to seria przeznaczona dla młodzieży, z dużą ilością akcji i humoru, aczkolwiek nie pozbawiona typowego dla CLAMPa dramatyzmu. Jest to też pierwszy tytuł, w którym pojawia się Mokona – króliczopodobny stwór, który stanie się później maskotką grupy.



*Magic Knight Rayearth, tom 5, wyd. Waneko, 2020 rok – zdjęcie autorki tekstu*

Jako ciekawostkę można dodać, że jako podkład muzyczny do filmu kinowego wykorzystano utwory najpopularniejszego wówczas zespołu muzycznego Japonii – X-Japan. A utwór w zapowiedzi filmu, pod tytułem „X” stał się bez mała hymnem pokolenia ówczesnych Japończyków.

Ale wracając do CLAMPa, prace nad „X-1999” nie przeszkadzają im w tworzeniu innych dzieł. W 1992 roku rysują jednotomową „Opowieści o Białej Księżniczce” („Shirahimeshō”), którą w 2020 roku wydało wydawnictwo Waneko. Jest to zbiór czterech „legend” inspirowanych folklorem i malarstwem japońskim, połączonych motywem śnieżnej księżniczki.

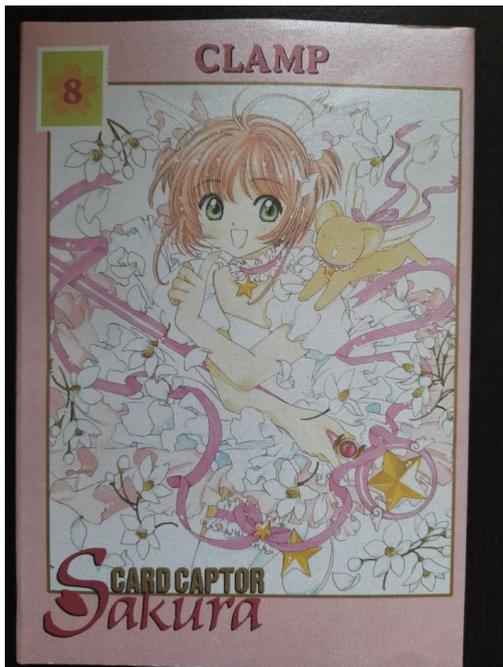
W 1993 roku powstaje krótka, jednotomowa komedia „Fushigi no Kuni no Miyuki-chan”, która parodiuje znane dzieła literatury i popkultury, w tym „X”. Z powodu sporej dawki erotyki, aczkolwiek w specyficznym, humorystycznym podejściu, jest to tytuł

raczej dla starszych czytelników. W tym samym roku zaczyna ukazywać się 6 tomowa seria o magicznych dziewczętach i wielkich robotach „Magic Knight Rayearth”.

Seria ta doczekała się dwusezonowego serialu animowanego, emitowanego w Polsce pod tytułem „Wojowniczkę z Krainy Marzeń”. A w 2020 roku ukazała się nakładem wydawnictwa Waneko. Jest to seria przeznaczona dla młodzieży, z dużą ilością akcji i humoru, aczkolwiek nie pozbawiona typowego dla CLAMPa dramatyzmu. Jest to też pierwszy tytuł, w którym pojawia się Mokona – króliczopodobny stwór, który stanie się później maskotką grupy.

Kolejne dwie istotne, z punktu widzenia polskiego czytelnika prace, to „Card Captor Sakura” i „Wish”. Oba tytuły zaczęły być publikowane w Japonii w 1996 roku. Oba też nie są pracami Mokony, tylko wyszły spod palców jej koleżanek z grupy: Satsuki Iragashi w przypadku „Sakury” i Mikku Nekoi - scenariusz i rysunki do „Wish”. Widać to w zupełnie innej kresce – nadal są to prace z wielkookimi, smukłymi postaciami o długich kończynach, ale projekty są mniej barokowe, bardziej szkicowe, delikatne. Sprawiają subtelne, niemal intymne wrażenie. Różnice widoczne są też w warstwie fabularnej, pozbawionej przesadnego dramatyzmu i przemocy, czy typowej dla „X-1999” wszechogarniającej tragedii. Dzięki czemu oba tytuły nadają się dla młodszych czytelników (czy raczej czytelniczek). Ponadto tytuły te ukazały się w Polsce, choć różnica między wydaniem wynosi prawie 15 lat! Najpierw ukazał się Wish – historia zakazanej miłości anioła do człowieka – były to lata 2004-2005, wydawnictwo J.P.Fantastica. Natomiast w 2019 roku Waneko wypuściło „Card Captor Sakurę” – historię z gatunku Magical Girls, o tytułowej Sakurze szukającej rozrzuconych po ziemi magicznych kart.

Koniec XX wieku CLAMP świętuje w Japonii początkiem pierwszej, przeznaczonej dla męskiego, czy



*Card Captor Sakura, tom 8, wyd. Waneko, 2020r. – zdjęcie autorki tekstu*

raczej chłopięcego odbiorcy serią – „Enjerikku Reiyā” – historią grupy młodzieży biorącej udział w pojedynkach zdalnie sterowanych lalek.

W tym samym okresie, tj. w 1999 roku, ukazuje się trzypiętomowe „CLOVER”. Ta krótka seria, o tajemniczej dziewczynie ze skrzydłami i jej strażniku jest jednym wielkim eksperymentem graficznym i fabularnym. Zaburzona chronologia wydarzeń, strony zupełnie pozbawione tekstu, inspirowane pracami Osamu Tezuki ujęcia filmowe, czy niemal całkowity brak rastrów to tylko kilka przykładów niezwykłości tej serii. Prywatnie uważam ją za jedną z najlepszych i najciekawszych prac CLAMPa, która niestety nie doczekała się wydania w Polsce.

Natomiast w naszym kraju ukazał się kolejny tytuł, przeznaczony raczej dla męskiej publikacji, 8-mio tomowy „Chobits”. Jest to opowieść o świecie, gdzie komputery mają postać humanoidalną, a na śmietniku można znaleźć najnowszy model superkomputera (o wyglądzie nastolatki), co przytrafia się głównemu bohaterowi. Seria ta ukazywała się w latach 2003-2004, a zyskała taką popularność, że w 2004 roku wydawca (J.P.Fantastica) zdecydował się na wydanie pierwszego w Polsce artbooka (albumu z oryginalnymi ilustracjami), „Chobits Your Eyes Only”.

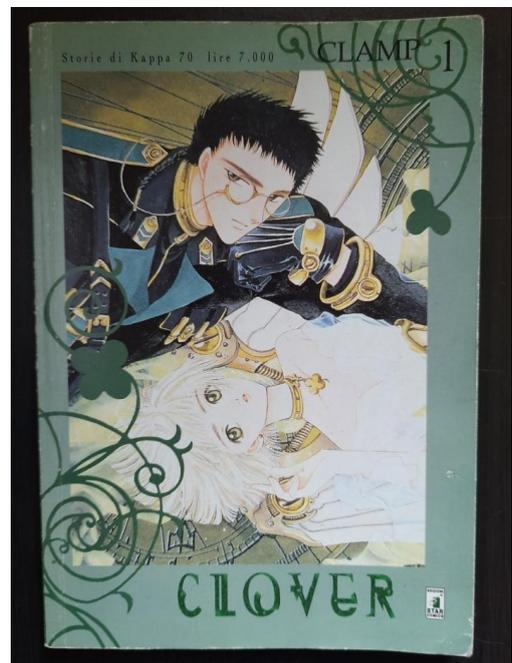
Należy zauważyć, że seria mimo dziecinnej kreski, jest tytułem raczej dla starszego odbiorcy – nie tylko z powodu poruszanych problemów, ale i okazjonalnej goliżny.

Rok 2003 to początek dwóch kolejnych, połączonych ze sobą pewnymi elementami serii – „xxx Horikku” i „Tsubasa –RESERVOIR CHRoNiCLE–”. Oba te tytuły, zwłaszcza ten drugi, czerpią całymi garściami ze wcześniejszych prac, wykorzystując motyw i postacie (jak choćby Subaru Sumeragi, czy Sakura). Trzeba też zauważyć, że są to serie wyraźnie dłuższe od poprzednich prac. „xxx Horikku” zamknęło się w 19 tomach, a „Tsubasa” w 28. Obie serie zostały przetłumaczone na angielski, obie też były wielokrotnie ekranizowane.

Natomiast w Polsce ukazała się jeszcze jedna manga grupy CLAMP. W latach 2013-2015 nakładem J.P.Fantastica wydano 6-tomowe „Kobato”. Manga opowiadająca o dziewczynie, która spełniając dobre uczynki stara się odzyskać pamięć, spotkała się z raczej chłodnym przyjęciem, głównie ze względu na niemiłosiernie infantylną i irytującą główną bohaterkę, oraz humor nie pasujący do serii dla dzieci.

Po zakończeniu w 2011 roku „xxxHolic”, CLAMP zaczął jeszcze kilka projektów, jak kryminał „Drug&Drop”, czy kontynuacja „xxxHolic”, ale z różnych powodów zostały one porzucone. W 2014 zaczęły rysować ciąg dalszy „Tsubasa Reservoir Chronical”, a od 2016 rysują nowe przygody Sakury w „Card Captor Sakura: Clear Card”.

W Polsce czasy świetności CLAMPa przypadają na pierwsze pięć lat XXI wieku. Potem ich gwiazda w naszym kraju przygasa, ale w każdej chwili może powrócić. Bowiem J.P.Fantastica ogłosiła, że w 2022 roku wyda „RG Vedę”; zaś w 2020 roku zapowiedziano nową ekranizację jednego



*CLOVER, tom 1, wyd. włoskie, 2000r. – zdjęcie autorki tekstu*

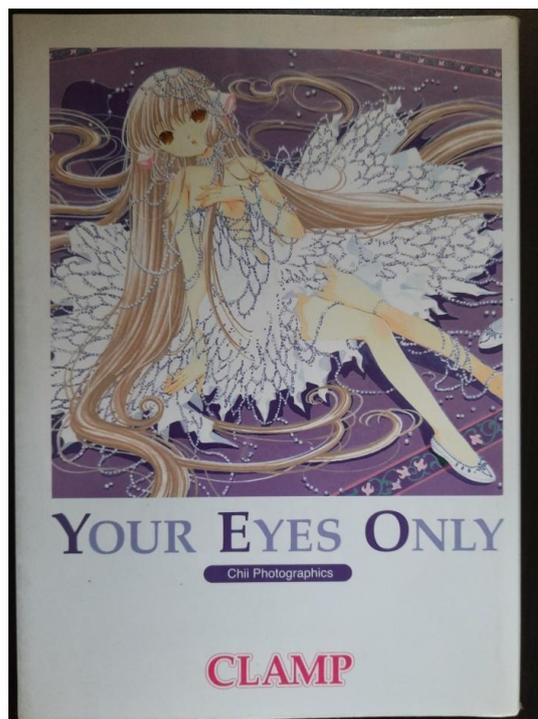
z ich największych hitów „Tōkyō Babylon”. Seria ma zostać przeniesiona w czasy współczesne, a jej premierę pierwotnie zapowiadano na 2021 rok. Jednak obecnie, ze względów prawnych, została zawieszona na bliżej nieokreślony czas. Natomiast wiosną 2021 roku Panie z CLAMPA zapowiedziały wydanie serii telewizyjnej bazującej na baśniach braci Grimm, a tworzonej w koprodukcji z Netflixem.

Specjalnie niewiele wspominałam o ekranizacjach prac grupy, ani o ich udziale w animacjach jako projektantek postaci. Dorobek CLAMPA w tym polu jest bardzo bogaty i bardzo różnorodny. Od krótkich, kilkuminutowych klipów do swoich tytułów (jak choćby teledyski do „Wish” i „CLOVER”), po 70 odcinkowy serial „Card Captor Sakura”.

Odbiór grupy jest bardzo różny. Są tacy którzy ją uwielbiają, czego dowodem może być wydanie w 2002 roku specjalnego dodatku do największej ówczesnej gazety poświęconej popkulturze japońskiej – periodyka „KAWAII” zajętego tylko przez prace CLAMPA. Jednocześnie wiele osób nie lubi ich prac, argumentując niechęć powielaniem przez Panie schematów, przesadnym dramatyzmem i skłonnością autorek do tworzenia niemożliwie infantylnych i, mówiąc brutalnie, bezmózgich postaci kobiecych. Do legendy przeszła główna bohaterka „X-1999” Kotori, która między innymi dzięki mówieniu o sobie w trzeciej osobie, przez wiele lat okupowała czołówki rankingów na najbardziej irytującą postać kobiecą.

Wielu fanów mangi nie mogło CLAMPowi darować współpracy przy kontynuacji znanego, i wydanego również w Polsce, horroru „Blood the Last Vampire” – filmu kinowego i serialu „Blood-C”. Zmiany jakie Panie wprowadziły do oryginalnego konceptu, między innymi zamiana głównej bohaterki z ostatniej wampirzycy walczącej ze swoimi pobratymcami na kapłankę używającą magii, pograżył ostatecznie grupę w oczach wielu widzów.

Osobiście należę do osób, które lubią i cenią twórczość Pań spod znaku CLAMP. Co prawda nie wszystkie ich prace mi odpowiadają, jednak uważam, że z niektórymi naprawdę warto się zaznajomić. Zwłaszcza, że dla wielu wielkookie postacie grupy na zawsze zostaną synonimem „mangowej kreski”.



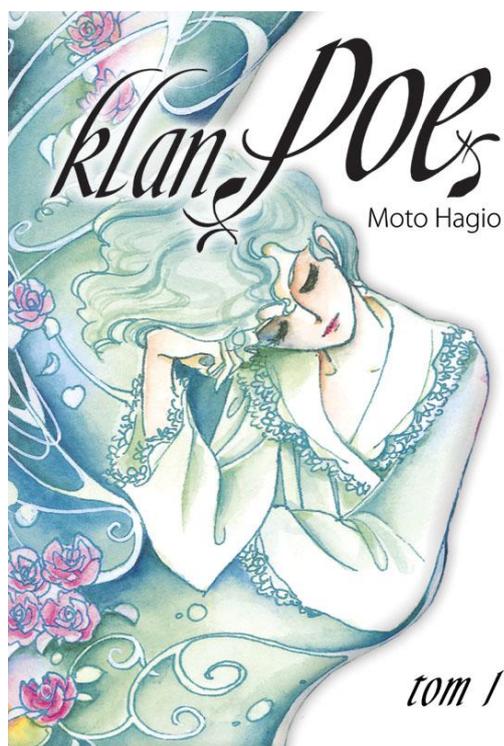
*Chobbits, Your Eyes Only, artbook, wyd. J.P.Fantastica, 2004r. – zdjęcie autorki tekstu*

## Moto Hagio

Urodzona 12 maja 1949 roku w Ōmuta w prefekturze Fukuoka w Japonii, w ojczystym kraju szanowana, kochana i podziwiana mangaka. Jest matką współczesnej mangi dla dziewcząt (jap. shōjo manga), prekursorką mang opiewających rodzące się uczucia romantyczne pomiędzy dwójką młodych mężczyzn (jap. shōnen-ai manga). Jest też żywą legendą japońskiego komiksu.

Początków kariery w świecie mangi tej nietuzinkowej artystki należy doszukiwać się u schyłku lat 60 XX wieku. Pani Hagio, w wieku zaledwie 17 lat, będąc pod wpływem twórczości m.in. Osamu Tezuki, postanowiła zostać profesjonalnym twórcą komiksów. Nie bez znaczenia przy wyborze takiej ścieżki kariery pozostaje też fakt, że już w wieku wczesnoszkolnym wykazywała się niemałym talentem do rysunku - nauczyciele posądzali jej rodziców o to, że wykonują zadania z prac plastycznych za córkę. A na zajęcia z rysunku uczęszczała wraz ze starszą siostrą, będąc jeszcze przedszkolakiem.

Zadebiutowała w roku 1969 w magazynie Nakayoshi wydawnictwa Kodansha (największy wydawca w Japonii) krótką mangą z gatunku shōjo pod tytułem „Lulu to Mimi” („Lulu i Mimi”). Współpraca z Kodanshą nie trwała jednak długo. Wydawca poszukiwał lekkich w odbiorze, jasnych i żywych historii dla młodych dziewcząt (tak prezentował się w tamtych czasach rynek komiksów przeznaczonych dla płci pięknej). Natomiast prace Pani Hagio cechowały się zdecydowanie poważniejszą tematyką i dojrzałym charakterem. Na szczęście talent mangaczki bardzo szybko został wypatrzony przez inne duże japońskie wydawnictwo i tak rozpoczęła się wieloletnia, owocna współpraca autorki z wydawnictwem Shogakukan. Pod jego skrzydłami wyszło wiele jej nietuzinkowych, zmieniających oblicze mang dla dziewcząt tytułów. )



*Klan Poe, wyd. J.P.Fantastica, tom 1, 2012r. – źródło J.P.Fantastica*

Pierwszy z nich to „Juichigatsu no Gimunajiumu” (angielski tytuł „The November Gymnasium”) wydany dwa lata po debiucie autorki komiks, który okazał się przełomowy zarówno dla gatunku shōjo, jak i dla samej autorki. Manga dotyczyła bowiem rodzącej się miłości pomiędzy dwójką nastoletnich chłopców. Tematyka, choć już wcześniej poruszana w pracach dla starszych odbiorców, nie była wówczas zbyt popularna, a już zupełnie obca na podwórku komiksów dla dziewcząt. Pani Hagio, jak sama wspomina w wywiadach, również nie interesowała się tą problematyką aż do czasu, gdy zobaczyła film reżysera Jeana Delannoy „Les Amitiés Particulieres” (oparty dość wiernie na prozie Rogera Peyrefitte pod tym samym tytułem). Historia opowiedziana w filmie obudziła w artystce potrzebę eksploracji tematu. Miłość pomiędzy dwójką młodych mężczyzn wydała jej się równie piękna, interesująca i nie mniej skomplikowana niż miłość kobiety i mężczyzny. Hagio po dziś dzień umieszcza w swoich dziełach postaci homoseksualne, choć należy

zaznaczyć, że sam wątek miłosny rzadko jest tematem przewodnim jej prac, a często jedynie tłem, bohaterem drugiego i trzeciego planu jakiejś większej, potężniej zarysowanej intrygi.

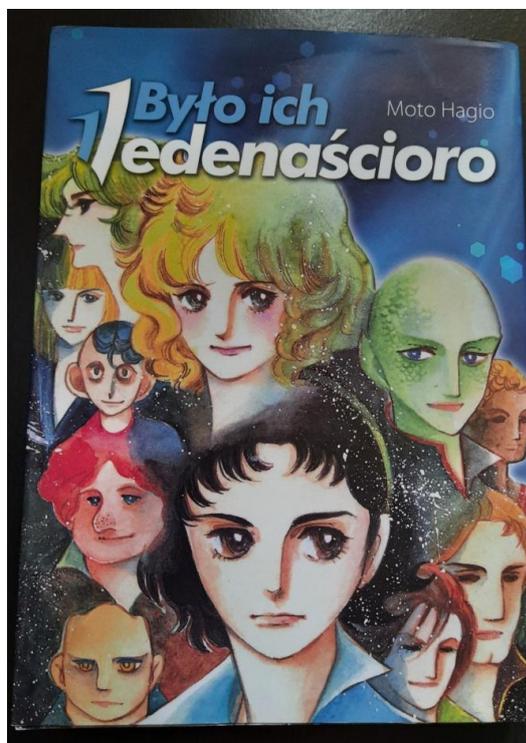


*Klan Poe*, wyd. J.P.Fantastica , tom 2, 2012r. – źródło J.P.Fantastica

W tym miejscu należy wspomnieć o pewnym zjawisku, zwanym złotą erą mangi shōjo, zapoczątkowanym przez kolektyw artystów określany mianem Grupy Roku 24 (Year 24 Group, Nijūyo-nen Gumi). Nazwa ta nie była nazwą właściwą dla grupy, a terminem używanym przez krytyków, dziennikarzy, historyków i badaczy. Jej prawdopodobnej genezy należy upatrywać się w roku urodzenia należących do kolektywu twórców, a był to rok 1949, w kalendarzu japońskim rok 24 Ery Showa. W latach 60-tych XX wieku przemysł mangi musiał zareagować na rosnący wiek jej czytelników oraz wzrastającą konkurencję ze strony telewizji. W związku z tym podjęto szereg działań mających na celu poszerzenie grona potencjalnych odbiorców komiksów, m. in. poprzez zwiększoną produkcję i zróżnicowanie mangowych magazynów. O ile mangi shōnen (przeznaczone dla chłopców) uległy sporym zmianom i innowacjom, docierając do dorosłych odbiorców poprzez zaoferowanie im poważniejszej tematyki, dojrzałych i lepiej ugruntowanych historii, o tyle mangi shōjo uległy poważnej stagnacji, nie oferując nic nowego i odkrywczego. Nawet ówcześni krytycy opisywali je jako miłą i niepoważną, nie wartą uwagi. Stało się to głównie na

skutek niezmiennych wymogów wydawców, lekceważących dziewczęta, jako odbiorców i uznających je za mniej wymagające.

Początek lat 70-tych spowodował jednak pewną zmianę na rynku mang. Dotychczasowi twórcy mang shōjo zapragnęli rozwinąć skrzydła i wyemigrowali na dopieszczany, dający dużo większe możliwości rozwoju i kreatywniejszy nurt shōnen. Zwolniło się tym samym miejsce dla młodych, ambitnych twórców, którzy nie bali się forsować swoich pomysłów i przebojem podbili rynek mang shōjo. Zmienili oni nie tylko postać głównego bohatera, zastępując dominującą w latach 60 nastoletnią dziewczynę postaciami obu płci z różnych grup wiekowych, ale również wzbogacili nurt o nowe sposoby narracji. Zainicjowali nowe konwencje w układzie paneli komiksu między innymi pozbawili go sztywnych, standardowych ram w postaci rzędu prostokątów. Wprowadzili także na rynek nowe dla mang shōjo podgatunki – fikcja historyczna, naukowa, przygodowa, fantastyka i horror oraz yuri i yaoi (mangi o tematyce miłości jedнопłciowej; yuri – damsko damskiej, yaoi – męsko męskiej). Shōjo stało się uniwersalnym nośnikiem dla wielu ważkich tematów, miejscem poszukiwań odpowiedzi na pytania ciężące na



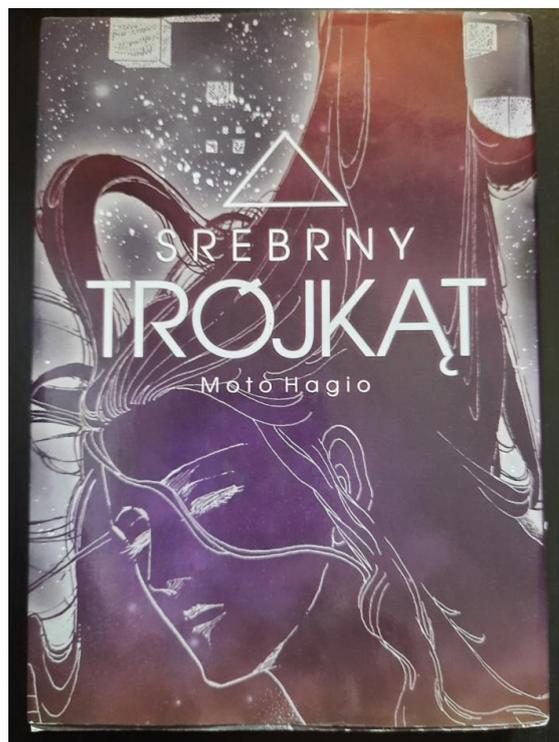
*Było ich jednaścioro*, wyd. J.P.Fantastica, 2012r. – zdjęcie autorki tekstu

duszach młodych twórców, powiernikiem egzystencjonalnych problemów japońskiej młodzieży obu płci. Nurt zyskał wiele w oczach zarówno krytyków jak i czytelników. Autorzy ówczesnych mang shōjo szybko stawali się rozpoznawalni, a ich komiksy sprzedawały się w olbrzymich nakładach.

Na ten właśnie czas przypada największy rozkwit twórczości Moto Hagio. Począwszy od wspomnianej wcześniej „The November Gymnasium”, która z czasem przerodziła się w większy projekt pod tytułem „Thomas no Shinzō” (przetłumaczony na angielski jako „The Heart of Thomas”) wydawany od 1973 roku, przez gorąco przyjęty i nagradzany „Klan Poe” („Poe no Ichizoku”) z 1972 roku, po „Było ich jedenaścioro” – „Jūichinin Iru!” z roku 1975. Zarówno „Klan Poe” jak i „Było ich jedenaścioro” to tytuły przełomowe, które wiele zmieniły na rynku shōjo. Otworzyły szereg drzwi kolejnym młodym mangakom, pokazując wydawcom, że czytelnicy mang dla dziewcząt stanowią równie chłonny i wszechstronny segment rynku, co czytelnicy mang shōnen (edycja tomikowa „Klanu Poe” już w dniu wydania sprzedała się w nakładzie 30 000 egzemplarzy!). Oba tytuły różnią się w zasadzie wszystkim. „Było ich jedenaścioro” to tytuł z gatunku science fiction opowiadający historię dziesięciu kandydatów do Akademii Kosmicznej, którzy w ramach egzaminu wstępnego zostają umieszczeni na opuszczonym statku kosmicznym. Mają na nim przetrwać 53 dni i w zasadzie od samego początku nic nie idzie dobrze. Natomiast „Klan Poe” jest nastrojową powieścią utrzymaną w romantycznym, nieco staromodnym klimacie, opiewającą losy młodych wampirów (tu zwanych vampanellami), których podróż przez wieczność usiana jest często dramatycznymi wydarzeniami. Oba te tytuły łączy charakterystyczna dla autorki próba odczytania ludzkich motywacji, myśli i emocji.

Zakres tematyczny prac Moto Hagio jest w zasadzie nieograniczony. Artystka sprawnie porusza się na polu zarówno dramatu, jak i komedii, fantasy i science fiction, w czasach dawnych oraz współczesnych. Potrafi balansować na pograniczu snu i jawy, zadawać trudne i bolesne pytania o ludzką egzystencję, wprowadzić w głęboką melancholię, stan bliski depresji. Porusza z pozoru błahe kwestie, by za chwile rzucić czytelnika w ocean domysłów. Zmusza do myślenia, nie podaje wszystkich rozwiązań na tacy. Zawsze obecne jest drugie dno, do którego czytelnik może próbować się dokopać. Analiza wielowątkowości jej prac jest przyjemnym wyzwaniem, choć nie zawsze uda się wyjść z niego zwycięsko.

Za tak szeroki zakres problematyki odpowiada przede wszystkim ciekawość świata i życia, jaką prezentuje autorka: kobieta inteligentna, chłonna wiedzy, ale i wrażliwa. Jak sama mówi, zarzewia każdej swojej mangi odnajdywała w sytuacjach ze swojego życia, w swoich pasjach i zainteresowaniach. Tytuł taki jak na przykład „Zankokuna Kami ga Shihai suru” (znany na zachodzie jako „A Cruel God Reigns”) zakiełkował w głowie autorki po tym, jak zainteresowała się psychologicznym aspektem przemocy seksualnej w rodzinach i braku reakcji pozostałych członków rodziny na krzywdę jednego z nich. Genezy „Było ich jedenaścioro” czy „Srebrnego Trójkąta” („Gin no sankaku”) należy doszukiwać się w miłości Pani Hagio do zachodniej literatury science fiction. Do jej ulubionych autorów należą tak znane nazwiska jak Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Robert Heinlein czy Ray Bradbury. Inną jej pasją jest zgłębianie wiedzy o kulturach i historii innych nacji, zwłaszcza krajów Europy.



*Srebrny Trójkąt, wyd. J.P.Fantastica, 2015r. – zdjęcie autorki tekstu*



Talent artystki do snucia wspaniałych, wielowątkowych opowieści został wielokrotnie doceniony, zarówno w Japonii, jak i na świecie. Zdobyła wiele znaczących nagród i wyróżnień, m.in. w roku 1976 otrzymała nagrodę Shōgakukan Manga za mangi „Klan Poe” i „Było ich jedenaścioro”, także aż trzy nagrody Seiun Award za mangi „Srebrny Trójkąt”, „Star Red” i „X+Y”. Najważniejsze nagrody w jej dorobku to bez wątpienia Nagroda Asahi, przyznawana osobom o wyjątkowych osiągnięciach w dziedzinie akademickiej oraz sztuki, które wniosły znaczący wkład w rozwój japońskiej kultury oraz społeczeństwa, czy Nagroda Kulturalna im. Osamu Tezuki za mangę „A Cruel God Reigns”. W roku 2019 otrzymała nagrodę i japoński tytuł honorowy – „Zasłużona dla kultury”, przeznaczony dla osób o szczególnym wkładzie w kulturę kraju. Wiele jej prac zaadaptowanych zostało na słuchowiska radiowe, seriale telewizyjne czy przedstawienia teatralne (w tym, co znamienne, w teatrze Takarazuka, którego skład aktorski stanowią wyłącznie kobiety).

*Wiosenne marzenie, wyd. japońskie –  
źródło J.P.Fantastica*

Moto Hagio, to autorka którą poznać obowiązkowo powinien każdy fan japońskiego komiksu, ale także entuzjaści kultury oraz literatury Kraju Kwitnącej Wiśni. Niewątpliwie powinna znaleźć również swoje miejsce w sercach fanów komiksu światowego. Jej dotychczasowy dorobek cieszy zarówno oko, jak i umysł. Obcowanie z jej dziełami otwiera na coraz szerszy udział komiksu w sztuce i literaturze. Jako czytelnicy możemy czuć się prawdziwymi szczęściarzami, że Pani Hagio nie poddała się presji rodziców (którzy nie takiej kariery oczekiwali dla swojej córki) i po dziś dzień głęboko tkwi ona w swojej największej pasji, jaką jest manga.

W Polsce wydano dopiero kilka tytułów Pani Moto Hagio. Na nasze szczęście wydano jednak te, które stanowią fundament gatunku mang shōjo lat 70 i stanowią kamienie milowe na ścieżce rozwoju autorki. Dostępne w sprzedaży jest zarówno „Było ich jedenaścioro” (tu polski czytelnik ma to szczęście, że wydawca w rodzimym wydaniu zawarł zarówno „Było ich jedenaścioro” jak i jego późniejszą kontynuację: „Horyzont na wschodzie, wieczność na zachodzie”), „Klan Poe” jak i „Srebrny Trójkąt”. Natomiast w przygotowaniu na ten rok 2021 jest ciąg dalszy „Klanu Poe”, to jest: „Wiosenne marzenie” (premiera w lipcu), „Jednorożec” i „Tajemniczy ogród” (premiera obu przewidywana jest na jesień). Wszystkie prace Moto Hagio zostały wydane przez wydawnictwo J.P.Fantastica.



*Tajemniczy Ogród, wyd. japońskie – źródło  
J.P.Fantastica*

## Gainax i Yoshiyuki Sadamoto

Planując ten cykl długo zastanawiałam się, czy umieścić w nim bohaterów tego artykułu. W końcu tematem będzie nie konkretny mangaka, ale całe studio i to zajmujące się animacją, nie komiksem. Ale w historii mangi i anime, jak w każdej historii, są tytuły przełomowe, zapadające w pamięć, prawdziwe kamienie milowe. I do nich na pewno zalicza się sztandarowe dzieło Gainax'u „Neon Genesis Evangelion” – dzieło dwóch nietuzinkowych umysłów – Hideakego Anno i Yoshiyuki Sadamoto.

Ale zanim w 1995 roku historia anime zmieniła się na zawsze, było 15 lat porażek, kłopotów finansowych i problemów. A także świetnych animacji o niewykorzystanym potencjale. Było też kilku kumpli, fascynatów S-F i animacji, którzy jako jedni z pierwszych postanowili przekuć hasło „od fanów dla fanów” w biznes.



*Macross artbook, – zdjęcie autorki tekstu*

Wszystko zaczęło się w 1981 roku, kiedy grupa zapaleńców – fanów fantastyki naukowej – postanowiła zorganizować konwent: zlot dla maniaków takich jak oni. Pierwsze próby zakończyły się fiaskiem, więc nasi studenci (bo byli to w większości studenci Uniwersytetu Kinki w Osace) „podczepili się” pod największą tego typu imprezę – Japoński Konwent Japońskiego SF, którego 20 edycja wypadła właśnie w Osace. Jako organizatorzy, Yasuhiro Takeda i Toshio Okada uznali, że konwent powinien mieć animowaną sekwencję otwierającą. Sami co prawda rysować za bardzo nie umieli, ale znali kogoś, kto znał kogoś, kto potrafił rysować i animować. I tak do grupy dołączył Hideaki Anno. Razem stworzyli pięć i pół minutowy film, będący hołdem dla ich ukochanego SF. Wymyślili też nową nazwę dla imprezy – Daicon III – znaki tworzące słowo Daicon można odczytać jako Osaka, natomiast samo słowo oznacza japońską rzodkiew.

Animacja była wykonana po kosztach, ale nadrabiała braki funduszy pomysłowością. Ona i konwent okazały się wielkim sukcesem. Do tego stopnia, że organizację odbywającego się za dwa lata konwentu i wykonanie animacji początkowej powierzono jeszcze raz tej samej ekipie. Tak powstał „Daicon IV opening”, a grupa zapaleńców założyła studio filmowe „Daicon films”.

I tu zaczęły się pierwsze problemy, które później stały się wizytówką studia. Otóż do animacji twórcy wykorzystali masę elementów, do których nie mieli praw autorskich – począwszy od stroju króliczka Playboya, w który ubrana była główna bohaterka, przez przeciwników z którymi walczyła (a wśród nich był Darth Vader, Alien, czy roboty z serii Gundam), po muzykę którą wykorzystali bez wiedzy i zgody autorów. Skończyło to się pozwami i zakazem dystrybucji, choć pewna ilość kaset VHS i laserdysków została wyprodukowana i sprzedana.

Mniej więcej w czasie, kiedy Hideaki Anno pracował nad animacją Daicon IV, jego koledzy tworzyli serię filmów w gatunku Tokōsatsu – czyli filmów o super bohaterach w kostiumach z gumy i lycry walczących z gumowymi potworami lub robotami (najbardziej znanym przedstawicielem tego gatunku w Polsce są niezliczone serie Power Rangers). Do pracy nad tymi filmami wykorzystano wolontariuszy i fundusze z drugiego projektu naszych bohaterów – firmy „General Products”, której

celem było produkowanie „garage kit” – czyli figurek postaci i robotów do własnoręcznego sklejenia i pomalowania.

W 1985 roku Daicon Film wypuścił pierwszy swój film aktorski „Yamata Orochi no Gyakusha” w skrócie „Orochi”. Była to ich pierwsza produkcja na profesjonalnej taśmie 16 mm. Film trafił nawet do kin i pozwolił swoim twórcom na zaplanowanie czegoś większego. Był też impulsem do zmiany nazwy na GAINAX – przy czym samo słowo oznacza duży (czyli Gaina w jednym z japońskich dialektów) a litera X została dodana, bo fajnie brzmi.

Młode studio przeniosło się z Osaki do Tokyo i zwróciło uwagę giganta branży rozrywkowej – Bandai, twórców kultowej w Japonii serii seriali i filmów Gundam. I właśnie w Uniwersum Gundama Gainax chciał zrobić anime. Ale Bandai się nie zgodził, dając w zamian zielone światło do pierwszej ambitnej animacji młodego zespołu – „Ouritsu Uchuugun: Oneamisu no Tsubasa” znany na zachodzie jako „Wings of Honneamise”. Film miał premierę w 1987 roku, i wpisywał się w modne wówczas animowane superprodukcje, jak np. „Nausicaä z doliny wiatru” Hayano Miyazakiego (przy którym to tytule swoje szlify jako animator zdobywał Hideaki Anno) czy „Macross : Ai Oboete Imasu ka?”.

Gainax postanowił niejako połączyć oba filmy, tworząc historię dziejącą się w innym świecie, stojącym na granicy wojny, w którym grupa zapaleńców próbuje wysłać pierwszego człowieka w kosmos. Film miał iście kosmiczny budżet – 800 mln jenów. Zebrał też świetne recenzje, a po latach zyskał status „kultowego”. Jednak w momencie premiery okazał się kompletną klapą i przyniósł same straty. Na nic zdała się wielka kampania reklamowa i epicki rozmach fabularno-graficzny filmu. Dopiero wiele lat później został doceniony, podobnie jak Yoshiyuki Sadamoto, który projektował do „Wings of Honneamise” postaci.

Kolejnym ambitnym projektem miało być „Route 20” – planowana jako seria historia o motocyklistach w postapokaliptycznym świecie. Jednak klęska finansowa „Wings of Honneamise” spowodowała zamknięcie projektu na etapie krótkiej mangi reklamowej, narysowanej przez Sadamoto, oraz kilku cudnej urody artów.

Następne lata to seria średnich lub słabych animacji komercyjnych – teledysków, reklamówek, jednoodcinkowych OVA (Only Video Animated – krótkich animacji produkowanych wręcz hurtowo z myślą o kasetach wideo). Z nich warto zapamiętać jedną – „Appleseed” – ekranizację mangi Masamune Shirō pod tym samym tytułem, której pierwsze dwa tomy ukazały się w Polsce. Jest to cyberpunkowa produkcja o specjalnej jednostce policji działającej w „idealnym” mieście Olimpie.

Ale pierwszym sukcesem zarówno komercyjnym, jak i finansowym, był „Top o nerae!” czyli „Aim for the top: Gunbuster!” – wydana w 1988 roku 6 odcinkowa produkcja o wielkich robotach i wojnie z rasą kosmitów. OVA zaskakiwała nie tylko realizmem w podejściu do pilotażu robotów (większą część fabuły zajmowało szkolenie głównej bohaterki), ale też jakością animacji.

Skoro tylko jedna produkcja przyniosła jakieś pieniądze, to z czego Gainax żył? Z projektowania gier wideo. Głównie były to tytuły dla dorosłych, o fabułkach polegających na rozebraniu jak największej ilości postaci kobiecych, ale prawdziwym hitem okazała się zupełnie grzeczna seria. „Princess Maker” – symulator rodzica, który musi wychować samotnie córkę. Rolą gracza jest takie pokierowanie dziewczynką by wyrosła na prawdziwą księżniczkę; albo np.



Wings of Hommenaise – Plakat filmowy – źródło E-bay



*Nadia Secret of Blue Water – ilustracja Yoshiyuki Sadamoto – Artbook „Der Mond”*

przywódczynię piratów – wyobraźnia tutaj niemal nie miała granic. Gra stała się tak popularna, że jej ostatnia odsłona ukazała się w 2007 roku.

W 1991 roku Gainax wypuścił swoją pierwszą serię telewizyjną „Nadia: The secret of Blue Water”. Serial garściami czerpiący z prozy Verne był czystą przygotowką, nastawioną na akcję. Opowiadał o młodym wynalazcy, który podczas podróży na wystawę światową w Paryżu spotyka tytułową Nadię – ciemnoskórą dziewczynę, posiadającą tajemniczy wisior. Seria ta, silnie osadzona w nurcie steampunku, doczekała się 26 odcinków, filmu kinowego i 10 odcinków specjalnych.

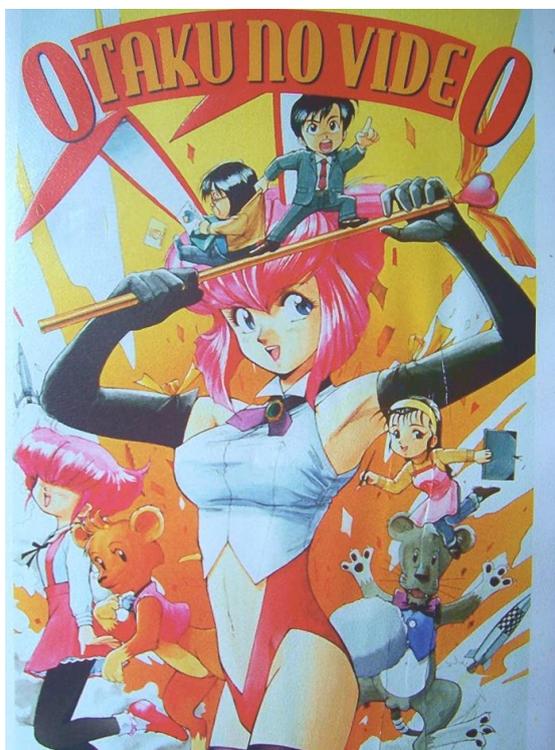
Mimo sprzedania „Nadii” do wielu krajów w tym USA, Niemiec, Francji czy Włoch, Gainax nie zobaczył z niej ani jena. Powód? Przez błędy w zarządzaniu, niedokładne czytanie i pisanie umów i po prostu przez głupotę prawa autorskie trafiły do kogoś innego. Studio musiało więc wrócić do produkowania OVA, w tym para-dokumentu „Otaku no Video” –

częściowo animowanej, częściowo będącej inscenizowanymi wywiadami produkcji o fanatycznych fanach S-F i gier komputerowych. Tytuł ten w pewnych kręgach zyskał miano kultowego,

głównie za sprawą projektów postaci w animowanych sekwencjach, wykonanych przez wschodzącą wówczas gwiazdę komiksu – Keichiego Sonodę.

Kolejne problemy załamały Hideakiego Anno. Reżyser, mający zawsze skłonność do depresji, popadał w coraz większe przygnębienie. Czarne myśli, potęgowane przez piętrzące się rachunki i coraz gorszą sprzedaż gier sprawiły, że razem z ówczesnym dyrektorem studia – Yotsuhiro Takedą – postanowili zamknąć Gainax.

Ale jeżeli trzeba odejść, to warto zrobić to z hukiem. Anno napisał scenariusz, a Yoshiyuki Sadamoto zaprojektował postacie i do produkcji rzucili wszystkie siły będącego w regresie studia. Tak oto powstało jedno z najbardziej depresyjnych anime w dziejach – „Neon Genesis Evangelion”. Pozornie typowa historia o wielkich robotach, Evangelionach, i ich nastoletnich pilotach, walczących w Neo-Tokyo z tajemniczymi olbrzymami nazywanymi Aniołami. W rzeczywistości bezkompromisowa wiwisekcja ludzkiej samotności, braku zrozumienia, poszukiwania sensu życia i dorastania. Ta czerpiąca nawet nie garściami, a wiadrami z symboliki chrześcijańskiej seria początkowo wydawała się kolejną klapą. Dopiero jak zaczęto puszczać ją w paśmie dla dorosłych, zamiast dla



*Otaku no video – okładka wydania amerykańskiego – źródło Amazon*



*Neon Genesis Evangelion, tom 2, wyd.*

*J.P.Fantastica, 2004r. – źródło J.P.Fantastica*

skomplikowały sprawę. Dlatego, dla wielu osób, w tym piszącej te słowa, jedynym normalnym zakończeniem jest to występujące w mandze.

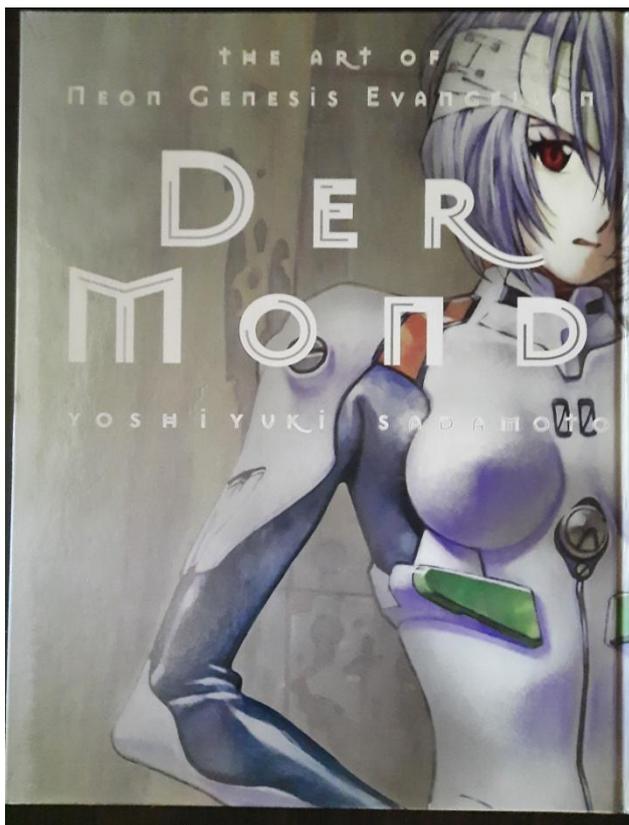
Właśnie, komiks. Kiedy zapowiedziano, że powstanie serial, jako jedną z „platform reklamowych” do nowego projektu została manga narysowana przez Yoshiyukiego Sadamoto, według oryginalnego scenariusza Gainax’u - przynajmniej przez kilka pierwszych tomów, a dokładnie do tomu czwartego. Potem oba media znacząco się rozchodzą.

Rozbieżności wynikały z czasu rysowania komiksu. Początkowo w Japonii był on publikowany w miesięczniku, po jednym rozdziale. Co ciekawe, pierwotnie w Polsce był on publikowany również w formie 32 stronicowych zeszytów, dostępnych w prawie każdym kiosku. Dopiero w 2004 roku wydawnictwo J.P.Fantastica rozpoczęło publikację w tomikach. Wracając do wydania japońskiego – dość szybko inne projekty, a także wizja artystyczna Sadamoto spowodowały, że przestał trzymać się terminów. W efekcie manga NGE była publikowana przez 20 lat! Trwało to od 1994 do 2014 roku i zakończyła się liczbą 14 tomików – pomiędzy którymi przerwy w wydaniu wynosiły niekiedy dwa lata.

młodzieży, przemówiła do tłumów. I to nie tylko w Japonii, ale na całym świecie. Szybko też zyskała miano kultowej.

Jej wyjątkowość potęgowało zakończenie, którego nijak nie szło zrozumieć. Przez swoją dziwaczość, przepełnienie metaforami i niezrozumiałą często symboliką zyskało potoczą nazwę „zakończenia w stylu Gainax”. Określenie to oznacza końcówkę serii czy filmu która zupełnie nie ma sensu, lub co gorsza ma sens tak głęboko ukryty, że próba jego zrozumienia może prowadzić do obłądzenia.

Można się tylko domyślać, że za końcowym szaleństwem stały zaburzenia psychiczne Anno. Zresztą trafił on, po zakończeniu emisji, na terapię, nie potrafił bowiem poradzić sobie z natłokiem emocji. Terapia ta zaowocowała trzema filmami kinowymi, które miały rozjaśnić mroki zakończenia serialu i wyjaśnić „co u licha ciężkiego autor miał na myśli?”, ale tylko



*Der Mond, artbook, wersja anglojęzyczna – zdjęcie autorki tekstu*

Ale opłacało się, w końcowych tomach rysunek jest po prostu obłądny: niesamowicie precyzyjny, dynamiczny i pełen detali. Tła zachwycają szczegółowością, a rysunek postaci, mimo typowych dla twórcy deformacji, jest niesamowicie realistyczny w sposobie uchwycenia ruchu. A co najważniejsze, Sadamoto napisał na nowo całe zakończenie, niby nawiązujące do filmów kinowych, ale jednocześnie jednoznaczne i - co może wydać się dziwne - pozytywne.

Autor narysował też kilka artbooków, wydanych również poza granicami Japonii, a także dwa krótkie komiksy „Dirty Work” i „System of Romance”. Jednak jego specjalnością pozostało projektowanie postaci – czyli chara design. Jego projekty mogliśmy podziwiać wydanych przez Waneko „Summer Wars”, „Wilcze dzieci” oraz „O dziewczynie skaczącej przez czas” – są to adaptacje komiksowe filmów kinowych, przy których Sadamoto maczał palce. Część z nich można obejrzeć czasem w Polskiej telewizji. Są to produkcje zupełnie inne od prac Gainaxu. Przede wszystkim nie są kontrowersyjne. „Wilcze dzieci” opowiadają na przykład o matce, która samotnie wychowuje dzieci; zaś „O dziewczynie skaczącej przez czas” o skutkach manipulacji czasem.

Generalnie urodzony w 1962 roku artysta, będący absolwentem grafiki na Tokijskim Uniwersytecie Zokei, jest raczej grafikiem i projektantem, niż mangaką. Wykonuje on głównie statyczne ilustracje (tzw. arty, lub concept arty), ale także projektuje okładki np. do czasopism lub płyt. Mi osobiście szczególnie podobają się jego akwarele oraz prace wykonane suchą pastelą.



*O dziewczynie skaczącej przez czas, wyd. Waneko, 2018r. – źródło Waneko*

skrótce KareKano. Jest to typowy romans szkolny, z silnymi wątkami komediowymi – w swoim gatunku bardzo dobry. Następna również była komedia, tym razem tylko dla dorosłych, „Oruchaban Ebichu”, o chomiczce i jej pani. Brzmi to niewinnie, ale zapewniam, że jest zupełnie odwrotnie. Oba te tytuły swego czasu były dość popularne, ale teraz są raczej zapomniane.

Sadamoto nie tylko projektował postacie dla takich anime Gainaxu jak „Top o nerae!”, czy „Nadia: The Seceret of Blue Water” (trzeba też zauważyć, że Shinji główny bohater Evangeliona jest bardzo podobny – specjalnie! – do Nadii), ale pracował też dla innych wytwórni zajmujących się animacją, czy projektował potwory do filmów aktorskich (jak, np. aktorska wersja, wydawanej również w Polsce mangi „Atack on Titan!”).

Wracając do Gainaxu i kończąc temat Evangeliona należy zauważyć, że serial i franczyza zarobiły na przestrzeni lat niebagatelną kwotę 2 bilionów dolarów, wliczając w to książki (należące do gatunku tzw. Light novel czyli powieści dla młodzieży – wydawane w Polsce przez wydawnictwo J.P.Fantastica), gry, spin-offy i w końcu nową tetralogię „Rebuild of Evangelion”, o której jeszcze wspomnę. Sam serial, w wersji odświeżonej, można obecnie oglądać na jednej z platform filmowych, dostępnych też w naszym kraju. Jako ciekawostkę dodam, że po japońskich torach jeździ Shinkansen inspirowany wyglądem jednej z Ev.

Gainax w końcu miał pieniądze i mógł animować co chciał. W 1998 roku wydał adaptację mangi „Kareshi Kanojo no Jijou” – w

Inaczej sprawa ma się z animacją stworzoną na powitanie nowego milenium – czyli FLCL, powszechnie znaną jako Furi Kuri. Jest to surrealistyczna, szalona w każdym calu historia „nastolatka takiego jak ty”, w którego życie z impetem wjeżdża Haruko. Czyli różowowłosa właścicielka skutera marki Vespa, którym na dzień dobry taranuje protagonistę, przy okazji waląc go gitarą. A chwilę potem z głowy głównego bohatera wychodzi robot bojowy, miasto atakują kosmici, szpiedzy z tajnej organizacji medycznej, agenci z niewiadomo jakiej agendy rządowej, a z górującego nad miastem żelazka buchają kłęby pary. A wszystko to w oparach absurdu i setkach nawiązań do ówczesnej popkultury. Poszukiwaczy poloniczów w japońskiej animacji ucieszy na pewno fakt pojawienia się w serii naszego Fiata 125p.



*Ilustracja FLCL, materiały promocyjne – źródło Toonami*

O FLCL, podobnie jak o Evangelionie, napisano tomy, więc zainteresowanych odsyłam do Internetu lub książek, sama tylko zaznaczę, że ta 6 odcinkowa seria była rewelacyjnie narysowana i świetnie udźwiękowiona. Co ciekawe, podobnie jak Eva, również Furi Kurii początkowo przeszło w Japonii bez echa, i dopiero wielki sukces w USA sprawił, że doczekało się statusu serialu kultowego. W 2018 roku powstały jego dwie kontynuacje, ale wykonało je inne studio i były dużo słabsze od oryginału.

Po FLCL Gainax zaczął, mówiąc wprost, szukać pieniędzy i wziął się za ekranizację mang i gier komputerowych, co samo w sobie nie jest złe, ale problemem była ich jakość. W 2001 roku wyszła pierwsza z nich: ecchi (czyli erotyzująca) komedia o robocie-pokojówce pod tytułem „Mahoromatic”, oraz jej kontynuacja wypuszczona kilka lat później. Między nimi była ekranizacja największego hitu growego Gainaxu – czyli „Princess Maker” - seria, która przeszła prawie niezauważona. Trochę świeżości wniosła „Abenobashi Mahou Shoutengai” opowiadająca o dzielnicy handlowej w Osace, która nagle zyskuje magiczne moce. Tytuł parodiujący modne wówczas tematy popkulturowe zyskał nawet spory rozgłos, a potem znikł w odmętach historii anime.

Kolejną serią opartą na franczyzie była „RE: Cutey Honey” - trzyodcinkowa OVA będąca wariacją na temat szalenie swego czasu popularnej serii „Cutey Honey”. Opowiada ona o androidce mającej zdolność zmieniania wyglądu i walczącej ze złowrogą organizacją „Panther Claw”. Wersja Gainaxu miała świetny, postmodernistyczny i psychodeliczny początek oraz kompletnie skopane zakończenie. I jak spora część prac Gainaxu była przeznaczona raczej dla dojrzałego widza.

W 2004 roku, na 20-lecie studia nakręcono drugą część swego pierwszego hitu – „Top o Nerae 2!” („Gunbuster 2: Diebuster”). Seria, chwalona za warstwę techniczną, zebrała raczej mieszane recenzje i nie przyniosła ani takiej popularności, ani dochodów, na które liczył zadłużony Gainax. I to pomimo faktu, że znów akcja działa się wokół ukochanych przez Japończyków wielkich robotów.

Studio postanowiło więc iść po najmniejszej linii oporu, tworząc ze studiem Shaft kolejną komedię ecchi o pokojówkach. „He is my Master” zyskało dużą popularność i odwrotne do niej recenzje krytyków. Ale dało impuls, głównie finansowy, do kolejnej serii telewizyjnej, która okazała się wielkim hitem, zwłaszcza w USA.



*Panty&Stocking with Garterbelt, okładka wydania anglojęzycznego*

dziewczyn, walczących z wariacją na temat zombie. Wtórny pomysł i kiepskie wykonanie sprawiły, że seria nie zyskała zbytnej przychylności fanów, i co za tym idzie, nie przyniosła dochodów. A również była koprodukcją i miernymi zyskami trzeba było się podzielić. Może dlatego następna seria została przygotowana w stylu tanich, amerykańskich kreskówek jak „Atomówki”.

Nie bez kozery wspominać o tym tytule, bowiem „Panty & Stocking with Garterbelt” często jest nazywana wyjątkowo niegrzeczną parodią „Atomówek”: przeznaczoną tylko dla dorosłego widza, trzeba zaznaczyć. Historia dwóch anielic, które za złe prowadzenie się zostały zesłane na ziemię i by wrócić do nieba muszą zebrać dostateczną ilość dobrych uczynków znów spodobała się, zwłaszcza w USA. Może dlatego, że znów reżyserujący Hiroyuki Izaishi w założeniu skierował serię do widzów zza oceanu. I to do specyficznego typu widzów, bowiem kłoczny humor odrzucił wielu „typowych” fanów japońskiej animacji. Przemówił za to do osób zainteresowanych i wychowanych na produkcjach typu „South Park”, czy nasi polscy „Władczy Móch”. Eksperyment był więc nie do końca udany, choć w pewnych kręgach zyskał duże grono miłośników.

Na szczęście kolejna seria okazała się przyjemnym pod każdym względem średniakiem. Akcja „Dantalian no Shoka” dzieje się w latach 20-tych XX wieku i opowiada o magicznej bibliotece. Przechowywane są w niej genshou – książki obdarzone nadnaturalnymi mocami. A strażę ich wróżka-bibliotekarka Dalian i właściciel biblioteki Hugh Antony. Epizodyczna akcja i solidne wykonanie, z bardzo melodyjną czołówką, dały, jak wspominałam serię niezłą, ale nie zapadającą w pamięć.

Mowa o „Tengen Toppa Gurren Lagann” (lub po prostu „Gurren Lagann”) - 27 odcinkowej serii o, jakże by inaczej, wielkich robotach. Gainax i pierwszy raz siedzący na fotelu reżysera Hiroyuki Imashi (wcześniej był animatorem w studiu) zrobili to, co umieli najlepiej – wzięli schematy stosowane w historiach o mechach (w tym kilka, które sami stworzyli) i obrócili je o 180 stopni. Stworzyli anime świeże, interesujące i pod każdym względem dopracowane. Tym razem i krytycy i widzowie byli zgodni, „Gurren Lagann” to po prostu kawał dobrej rozrywki, z typowym dla Gainax’u drugim dnem i zapadającymi w pamięć bohaterami.

Niestety zarówno serial jak i dwa późniejsze filmy kinowe dziejące się w tym świecie były jednymi z ostatnich udanych prac studia. Można powiedzieć, że dalej była równia pochyła, z nielicznymi wyjątkami w formie średniaków.

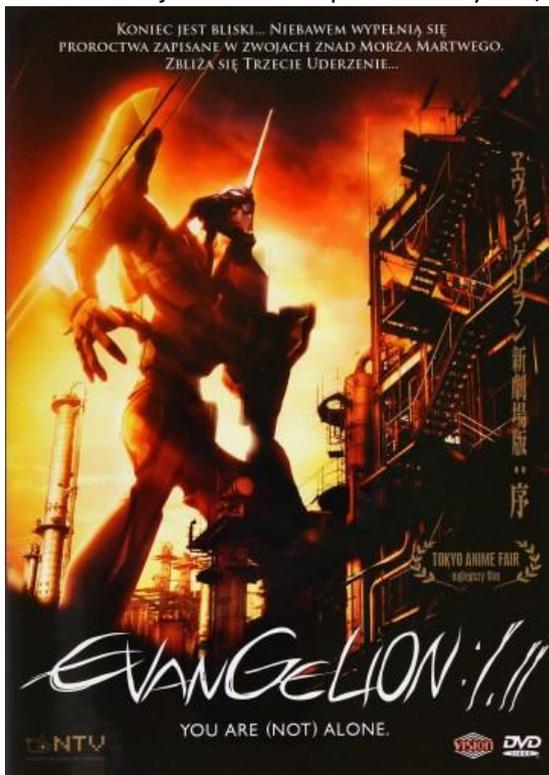
Pierwszą serią, pokazującą, że coś jest mocno nie tak, była adaptacja mangi „Shikabane Hime:Aka” i jej kontynuacja z dopiskiem „Kuro”, czyli historia nieumarłych

Następny tytuł Gainax'u był czteroodcinkową reklamą samochodów Subaru. Przyzwoitą i pomysłową, ale tylko reklamą. Potem było gorzej. „Medaka Box” i jej kontynuacja „Medaka Box Abnormal” były ekranizacją szalenie wówczas popularnej mangi o tym samym tytule. Problemem był fakt, że zekranizowano tylko kilka pierwszych tomów z 22 częściowej sagi, urywając zakończenie. Nie przysporzyło to oczywiście fanów. Zwłaszcza, że kulało też wykonanie, a główna bohaterka była niesamowicie irytującą „chodzącą doskonałością”. Choć to ostatnie, to raczej wada oryginału.

Potem, w 2013 roku powstała kolejna ekranizacja mangi i kolejna porażka – mowa o „Stella Jogakuin Koutouka C3-bu”, co na angielski tłumaczy się jako „Stella Women Academy High School Devision Class C3”. Jest to seria o bardzo popularnym w Japonii sporcie „Air Soft Gun” będącym połączeniem Paintballa z kolekcjonerstwem. Różnicą od strzelania kuleczkami z farbą jest to, że bronie są replikami prawdziwego uzbrojenia, a strzela się plastikowymi kulami. Wydawało by się, że ciężko spaprać historię potyczek między ładnymi dziewczynami, a jednak się udało. W tej serii leżało prawie wszystko, łącznie z



*Medaka Box, okładka wydania anglojęzycznego – sentai filmworks*



*Evangelion 1.11 – (Nie) jesteś sam, okładka wydania Polskiego – źródło Anime Gate*

nazywane przez fanów „Prawdziwym Gainaxem”. Trigger wypuścił takie tytuły jak „Little Witch Academia” (którego mangową wersję wydało w Polsce Studio JG, a która jest uroczą serią o szkole

opraw ą techniczną, z której jakości zawsze Gainax słynął.

Kopaniem leżącego byłoby wspomnienie o „Magica Wars” - serii o magicznych dziewczętach-personifikacjach japońskich regionów geograficznych, o trwających 2 minuty odcinkach. Co samo w sobie nie brzmi źle, ale starannie pozbawione charakterów postacie położyły całość. Również kolejny tytuł – będący kontynuacją wspomnianej wyżej reklamy samochodów, choć sam w sobie przyzwoity, jest smutnym zakończeniem dotychczasowej kariery Gainaxu.

Przyczyną tak gwałtownego spadku jakości może być fakt, że ze studia odeszli jego największy twórcy. W 2006 roku Hideaki Anno założył studio „Khara” - które zostało producentem czterech filmów kinowych „piszących” na nowo historię „Neon Genesis Evangelion” (tak zwany „Rebuild of Evangelion”), przy czym pierwszy z filmów, „Evangelion 1.11 (Nie) jesteś sam”, ukazał się swego czasu w Polsce na DVD.

Potem w 2011 roku twórca drugiego wielkiego hitu, Gurren Lagann”, Hirayuki Imaishi odszedł z kilkoma kluczowymi animatorami, zakładając studio Trigger. Zresztą często jest ono

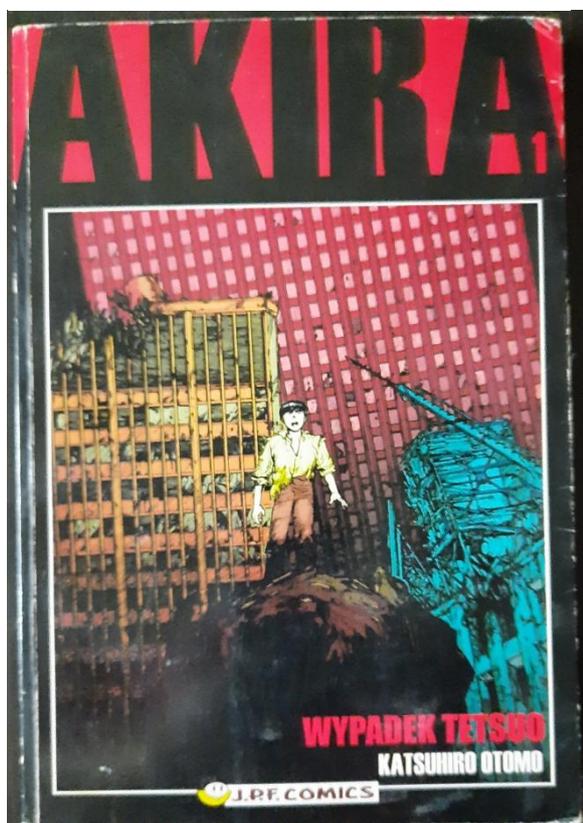
magii przeznaczoną dla młodszych czytelników), czy świetnie przyjęte przez krytyków i widownię BNA.

Można więc sądzić, że Gainax chyli się ku upadkowi, bowiem ma wyraźne problemy zarówno ze scenariuszami, jak i finansami. Tym ostatnim nie pomógł fakt, że przegrali oni proces i musieli zapłacić studiu Khara 100 mln jenów tytułem praw autorskich do NGE. Również wizerunkową klęską był fakt skazania jednego z dyrektorów Gainax'u na 2,5 roku więzienia za molestowanie aktorki głosowej. Z drugiej strony, nie jest to pierwszy wyrok na kierownictwo tego studia – w 1999 ówczesny dyrektor Yasuhiro Takeda został skazany za niepłacenie podatków. Wtedy Gainax odbił się od dna, jak będzie teraz – zobaczymy. Choć sama nie jestem w tej kwestii optymistką.

## Katsuhiro Ōtomo



Katsuhiro Ōtomo – źródło baza IMDb



Akira, tom 1 pierwszego wydania, wyd.

J.P.Fantastica, 1999 r. – zdjęcie autorki tekstu

Z Katsuhiro Ōtomo i jego opus magnum „Akira” zetknęłam się pierwszy raz dwadzieścia kilka lat temu. Wtedy to pierwsza płatna telewizja w Polsce, z okazji Dnia Dziecka (!) wyemitowała ten tytuł. Specjalnie by go obejrzeć pojechałam na drugi koniec Polski, bo bliżej nie znalazłam nikogo z dekoderem. Pamiętam dwa wrażenia, jakie miałam po seansie. Pierwsze: to na pewno nie jest animacja dla dzieci. I drugie: nigdy nie widziałam lepszego filmu.

Dla mnie „Akira” była jak objawienie – wcześniej nie wiedziałam, że animacja może być 15+; że może poruszać tematy egzystencjonalne, że może być tak dynamiczna i dokładna. Wreszcie, wtedy dowiedziałam się o istnieniu gatunku znanego jako Cyberpunk, co ustaliło moje gusty literackie na następnych parę lat. I nie tylko moje. Wtedy jeszcze nie wiedziałam, że obejrzałam jedno z najważniejszych anime w dziejach: film porównywany w swym oddziaływaniu do „Łowcy Androidów” Ridleya Scotta, produkcję opisywaną i analizowaną przez wielu autorów, od Jeremiego Marka Robinsona (The Akira Book: Katsuhiro Ōtomo The Movie and the Manga) przez pracę Pani Agnieszki Kiejziewicz (Japoński cyberpunk – od Awangardowych transgresji do kina popularnego), po zupełnie popularną literaturę (i obecną w naszych bibliotekach) jak „Cyberpunk 1982 – 2020” Pana Michała Wojtasa.

„Akirze” zostały poświęcone prace naukowe i artykuły w prasie nie tylko branżowej. A komiks, na podstawie którego powstała animacja, był nie tylko jednym z pierwszych tytułów, jakie ukazały się w Polsce, jest też jednym z tych, które doczekały się reedycji w wersji kolekcjonerskiej. I przynajmniej w naszej bibliotece jest jednym z najchętniej wypożyczanych tytułów komiksowych w ogóle.

Ale o czym jest „Akira” i kim jest jej twórca? Cofnijmy się więc do samych początków.

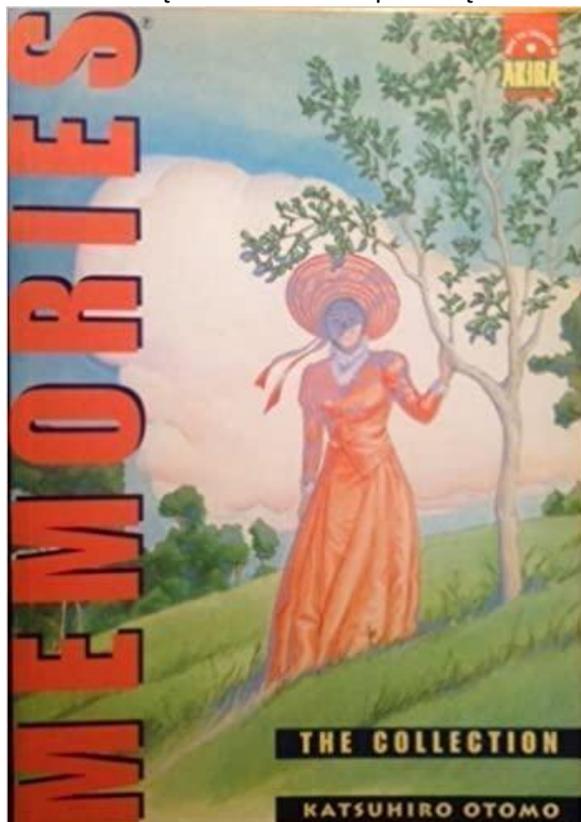
Katsuhiro Ōtomo urodził się 14 kwietnia 1954 roku w Tomie – małym (jak na Japonię) mieście w prefekturze Miyagi na wyspie Honshu. Jest to miejsce, o którym zwykło się mówić, że tu nigdy nic się nie dzieje. Znane jest za to z pięknej przyrody oraz zabytków, choć zaznajomionej z mangą młodzieży kojarzyć się będzie z popularną, choć nie wydaną w Polsce, serią „Haikyuu!” opowiadającą o młodych siatkarzach. To właśnie na terenie tej prefektury dzieje się jej akcja.

Ōtomo dorastał w niespokojnych czasach: protesty studentów, silne ruchy lewicowe, coraz większe zaniepokojenie społeczeństwa wtrącaniem się Ameryki w sprawy wewnętrzne Japonii, dyskusje o roli i odrodzeniu armii... To wszystko kształtowało młodego Katsuhiro. Podobnie jak komiksy SF, jak „Tetsuwan Atomu” Osamu Tezuki, i filmy. Głównie interesowały go amerykańskie produkcje o buntownikach, gangach motocyklowych i niespokojnych duchach, jak „Bonie and Clyde” (1967 rok), „Five Easy Pieces”, „Rebel without a cause” z Deanem (1955 rok). A w późniejszym okresie wielkie wrażenie zrobiła na nim „2001: A Space Odyssey” (1968 rok). Echa tych wszystkich produkcji będą doskonale widoczne w jego późniejszej twórczości: choćby finałowe sekwencje „Akiry” jako żywo przypominają końcówkę filmu Stanleya Kubica.

W 1973 roku, po zakończeniu szkoły średniej wyjechał do Tokio, gdzie zaczął od zera karierę mangaki – czyli pracował dorywczo w różnych studiach, wykonując najprostsze prace. Jak sam mówił – nigdy nie był asystentem w ścisłym tego słowa znaczeniu. W tym samym roku zadebiutował krótką, komiksową adaptacją europejskiego opowiadania „A Gun Report”. W ciągu kilku następnych lat publikował serię miniaturek mangowych, w których zajmował się tematyką pokrewną psychologii i socjologii.

Lata 70-te to okres świetności gatunku mangowego znanego jako Gekiga – opowieści społecznych, najczęściej o „brudach” ówczesnej Japonii, przeznaczonych dla dorosłych czytelników. Mangi te próbowały stawiać pytania o kondycję Japończyków i Japonii w latach powojennych, i późniejszych, pokazywać narosłe od lat patologie, ale i zwykłe życie zwykłych ludzi. W Polsce przykładem tego nurtu może być wydana przez Kulturę Gniewu manga „Kobiety”, „Ayako” Osamu Tezuki czy „Tu detektyw Jeź” (oba tytuły wydawnictwo Waneko). Komiksy te charakteryzują się stosunkowo naturalistyczną kreską i poważnym, by nie powiedzieć ponurym klimatem.

Początkowo Ōtomo wpisał się w ten nurt, ale dość szybko się z niego wypisał. Głównymi



*Memories, okładka wydania angielskiego -  
źródło E-Bay*

przyczynami była chęć przeciwstawienia się zasadzie: SF jest dla dzieci i młodzieży, dorośli zajmują się historiami obyczajowymi. Oraz podróż poślubna, jaką wraz z żoną odbyli do Nowego Jorku. Zafascynowany tym miastem zaczął rysować mangę „Fireball”. Pomimo iż nigdy jej nie skończył, zawierała ona wszystko to, z czego później zaślą: totalitarny kraj, ludzi obdarzonych nadnaturalnymi zdolnościami, walkę z systemem. Manga ta ukazała się w Europie w zbiorze „Memories – The Collection” (wydanie angielskie 1994 rok).

Powodem zarzucenia projektu „Fireball” było „Domu” – jednotomowa (choć to zależy od wydania) manga o gigantycznym blokowisku, w którym dochodzi do serii dziwnych samobójstw. Szybko okazuje się, że w całą sprawę zamieszane są osoby ze zdolnościami psychokinetycznymi. I tu widać elementy, które później złożą się na „Akirę”, a także pojawiać się będą w całej twórczości Ōtomo, jak skupienie się na postaciach wyobcowanych niejako ze społeczeństwa (jak dzieci i starcy), nadprzyrodzone zdolności, wreszcie zagłada całych bloków, osiedli, miast. Są także postacie dorosłych, którzy nie wiedzą co się dzieje, albo próbują zapanować nad „mocami” innych, co prowadzi tylko do tragedii. Również sama sceneria – odhumanizowane osiedle-moloch, w którym

jednostka nie jest nawet trybikiem, tylko raczej mrówką, będzie pojawiała się w innych jego pracach (jak na przykład w scenariuszu do „Metropolis”).

„Domu” czy też „Domu – A child’s Dream”, pod którym to tytułem wydano mangę w Anglii i USA, zdobyło pierwsze dla dwudziestoosmioletniego Katsuhiro Ōtomo nagrody: Japan Cartoonist Association Award w 1981 roku, a dwa lata później japoński odpowiednik nagrody Nebula, czyli Nihon SF Taisho Award. Warto zauważyć, że była to pierwsza manga, która to wyróżnienie otrzymała.

Pozwoliło mu to na pracę nad swoim, jak się okaże, największym dziełem – „Akirą”. Komiks ten powstawał z przerwami przez 8 lat i zakończył się na dwóch tysiącach stron, co jak na mangę... nie jest specjalnie oszałamiającym wynikiem. Jednak trzeba zauważyć, że większość z nich Ōtomo wykonał samodzielnie, z niewielką tylko pomocą dwóch asystentów (i jednego dorywczo).

Tu mała dygresja – jednym z jego pomocników, pracujących przy mniejszych projektach, był młody Satoshi Kon, znany później z rewelacyjnych animacji „Perfect Blue”, „Milenium Actress” czy „Paprika” (wszystkie te tytuły ukazały się w Polsce na DVD, można też czasem obejrzeć je w publicznej telewizji na kanałach poświęconych kulturze). W naszym kraju wydano też dwie jego mangi: „Opus” (wydawnictwo Studio JG) oraz „Skamieniałe Sny” (Waneko).

Jak napisałam na początku, o mandze i powstałym na jej bazie filmie animowanym (w reżyserii i według scenariusza samego Ōtomo) napisano tomy, więc tylko dla porządku wspomnę o

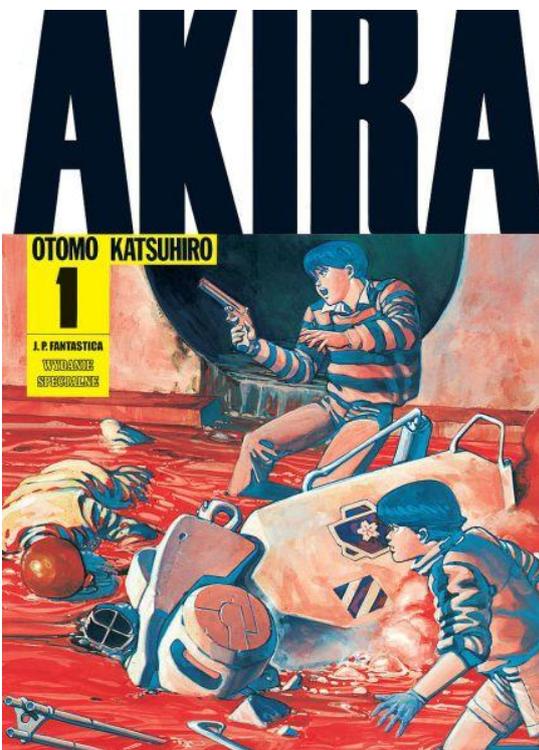
fabule. Akcja „Akiry” dzieje się w 2019 roku, podczas przygotowań do Olimpiady w Neo-Tokio, 31 lat po zniszczeniu Tokio podczas III Wojny Światowej. Główny bohater, Kaneda, jest szesnastoletnim buntownikiem, szefem gangu motocyklowego. Podczas jednej z przejażdżek (manga)/ potyczek z innym gangiem (anime) jest świadkiem jak członek jego grupy, Tetsuo, zderza się z dziwnym ni to dzieckiem, ni staruszkiem. W efekcie tego wypadku, a także w wyniku zastosowanej przez wojskowych lekarzy terapii, w Tetsuo budzą się zdolności psychokinetyczne, mogące doprowadzić do zniszczenia całego miasta.

Mimo podobnego początku animacja znacząco różni się od komiksu. Wynika to z faktu, że film powstawał równolegle z mangą i podczas jego reżyserowania Ōtomo nie miał jeszcze pomysłu, jak zakończyć wszystkie, bardzo liczne wątki.

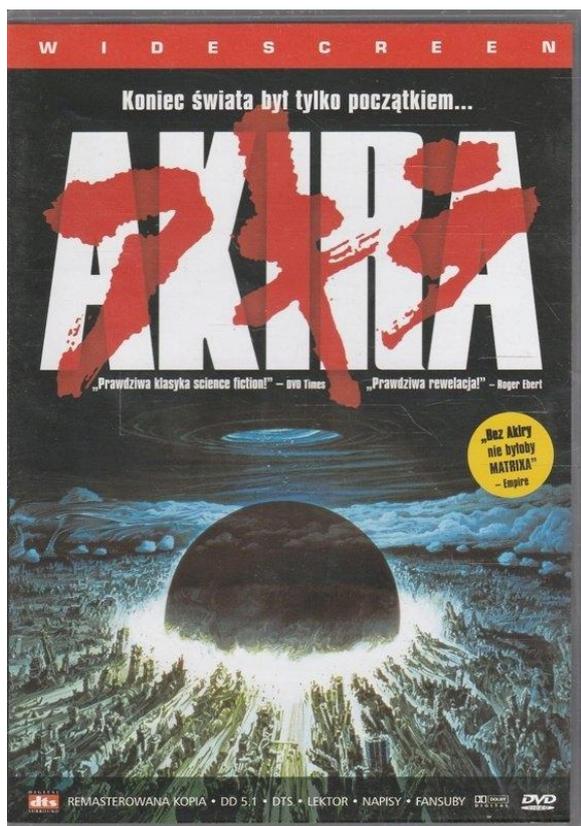
FROM THE CREATOR OF AKIRA  
**DOMU**  
 KATSUHIRO OTOMO  
 A CHILD'S DREAM



*Domu, okładka drugiego wydania angielskiego*



*Akira, wydanie drugie, wyd. J.P.Fantastica, 2020r. - źródło J.P.Fantastica*



*Akira okładka DVD – zdjęcie autorki tekstu*

Należy zaznaczyć, że „Akira” nie tylko jest klasyką cyberpunku i swego czasu najdroższym filmem animowanym w dziejach. Było to też jedno z pierwszych anime, jakie wyświetlano w USA, które otworzyło niejako ten rynek, a w efekcie cały świat zachodni na japońską popkulturę. Trzeba też powiedzieć, że nie był to debiut reżyserski Ōtomo. Autor już wcześniej reżyserował miniatury i etiudy filmowe (np. w ramach projektu „Robot Carnival”), a także brał udział w produkcji filmu SF „Harmagedon”, więc nie usiadł do „Akiry” zupełnie zielony. Również później pracował częściej jako reżyser lub scenarzysta, niż rysownik. Dlatego ja też skupię się bardziej na animacji, wspominając tylko o trzech tytułach komiksowych, w których maczał palce.

Pierwszy z nich, to „Legend of Mother Sarah”, do której nasz bohater napisał scenariusz. To siedmiotomowa historia kobiety, która w postapokaliptycznym świecie szuka swych dzieci. Rysownikiem tego tytułu był Takumi Nagayasu. A sam tytuł przez niektórych jest uważany za lepszy nawet od Akiry, bo bardziej dojrzały.

Drugi komiks, o którym koniecznie chciałabym wspomnieć, to „Trzecia Maska” –

dosłownie kilku stronicowa miniatura o... Batmanie. Została ona wydana w języku polskim na pod koniec lat 90-tych w antologii „Batman Black&White” i jest doskonałym przykładem wszechstronności autora, który narysował historię niczym nie różniącą się pod względem graficznym od prac klasyków amerykańskiego komiksu.

Ostatni tytuł to wspomniana już antologia krótkich form Ōtomo, zatytułowana „Memories”. W skład jej wchodzi kilka miniatur i nowel, w tym część w kolorze. W zbiorze tym znajduje się wspomniany już „Fireball”, czy „Sound of Sand”, choć ja najbardziej lubię prześmiewcze historie o Rycerzach Okrągłego Stołu oraz o Arce Noego (obie powstały w ramach mini serii „That’s Amazing World”)

Poza wymienionymi, powstały jeszcze inne komiksy, jak mangowa wersja Steamboya (o którym będzie jeszcze mowa) czy liczne miniaturki, ja jednak chciałam się już skupić na filmach przez niego wyreżyserowanych, lub na podstawie jego scenariusza. Nie było ich jakoś bardzo dużo, ale wszystkie na swój sposób zostały zapamiętane w szerszych kręgach nie tylko fanów anime, ale też filmów w ogóle.

Pierwszą pozycją po „Akirze” był „Rounin Z” – animacja z 1991 roku, będąca połączeniem komedii i thrillera SF o zrobotyzowanym łóżku medycznym (z napędem atomowym - warto zauważyć), które wymyka się spod kontroli. Ōtomo był tutaj scenarzystą, choć można zauważyć też jego wpływ w warstwie graficznej filmu – zwłaszcza, w niesamowicie skomplikowanych projektach sprzętów, w tym tytułowego Z-001 (czyli łóżka szpitalnego przeznaczonego do opieki nad osobami starszymi lub umierającymi). Film ten, mimo trzydziestki na karku, nadal stawia aktualne pytania o systemy opieki nad seniorami, kłopoty starzejącego się społeczeństwa, czy ogólnie rolę osób w podeszłym wieku we współczesności.

Kolejną produkcją jest „Memories” – zbiór trzech nowel filmowych inspirowanych wspomnianym już zbiorem krótkich form Ōtomo. Wchodzące w skład tego filmu etiudy są ze sobą zupełnie nie powiązane. Pierwsza, „Magnetic Rose”, opowiada o zbieraczach kosmicznego złomu, którzy odbierają sygnał SOS z tajemniczej stacji kosmicznej. Etiuda ta jest powszechnie uważana za

najlepszą z całego filmu, głównie dzięki scenariuszowi młodego wówczas Satoshi'ego Kona, któremu zawdzięczamy oniryczny, pełen tajemnicy i niezwykłości klimat. Druga część, „Stink Bomb”, powstała



na bazie scenariusza Ōtomo i jest historią zwykłego Japończyka, który przez lekarstwo na katar zostaje bronią biologiczną o niespotykanej sile rażenia. W odróżnieniu od wcześniejszej etiudy, która była rasowym horrorem SF, ta jest czarną komedią. Ostatni film wchodzący w skład „Memories” jest produkcją eksperymentalną, o niesamowitej, groteskowej kresce, której podporządkowana została fabuła. Akcja jej dzieje się w fikcyjnym mieście, którego mieszkańcy walczą przy pomocy wielkich armat z nieznanym wrogiem. Całość utrzymana w stylistyce steampunka, jest zarówno jeśli idzie o grafikę, jak i scenariusz i reżyserię dziełem Katsuhiro Ōtomo

Kolejnym dużym projektem, w którym nasz bohater maczał palce, jest scenariusz do „Spriggan’a” – filmu akcji, utrzymanym w klimatach bliskich przygodom Indiany Jonesa. Film ten był dostępny w Polsce na DVD. Co ciekawe, serialową wersję mangi „Spriggan” niedługo będzie można oglądać na jednym z dużych serwisów filmowych.

*Memories , plakat filmowy wersja Japońska*

W 2001 roku Ōtomo napisał scenariusz do kolejnej superprodukcji anime – „Metropolis”. Film ten, oparty o mangę pod tym samym tytułem autorstwa Osamu Tezuki, oraz pośrednio o arcydzieło Fritza Langa, jest zaliczany do gatunku retro SF. Opowiada o mieście-molochu, w którym obok ludzi



*Spriggan i Metropolis, okładki polskich wydań DVD – zdjęcie autorki tekstu*

żyją androidy. Główny bohater, Kenichi i jego wuj detektyw prowadzą śledztwo w sprawie genialnego, ale i szalonego naukowca tworzącego roboty niczym nie różniące się od ludzi. Film ten urzeka rozmachem, niesamowitą animacją, ale mam wrażenie, że czegoś w nim zabrakło do zostania prawdziwym arcydziełem. Na pewno warto go obejrzeć, co jest możliwe dzięki temu, że został wydany w Polsce na DVD, bywa też puszczany w publicznej telewizji.

Na fotel reżysera, ale i scenarzysty, i pomysłodawcy nasz bohater wrócił w 2004 roku, a właściwie w 1995, kiedy zaczęły się prace nad animacją „Steampunk”. Film ten, przez długi czas uważany za najdroższą produkcję animowaną rodem z Japonii, miał przyćmić rozmachem „Akirę”. Nie udało się. Może zawiodło tempo akcji, może spójność fabuły, ale obraz ten nie zyskał na popularności, ani nie zwrócił się finansowo. Na pewno za to zachwyca stroną wizualną. Również ten tytuł jest, czy raczej był, dostępny w Polsce.

Niestety, następne produkcje z którymi jest powiązany nasz bohater nie ukazały się w języku polskim, więc tylko z grubsza o nich wspomnę. Są to: „Freedom” – serial animowany S-F będący bardzo rozbudowaną reklamą „zupek chińskich”, oraz dwie animacje przeznaczone dla młodszego widza – „Shin SOS Dai Tokyo Tankentai” i komedia o małym wampirze „Hipira-kum”. We wszystkich tych projektach Ōtomo był albo pomysłodawcą albo autorem komiksu na którego bazie anime powstało.

Poza animacjami, reżyserował też filmy aktorskie. Wspomnę tylko o jednym (ale jakim!): „Mushishi” z 2006 roku. Jest to fabularna wersja mangi, i seriali anime, opowiadających o białowłosym badaczu tajemniczych stworzeń zwanych „Mushi”. Dziesięciotomowy komiks, pod tym samym tytułem, został wydany w Polsce przez wydawnictwo Hanami. Jest to nastrojowa i bardzo spokojna historia, operująca niezwykle baśniowym klimatem.

Trzeba zaznaczyć, że Ōtomo był czwartym mangaką, który trafił do Galerii Sław Nagrody Eisnera. Było to 2012 roku. Natomiast rok później został odznaczony japońskim Purpurowym Medalem Honoru.

Jak widać, Katsuhiro Ōtomo jest twórcą wszechstronnym. Dobrze czuję się zarówno w klimatach cyberpunkowych, z których jest najbardziej znany, jak i w komedii dla dzieci, czy urzekającej ciszą baśni dla dorosłych. Niestety, muszę wspomnieć o jednej jego wadzie, jako twórcy. Otóż zupełnie nie potrafi rysować kobiet. Dzieci, mężczyźni w każdym wieku, starców – to jak najbardziej. Ale nawet Kei, główna postać kobieca z „Akiry” przypomina bardziej chłopaka, niż młodą dziewczynę. To samo z postaciami dorosłych pań – w niczym nie przypominają żywych. Może dlatego, Ōtomo unika ich rysowania, tworząc postacie starszych lub barczystych babo-chołpów? Cóż, nie każdy może być mistrzem we wszystkim, co tworzy...

## Tutsomu Nihei



*Tsutomu Nihei, Wikipedia, domena publiczna*

Bohater naszego artykułu nie ma tytułu szlacheckiego. Nie ma własnego muzeum, ani nie zdobył odznaczeń państwowych. Jest zwykłym mangaką, nawet w wielu kręgach słabo rozpoznawalnym. Dlaczego więc o nim piszę? Bo po pierwsze: wśród fanów SF i cyberpunku ma status gwiazdy. Po drugie jest rysownikiem, którego styl jest niesamowicie specyficzny. A po trzecie: bardzo lubię jego prace. Tak po prostu, jestem jego fanką i w tym przypadku nie bardzo mam zamiar być obiektywną. Wybaczcie.

Tsutomu Nihei urodził się 26 lutego 1971 roku w Koriyamie niedaleko Fukushimy. W odróżnieniu od większości naszych bohaterów nie chciał być mangaką, tylko architektem. Zaraz po szkole średniej zatrudnił się w firmie zajmującej się budownictwem. Równoległe rozpoczął studia architektoniczne.

Jednak, jak sam wspomina w jednym z wywiadów, nie radził sobie w pracy w grupie. Zaczął się więc zastanawiać, w jakim zawodzie sprawdzi się i jaka praca da mu wysokie dochody. Padło na rysowanie komiksów. Nihei dosłownie z dnia na dzień rzucił pracę w biurze projektowym i przeniósł się do Nowego Yorku, by tam uczyć się rysunku. Uznał bowiem, że jeżeli w ciągu roku nie da rady się utrzymać jako mangaka, rzuci i to zajęcie.

Jego pierwsze prace, zarówno te powstałe w USA jak i po powrocie do Japonii nie były szczególnie popularne. A dokładnie rzecz biorąc, mimo iż za początek jego kariery uważa się rok 90-ty, to do 1995 roku niewiele jego prac ukazało się drukiem. Dopiero w tym roku jego znajomy zaproponował mu, by wysłał próbki swoich mang do „Afternoon” - czasopisma z komiksami przeznaczonymi dla dojrzałych czytelników. Jak wspomina, niemal od razu oddzwonili do niego, z informacją że zdobył Specjalną Nagrodę Jury za 1995 rok.

W tym czasie Nihei pracował już jako asystent mangaki Tutsomu Takahashiego, od którego nauczył się warsztatu oraz przejął niektóre cechy sposobu rysowania ludzi lub humanoidów. W przypadku obu rysowników postacie są smukłe, o wydłużonych kończynach i ograniczonej mimice. Mają dość realistyczne twarze o wąskich oczach, pozwalające już na



*BLAME!, tom 1, wyd. J.P.Fantastica, 2016 r., źródło J.P.Fantastica*

pierwszy rzut oka odróżnić Azjatów od rasy Kaukaskiej czy Afroamerykanów. Specyficzny jest też sposób rysowania włosów – składających się z prosto opadających, wystrzępionych kresk.

W tłach Niheia widać natomiast duże wpływy jego pierwszej pracy i wykształcenia. Są one pełne gigantycznych, ciągnących się w nieskończoność megastruktur, narysowanych licznymi, delikatnymi i precyzyjnymi liniami. Przynoszą one na myśl architektoniczne rysunki koncepcyjne. Sam autor przyznaje się do fascynacji technologią i potęgą konstrukcji. Natomiast po Tsutomu Takahashim przejął skłonność do umieszczania w swoich pracach mrocznych zaułków i „brzydkiej”, zwykle ukrywanej strony miast. Te elementy rysuje inaczej – kreska staje się drobna, mniej precyzyjna, bardziej brudna i dopiero w oddaleniu tworzy zaskakująco precyzyjny obraz.

Oprócz wspomnianych inspiracji, w pracach Niheia widać też wpływy opisywanego wcześniej Katsuhiko Ōtomo, czy mangi i animacji „Ghost in the shell”. Sam autor wśród swoich idoli w zakresie rysunku wymienia legendarnego, francuskiego scenarzystę i rysownika komiksów Moebiusa oraz H.R.Gigera – szwajcarskiego grafika, który specjalizował się w areografii i tworzył ogromne, biomechaniczne konstrukcje „pochłaniające” sylwetki ludzi i zwierząt.

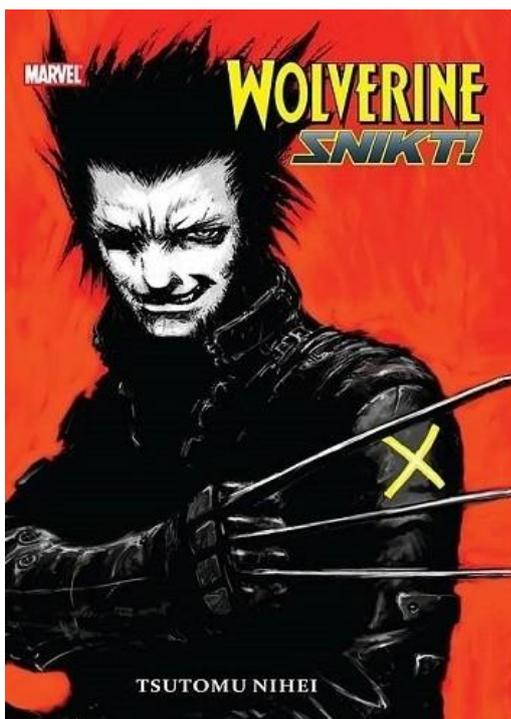
Te wszystkie wpływy tworzą oryginalną całość – odhumanizowaną, przerażającą ogromem, w której bohater jest tylko drobną mrówką na tle gigantycznych konstrukcji. Ale i postacie ludzkie, lub nie będące ludźmi, tylko przedstawicielami obcych ras, są dziwne. Ciężko zrozumieć co im chodzi po głowach, jacy są – bo choć nawet wiemy, do czego dążą (a i to nie zawsze) i jakie są ich cele, ich spokojne twarze są pozbawione życia. Tyczy się to co prawda przede wszystkim głównych bohaterów, poboczni wydają się bardziej żywi, a przynajmniej zdolni do pokazywania nagłych emocji. Również tę cechę, choć w mniejszym stopniu, Nihei przejął od Takahashiego

Dla porządku i by skończyć ten wątek dodam, że wydano w Polsce dwie prace Tsutomu Takahashiego: jednotomowe „Alive” (Wydawnictwo Waneko) oraz trzypięciotomowe „Blue Heaven” (nakładem J.P.Fantastica). Są to rasowe thrillery, z wątkami nadprzyrodzonymi, przeznaczone tylko dla czytelników dorosłych. Ale w swoim gatunku bardzo dobre.

Wracając do kariery naszego bohatera, pierwszą pracą, jaka przyniosła mu sławę jest jego oficjalny debiut „BLAME”, który dwa lata po publikacji w „Afternoon” doczekał się przedłużenia w postaci sześciotomowego „BLAME!” (według wydania Polskiego). Jest to historia z pogranicza cyberpunku i twardego S-F, opowiadająca o podróży tajemniczego człowieka Killego, przez ogromną megastrukturę. Mimo kilkorga bohaterów ludzkich lub prawie ludzkich, główną postacią wydaje się raczej sceneria w jakiej rozgrywają się wydarzenia – konstrukcja moloch, sięgająca i przejmująca księżyc, sprawiająca wrażenie, że ciągle się rozrasta i zmienia.



*NOISE!, wyd. J.P.Fantastica, 2020 r., źródło J.P.Fantastica*



*Wolverine Snikt!, wyd. Waneko, 2016 r., źródło Waneko*

Co ciekawe, bardzo popularną teorią jest ta, że wszystkie późniejsze mangi Niheia rozgrywają się w tym samym uniwersum co „BLAME!”, tylko w różnych okresach czasu. Sam autor nie potwierdza, ani nie zaprzecza. Faktem natomiast jest to, że wiele określić i postaci (znów – niekoniecznie ludzi) pojawia się w więcej niż jednym tytule.

Następną jego pracą jaka ukazała się w Polsce, jest „NOISE” - prequel do „BLAME!”, który w Japonii ukazał się również w „Afternoon”, a w naszym kraju, podobnie jak główna historia, nakładem wydawnictwa J.P.Fantastica. I były to jedne z pierwszych wydań prawdziwie kolekcjonerskich – twarde oprawy, gruby papier, świetnej jakości druk i przypisy.

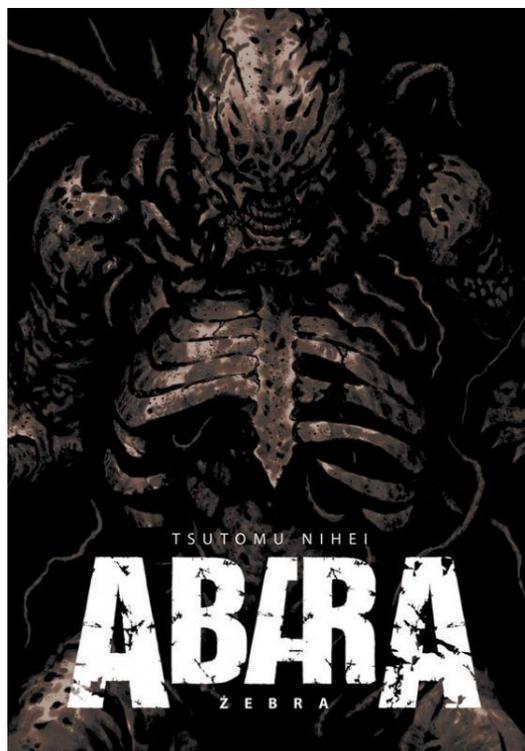
Natomiast kolejny był komiks „Wolverine: Snikt!” (polskie wydanie Waneko). Często o tej historii mówi się jako o połączeniu uniwersum Marvela ze światem „BLAME!”. Na pewno, ta wydana w pełnym kolorze historia, jest bardzo ciekawym, choć może nie wybitnym, podejściem do świata X-menów i próbą „ugryzienia” go z innej

strony.

W języku polskim dostępne są jeszcze dwie prace Niheia: „Abara” („Żebra” - J.P.Fantastica) oraz jego najdłuższa i najbardziej „czytelniczo przyjazna” seria „Rycerze Sidonii” (Wydawnictwo Kotori). Obie te historie łączy postać potworów „Pustelniaków” (jap. Gauna), z którymi przychodzi się mierzyć bohaterom. Przy czym wydaje się, że akcja „Abari” jest wcześniejsza, bowiem toczy się jeszcze na ziemi, podczas gdy akcja drugiego z tytułów rozgrywa się podczas ucieczki czy raczej podróży ogromnym statkiem kosmicznym. Podróż która zdaje się nie mieć końca, ani celu.

Specjalnie napisałam „wydaje się”, bowiem zinterpretować komiksy Niheia jest niezwykle trudno. Przez enigmatyczność warstwy słownej, niemal zupełny brak didaskaliów, liczne słowotwórcze określenia i dziwne dialogi, jego tytuły, zwłaszcza te wcześniejsze, są wyjątkowo trudne do zrozumienia. Złośliwi nawet twierdzą, że można by wypowiedzi pozamieniać miejscami, lub wręcz wkleić dialogi z komiksów innych autorów, a efekt byłby ten sam.

Nie jest to oczywiście prawda, ale jak napisał w postwowie do pierwszego tomu

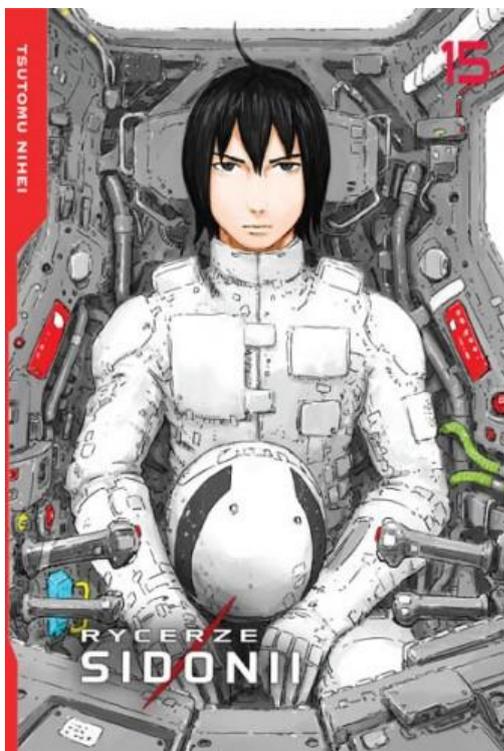


*Abara, wyd. J.P.Fantastica, 2014 r., źródło J.P.Fantastica*

„BLAME!” tłumacz, Pan Paweł Dybała, praca nad mangami Niheia jest dużo bardziej skomplikowana niż nad innymi komiksami. Ta enigmatyczność, wieloznaczność i konieczność domyślania się „co autor miał na myśli”, sprawia, że jego prace są przeznaczone nie tyle dla dorosłego, co dojrzałego czytelnika.

Trochę to lepiej wygląda w przypadku „Rycerzy Sidonii”, którzy są, jak już wspomniałam, dużo bardziej przyjaźni dla odbiorców. Mają czytelniejszą fabułę i łatwiejsze do zrozumienia (co nie oznacza, że proste) dialogi. Przyczyną tego, jest fakt, że jest to pierwszy komiks autora, który miał od początku zaplanowaną całą fabułę. A skutkiem, że wszystkie najważniejsze nagrody jakie Nihei otrzymał, były właśnie za „Rycerzy”.

Oprócz wymienionych do tej pory prac, Nihei narysował kilkanaście krótszych mang, głównie one-shotów w konwencji SF. Wśród nich był komiks „Halo: Breaking Quarantine” - nowela graficzna, dziejąca się w świecie znanej gry komputerowej „Halo”, a opublikowana w Marvelowskiej antologii „Halo Graphic Novel”.



*Rycerze Sidonii, tom 15, wyd. Kotori, 2019 r., źródło Kotori*

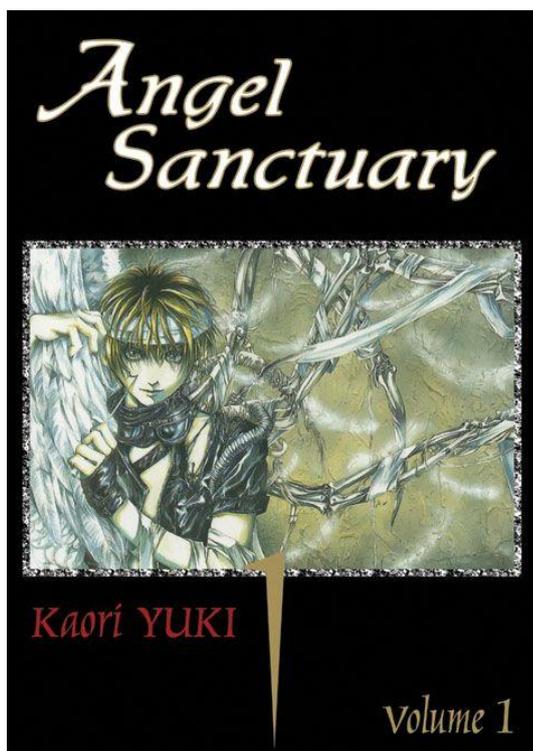
Z dłuższych prac należy koniecznie wymienić jeszcze dwa tytuły: „Biomega” - o tajemniczej zarazie zmieniającej ludzi w przypominające zombie „Drones” oraz ciągle rysowanej mandze „Aposizm”. Ta ośmiotomowa historia dzieje się na sztucznej planecie, i dotyczy walki z Imperium, które zniszczyło ojczyznę głównego bohatera.

W całej twórczości Niheia widać fascynację tymi samymi tematami: upadkiem cywilizacji; megastrukturami pochłaniającymi całe planety wraz z ich księżycami; zarazami zmieniającymi ludzi w potwory; wreszcie bohaterami, którzy dzięki technologii i fuzji z nią stają się nieśmiertelni.

Jego prace fascynują i, właśnie dzięki mnogości interpretacji, wciągają bez końca. Jednocześnie przerażają wizjami dystopii, zniekształconymi ciałami i zależnością życia od maszyn. Są też miejscami dość brutalne. Wszystko to ogranicza ich odbiorców do osób dojrzałych, gotowych na intelektualną zabawę.

Dla mnie Tutsomu Nihei pozostaje jednym z najciekawszych twórców japońskiego komiksu. I to pomimo odgrzania się, że następna jego manga będzie należała do gatunku Shōjo (komiksów dla młodszych dziewcząt).

## Kaori Yuki



*Angel Sanctuary, tom 1, wyd.  
J.P.Fantastica,  
2007 r., źródło J.P.Fantastica*

Kaori Yuki jest bardzo tajemniczą osobą. Nigdzie nie ma podanej nawet daty jej urodzin, tylko dzień i miesiąc. Co więc o niej wiemy? Że na imię ma Kaori, a Yuki to pseudonim. Wiemy też, że urodziła się w Tokio, 18 grudnia, i że prawdopodobnie nadal mieszka w stolicy Japonii. Ma też dwójkę dzieci – starszą, na dzień dzisiejszy 17 letnią córkę i o trzy lata młodszego syna. Ostatnio zaś świat mangowy obiegła wieść, że z powodu choroby trafiła do szpitala i nie była w stanie chodzić. Przerwała przez to prace nad swoim najnowszym tytułem – „Rakuen no Bijo to Yajuu” – wariacją na temat „Pięknej i Bestii”.

Kaori Yuki debiutowała w 1987 roku w antologii komiksowej „Bessatsu Hana to Yume”, do której trafiła dzięki jednemu z licznych konkursów organizowanych przez magazyn „Hana to Yume” wydawnictwa Hakusensha. Wydawca ten specjalizuje się w mangach shōjo czyli dla dziewcząt. I jest dość dobrze znany w Polsce, bowiem spod jego skrzydeł wyszły takie tytuły, jak „Yoma w Blasku Świtu” (wydanie polskie Studio JG) – historia księżniczki zmuszonej porzucić wygodnie życie w pałacu i walczyć o władzę. Jest to barwna, bardzo rozbudowana historia (przeszło 30-sto tomowa), która może podobać się również męskim czytelnikom. Drugi tytuł „Hana to Yume”, o którym swego czasu było bardzo głośno w Polsce, to „Yami no Matsuei – Ostatni synowie ciemności”. Obecnie, głównie przez opieszałość autorki,

jest to zapomniany komiks, a szkoda. Historia pracowników zaświatów, dbających o to, by osoby, które powinny umrzeć, naprawdę opuściły ten padół, skupia się tak naprawdę na pojedynku dwóch z nich – Tsuzukiego i Hisoki – z psychopatycznym mordercą Murakim. Manga ta co prawda ciągle ma status tworzonej, ale od kilku lat nie powstał żaden nowy tom. W Polsce ukazała się nakładem wydawnictwa Waneko.

Specjalnie wspominałam o tych dwóch, jakże różnych tytułach, bowiem pokazują one jak bogaty jest świat komiksów dla dziewcząt, często wychodzących daleko poza standardowe przygody i romanse szkolne.

Wracając do naszej bohaterki, jej twórczości bliżej do „Yami no Matsuei” niż „Yomy”. Jej historie w większości są mroczne, ale jednocześnie często wypełnione autentycznym humorem. Autorka jest mistrzynią groteski, która z wielką wprawą miesza zupełnie odmienne elementy – komedię z horrorem, dramat z infantylnością, przemoc z subtelnością. Jej historie pełne są dwuznacznych postaci, zakazanych związków i zabawy formą. W Polsce drukiem ukazały się cztery jej tytuły, które pozwolę sobie z grubsza przybliżyć.

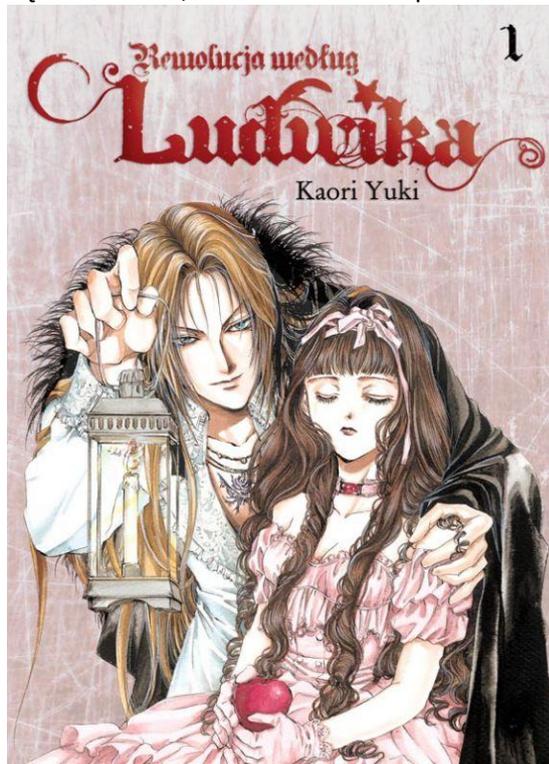
Pierwszą jej mangą, jaką wydano w naszym kraju jest najstynniejsza praca autorki – „Angel Sanctuary”. Opowiada ona o chłopaku, Setsunie, który okazuje się być reinkarnacją Alexiel – potężnej anielicy, skazanej za bunt przeciwko Bogu na wieczne odradzanie się i dramatyczną śmierć, najczęściej w młodym wieku. Chłopak postanawia przerwać ten krąg i zostaje wmieszany w rozgrywki między demonami i aniołami. By skomplikować sprawę, Setsuna jest beznadziejnie zakochany w swojej siostrze, Sarze. Tak, to jest dokładnie tak, jak to brzmi. Ale historia ta ma dużo więcej do zaoferowania, niż wydaje się z powyższego opisu. Jest skomplikowana, dramatyczna, pełna nieoczywistych postaci. Autorka w bardzo interesujący sposób żongluje motywami

judeochrześcijańskimi, tworząc własną wizję nieba i piekła: krain gdzie anioły bywają podłe, a demony mogą okazać się szlachetne.

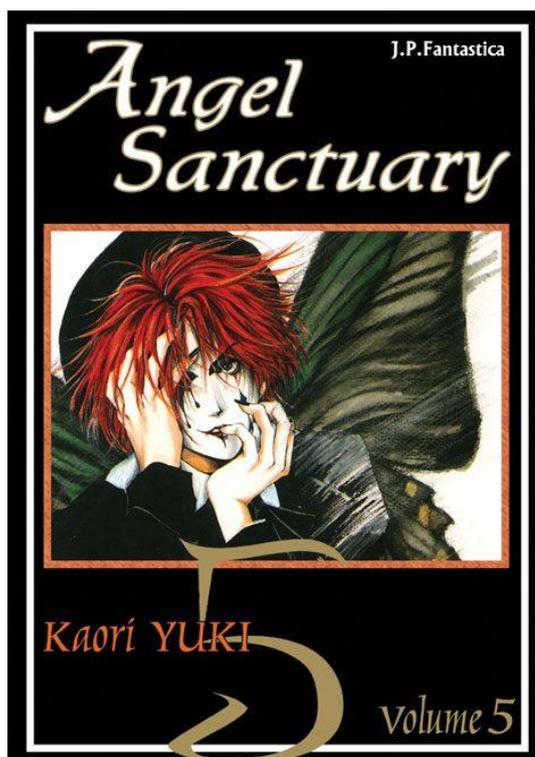
Jak łatwo się domyślić, tytuł może być uznany za mocno kontrowersyjny, ale mi przypominał prace Mai Lidii Kossakowskiej czy Jakuba Ćwieka (że tylko ograniczę się do polskich autorów), których wizje zaświatów też mocno odbiegają od tradycji chrześcijańskiej. Nie zmienia to faktu, że ze względu na sporą dawkę przemocy i konieczność posiadania pewnej dojrzałości dla zrozumienia wszystkich niuansów, jest to tytuł tylko dla starszej młodzieży i dorosłych. Mangę tę wydało w Polsce J.P.Fantastica, w podwójnych tomach (dzięki czemu wyszło ich 10 zamiast 20), a w pierwszej edycji dodatkowo dodawano do tomików barwne ilustracje autorki wydane w formie pocztówek. Był to bardzo miły dodatek, bo jedno trzeba przyznać – Kaori Yuki umie rysować.

Drugi tytuł jaki otrzymaliśmy do rąk, też dzięki J.P.Fantastice, to „Rewolucja według Ludwika”. Jest to czarna komedia? Horror z elementami groteski? Mroczna zabawa formą? Każda z tych odpowiedzi będzie prawdziwa. Tym razem Kaori Yuki bierze na warsztat baśnie europejskie i robi to, co umie najlepiej – odwraca je i przekształca, tworząc coś nowego i niezwykle interesującego. Ale zacznijmy od początku.

Za siedmioma górami, za siedzioma lasami mieszkał książę Ludwik, wyglądający i zachowujący się jak gwiazdor rocka. Głównie w stosunku do Pań. Ponieważ była najwyższa pora, by się ustatkował, król nakazał mu podróż w celu znalezienia nadobnej małżonki. Tak więc Ludwik,



*Rewolucja według Ludwika, tom 1, wyd. J.P.Fantastica, 2014 r., źródło J.P.Fantastica*



*Angel Sanctuary, tom 5, wyd. J.P.Fantastica, 2007 r., źródło J.P.Fantastica*

nazywany skrótoowo Lui, wraz z wiernym sługą Wilhelmem (jak się okaże, jedynym normalnym w całym towarzystwie) rusza w siną dal. Po drodze trafi mu się: Królowa Śnieżka, będąca wyrachowaną i okrutną puszczalską; płatna zabójczyni Czerwony Kapturek; psychopatyczna Małgosia z opóźnionym w rozwoju Jasiem. Będzie też masochistyczny Kopciuszek, oraz kilka innych pań, które najlepiej by było odizolować od reszty świata.

Nie ukrywam, to moja ulubiona manga autorki. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, jest lekka, zabawna, choć w mroczny, groteskowy sposób i doskonale się czyta. Kaori Yuki bawi się formą, zaskakuje pomysłami, a wszystko w otocze pięknej, szczegółowej kreski. Nie bez kozery jej twórczość określana jest mianem gotyckiej, choć właściwie powinno się powiedzieć „neogotyckiej”. Przywodzi bowiem na myśl czasy wiktoriańskie i styl neogotycki: tiurniury, welony, gorsety, zamki o strzelisty wieżach, witraże. I nie chodzi tylko o sposób rysowania, również fabuły: ich konstrukcja, klimat, sposób komponowania poszczególnych elementów

nawiązują do XIX wiecznych powieści grozy. Można wręcz powiedzieć, że autorka nawiązuje do najwcześniejszych, brutalnych i groteskowych wersji baśni braci Grimm.

Generalnie „Rewolucja według Ludwika”, choć niepozbawiona elementów dramatycznych czy drastycznych, jest stosunkowo lekka w odbiorze i przeznaczona dla starszych nastolatków. Jak już pisałam, sama bardzo lubię ten tytuł i czytałam go kilkakrotnie, zawsze znajdując w nim coś nowego.

W 2018 roku ukazały się kolejne dwa tytuły Pani Yuki. Wydawnictwa Kotori i J.P.Fantastica zdecydowały się na wydanie dwóch zbiorów krótkich, wcześniejszych prac autorki. Są to „Twój obraz” (Kotori) i „Królestwo żwiru” (J.P.Fantastica). Oba tytuły zostały wydane jakby w tandemie – mają ten sam format i podobnie zakomponowane okładki.

Od razu zaznaczam – choć prywatnie bardzo wysoko oceniam „Twój obraz”, stanowczo odradzam go czytelnikom niepełnoletnim. Tytułowa, najdłuższa w tomie historia opowiada bowiem o seryjnym mordercy grasującym w Los Angeles. „Ślepiec” na ofiary wybiera męskie prostytutki. Któregoś wieczoru świadkiem dokonanego morderstwa staje się Lawrence – pracujący w domu publicznym nastolatek, sam będący ofiarą handlu ludźmi. Między dwójką pokiereszowanych przez życie bohaterów powoli rodzi się uczucie, ale jak pokazuje kilka pierwszych kadrów, na szczęśliwe zakończenie szansy nie ma.

Jak łatwo się domyślić to ciężka, miejscami wręcz zbyt brutalna historia i pomimo braku de facto scen erotycznych, czy dosadnie pokazanej przemocy (większość rozgrywa się „poza kadrem” lub w warstwie słownej), zdecydowanie nie nadaje się dla osób niepełnoletnich lub starszych psychicznie.

Pozostałe opowieści zawarte w tym tomie są dużo lżejszego kalibru, choć w nich też autorka nie stroni od przemocy, a w każdej trup ściele się gęsto. Generalnie, poza tytułowym, wszystkie opowiadania pochodzą z początku lat 90-tych i pokazują, jak zaczynała Kaori Yuki – powolne kształtowanie się kreski i umiejętności tworzenia fabuły. Są to w większości proste historyjki z wątkami sensacyjnymi i fantastycznymi, nieźle się czytające i stanowiące dobrą odskocznnię od wyjątkowo ciężkiej pierwszej historii.

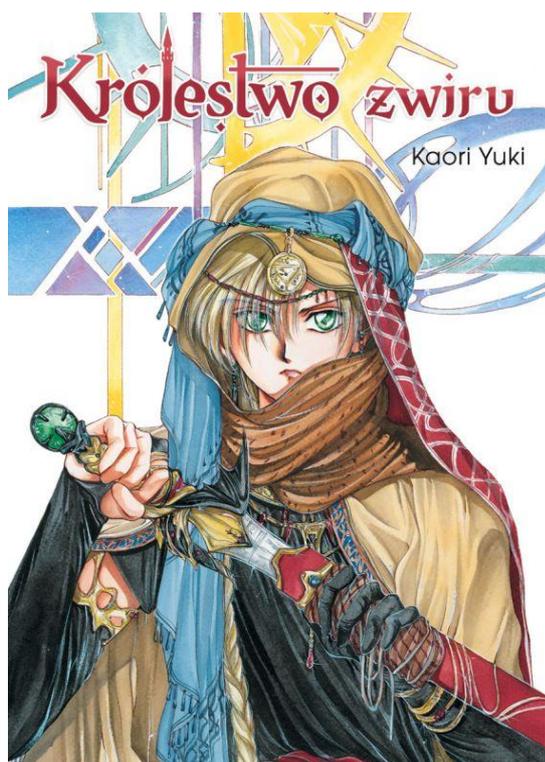
Inaczej sprawa ma się z „Królestwem żwiru”. Tytułowa historia, znów najdłuższa w tomie, jest rasowym fantasy, opowiadającym o księciu Kirameki, który musi stawić czoło swojemu „nagle odnalezionemu” bratu. Mamy tu cały zestaw typowych dla gatunku motywów i postaci, jak kapłanki, zagrożone królestwo, smoki, demony i magię. Są pojedynki na miecze i, oczywiście, okazjonalne zwłoki. Jest też sporo dramatyzmu, ale i tak w ilości mniejszej niż w opisywanym powyżej „Twoim obrazie”. Ot, taka standardowa historia dla fanów opowieści spod znaku magii i miecza.

## Twój obraz

Kaori Yuki



*Twój Obraz, wyd. Kotori, 2018 r., źródło Kotori*



*Królestwo żwiru, wyd. J.P.Fantastica, 2018 r.,  
źródło J.P.Fantastica*

Pozostałe historie są również utrzymane w klimatach fantastycznych, przy czym „Stonehenge” to raczej standardowe fantasy, z motywem podróży przez czas i światy, przez co wydaje mi się najbliższe ze wszystkich opowiadań zawartych w tym tomie.

Inaczej sprawa się ma z pozostałymi dwoma tytułami – „Chłopcy którzy zatrzymali czas” oraz „Okrutne baśnie” są rasowymi powieściami grozy, w stylu XIX wieku, przypominającymi klimatem „Frankensteina” Mary Shelley, czy „Drakulę” Brama Stockera. Obie mają wszystkie cechy powieści gotyckich – ponure zamki, zamknięte szkoły dla elit mające swoje tajemnice, obłąkani geniusze, ofiary eksperymentów i szaleńcy „stworzeni” przez tragiczne przeszłości. Znow mimo sporej dawki makabry, większość jest albo pokazana bardzo ogólnie, lub wręcz „poza kadrem” zostawiając detale wyobraźni.

Twórczość Kaori Yuki trudno ocenić. Autorka bowiem skacze od skrajności do skrajności. Z jednej strony, pełno w niej zakazanych związków, kontrowersyjnych tematów, brutalności i okrucieństwa. Z drugiej jest niezwykle subtelna w pokazywaniu zła, nie epatuje makabrą (co nie byłoby trudne przy podejmowanej tematyce), często zostawia duże pole do domysłu. No i urzeka piękną,

dopracowaną kreską i wyrazistym, trudnym do podrobienia klimatem. Widać, zwłaszcza w starszych pracach, że każda jest dopracowana w najmniejszym detalu.

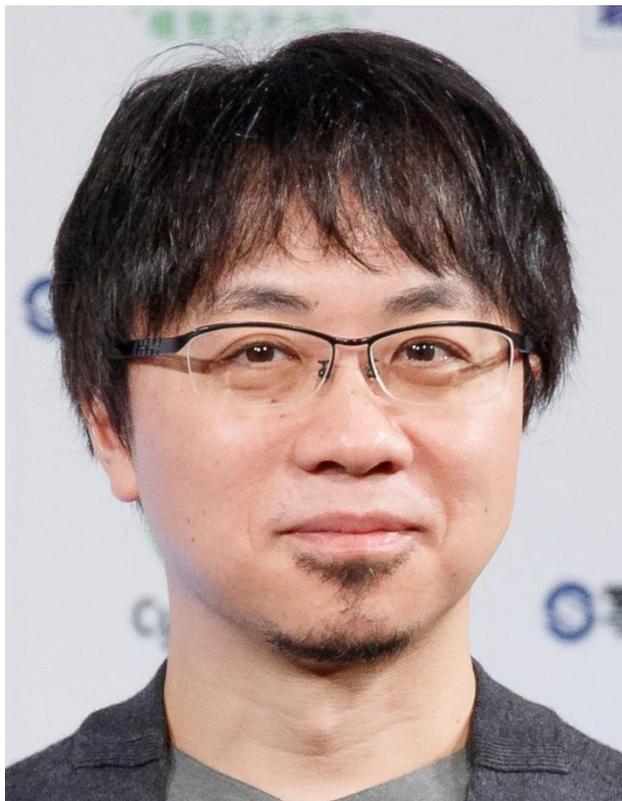
Co prawda w Polsce nie ukazały się jej nowsze prace, takie jak wspomniana „Rakuen no Bijo to Yajuu” czy „Kakei no Alice” będąca znow interesującą wariacją na temat „Alicji w Krainie Czarów”, ale te, które są dostępne w naszym języku świetnie pokazują najważniejsze cechy stylu Kaori Yuki.

Warto też zauważyć, że - jak żadna z dostępnych na polskim rynku mangaczek - jest ona wielką fascynatką zachodniej kultury. Niemal wszystkie jej tytuły w jakiś sposób do niej nawiązują, czy to miejscem akcji, czy imionami bohaterów, czy wreszcie wręcz oparte są o Europę i Amerykę oraz nasze dziedzictwo. Ponadto widać, że jej wiedza nie jest powierzchowna – co doskonale pokazuje zwłaszcza „Angel Sanctuary”, czy „Rewolucja według Ludwika”. Pozwala to jej na swobodne przekształcanie tradycyjnych schematów, obracanie ich o 180 stopni i zaskakiwanie zarówno japońskiego jak i europejskiego czytelnika. I za to ją lubię. I co prawda jej twórczość absolutnie nie nadaje się dla młodszych, ale starsi miłośnicy poszukiwać „skąd ja to znam” powinni być zadowoleni.

P.S.

A jeżeli ktoś poszukuje wariacji na temat „Alicji w Krainie Czarów” to w języku polskim wyszły trzy takie tytuły: „Are You Alice?” od Waneko, oraz „Alicja w Krainie Serc” i „Alicja w Krainie Koniczyny” od Studia JG. Pierwszy z tych tytułów jest już trudny do dostania, ale pozostałe dwa stanowią zwariowaną komedię haremową przeznaczoną dla dziewcząt, również tych młodszych.

## Makoto Shinkai



*Makoto Shinkai, Wikipedia, Domena publiczna*

Bohater naszego artykułu nie jest mangaką w ścisłym tego słowa znaczeniu. Jest reżyserem, scenarzystą, grafikiem, aktorem głosowym, pisarzem. Ale mangę nie rysuje. Za to tworzy wyjątkowe filmy, które często mają swoje mangowe odpowiedniki. Tak jest z „Ona i jej kot”, „Ogrodem słów” czy najnowszym z jego komiksów na polskim rynku – „Dziecię słońca i deszczu”. Wszystkie te tytuły, plus kilka innych, o których dopiero wspomnę, powstały na bazie scenariuszy naszego bohatera, i choć mają różnych rysowników, przepełnione są właściwą dla scenarzysty melancholią, wrażliwością na ludzi, subtelnością w okazywaniu uczuć. Są też pięknymi, raczej krótkimi historiami o niemożności porozumienia się, poszukiwaniu miłości czy przyjaźni, znajdowaniu samego siebie.

Jego styl reżyserii doceniono na licznych festiwalach i konkursach. Ilość nagród jakie zdobył jest na tyle duża, że nie ma sensu wymieniać wszystkich. Ale należy wspomnieć choćby o Nagrodzie AniMovie na 21 Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Stuttgarcie w 2014 roku za „Ogród Słów”; nagrodę za najlepszy film

animowany na 59 Mainichi Eiga Concours w Tokio w 2005 roku za „Ziemię Kiedyś nam Obiecaną”, nagrodę za najlepszy debiut na Tokyo Int’l Animation Festival w 2002 roku za „:Głosy odległej Gwiazdy” i kilkanaście innych nagród.

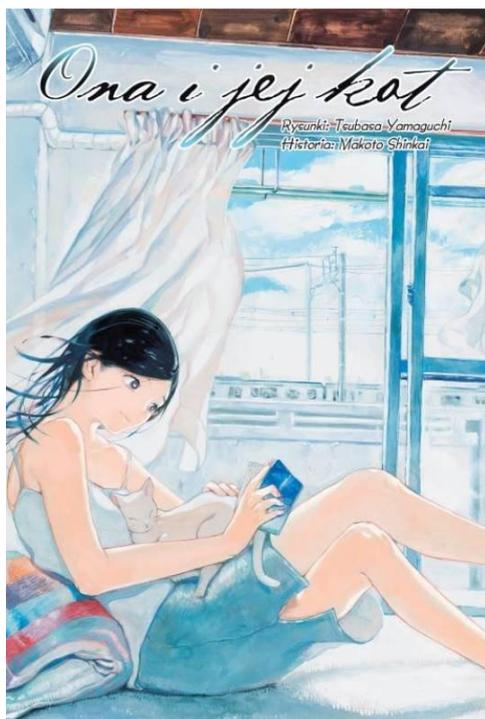
Jego prace mają regularne wystawy, nie tylko w Japonii, ale i w Korei, Chinach, na Tajwanie. Pokazują one jego grafiki, scenariusze, conceptarty. Co ciekawe, dobywają się nie tylko w niezależnych galeriach, ale i znanych muzeach, jak „Hida Citi Museum of Art Exhibition” czy „Koumi Museum of Art. Exhibition” i kilku innych.

Jak widać, mimo iż jego portfolio nie należy do szczególnie bogatych, bowiem jest to zaledwie dwanaście filmów, w tym większości krótkometrażowych i kilka reklam, a także pięć powieści i wspomniane wyżej komiksy, jednak jakościowo jest w ścisłej czołówce japońskich twórców.

Ale kim właściwie jest nasz bohater, często nazywany „Nowym Hayano Miyazakim?”

Makoto Shinkai, bo o nim mowa, urodził się 9 lutego 1973 roku w Nagano, stolicy prefektury o tej samej nazwie, położonej w centralnej części Honshu, największej wyspy Japonii. Naprawdę nazywa się Makoto Niitsu, jest żonaty z aktorką i producentką filmową Chieko Misaką. Mają razem córkę, Chise Miitsu, urodzoną w 2010 roku i również grającą w filmach.

Sam Makoto Shinkai studiował literaturę na Uniwersytecie Chuo, gdzie był członkiem klubu literackiego oraz rysował (i pisał) swoje pierwsze „Picture Book’i”. Warto zauważyć, że od liceum fascynował się komiksami i filmami animowanymi. Zczytywał się też, i ta namiętność mu została, w Harukim Murakamim. Do ulubionych filmów zalicza „Laputa: Podniebny Zamek” Hayano Miyazakiego (polskie wydanie Monolith); „Neon Genesis Evangelion” Hideakiego Anno, a zwłaszcza film kinowy „The End of Evangelion” oraz „Platlabor 2” Mamoru Oshii (znanego głównie z animacji „Ghost In the Shell”, oraz nakręconego w Polsce filmu „Avalon”). Z książek, jak podkreślał, najbardziej lubi „Koniec Świata i Hard-Boiled Wonderland”. Jest też wielkim fanem animacji, mangi i light-novel „Toradora”



*Ona i jej Kot, wyd. Waneko, 2018 r.  
źródło Waneko*

(w Polsce powieść i komiks ukazują się nakładem wydawnictwa Studio JG) – zwariowanej komedii o tym, że nie należy sądzić po pozorach.

Po skończeniu studiów, w 1994 roku, Makoto Niitsu zaczął pracę grafika komputerowego w produkującej gry firmie Falcom. Przez pięć kolejnych lat pracował robiąc klipy i czołówki do gier. Projektował też strony internetowe.

W trakcie tej pracy, w 1998 roku (niektóre źródła podają datę o rok wcześniejszą), wypuścił dwa bardzo krótkie, niespełna dwu minutowe filmy „Too! Sekai” oraz „Kakomareta Sekai”. Zwłaszcza ta pierwsza animacja, nastrojowa, czarno-biała, praktycznie pozbawiona słów szybko zwróciła na siebie uwagę krytyków i widzów.

Rok później, Makoto - już Shinkai - wypuszcza kolejną krótką animację „Ona i jej Kot” („Kanojo to Kanojo no Neko”). Jak sam tytuł mówi, opowiada ona o młodej kobiecie, która przygarnia kota. Przez blisko pięć minut obserwujemy jej życie codzienne z punktu widzenia jej zwierzaka. Animacja znów jest czarno biała, fabuła szczątkowa, ale ta historia, dzięki oszczędności w słowach i rewelacyjnej muzyce, na długo zapada w pamięć. Tak długo, że w 2016 roku powstał serial na podstawie tej miniaturki. A wcześniej ukazała się, wspomniana na

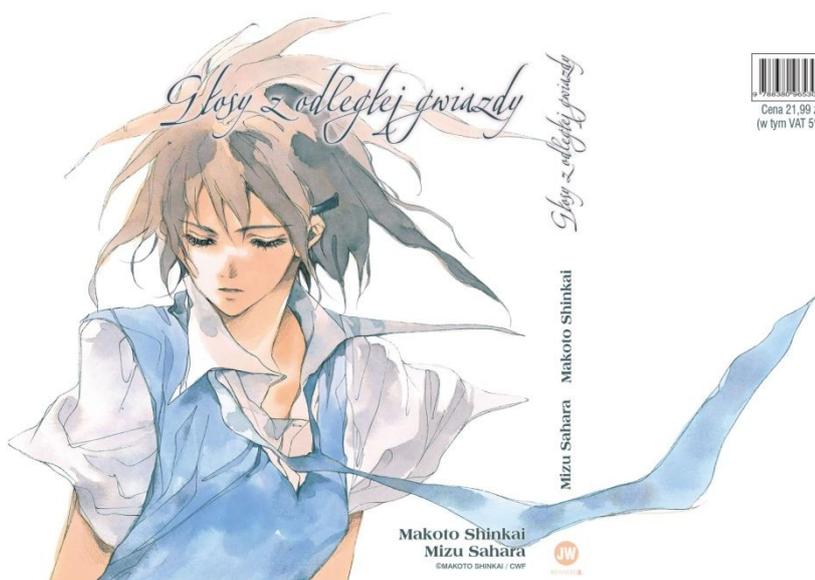
wstępnie, manga rozwijająca i dopowiadająca wątki z oryginalnej animacji (wydanie polskie Waneko).

„Ona i jej kot” jest jedną z lepszych krótkich historii jakie czytałam. Komiks idealnie oddaje nastrój filmu - spokojny, wręcz melancholijny, ujmujący ciszą i urodą często niełatwego życia. Rysunki, autorstwa Tsubasy Yamaguchi, nie są jakoś szczególnie piękne, nie porywają ilością detali, ale ujmują delikatnością. Zresztą, jak sam przyznaje w wywiadach, Makoto Shinkai jest kociarzem i zawsze miał jakiegoś kota obok siebie. Moim zdaniem, jest to tytuł dla każdego romantyka, a zwłaszcza dla osób, którzy jak bohaterka, stoją na życiowym zakręcie.

W 2002 roku Shinkai oficjalnie zadebiutował półgodzinną animacją „Głosy z odległej Gwiazdy” („Hoshi no Koe”). Tytuł ten, będący opowieścią formalnie należąca do gatunku SF, jest tak

naprawdę historią o problemach z porozumieniem. Podobnie jak wcześniejsze tytuły, został wykonany w całości przez Shinaia, łącznie z podłożeniem głosu pod narratora (ten sam zabieg zastosował w „Ona i jej kot”, gdzie był głosem „mruczka”). „Głosy z odległej gwiazdy” zdobyły dla autora pierwsze nagrody i spory rozgłos

W 2004 roku ukazała się w Japonii manga na podstawie scenariusza Shinkaia z rysunkami Mizu Sahary. Ta jednotomowa manga ukazała się w Polsce nakładem wydawnictwa Waneko. Ma ona wszelkie szanse spodobać się zarówno młodszemu



*Głosy z odległej gwiazdy, wyd. Waneko, 2019 r. źródło Waneko*

czytelnikowi, ze względu na podróże gwiazdne i wielkie roboty, jak i dorosłym (wspomniana już warstwa obyczajowa). Co ciekawe, mimo iż historia opowiada de facto o wojnie, jest niemal zupełnie pozbawiona przemocy.

Wracając do animacji, rok 2003 przynosi kolejną miniaturkę – „Egao” – klip do piosenki o takim samym tytule, opowiadający o dziewczynce i jej chomiku. Historia jest prosta, bardzo subtelnie opowiedziana i niesamowicie chwytająca za serce.

Kolejny rok, to pierwsza pełnometrażowa produkcja: „Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho” – historia rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości, w której Japonia po przegranej II Wojnie Światowej została podzielona pomiędzy USA i ZSRR. Ponownie jest to opowieść o dojrzewaniu, trudnościach w porozumiewaniu się i kłopotach w kontaktach międzyludzkich. Warto tu wspomnieć

o Tenmon (właściwie Atsushi Shirakawa), kompozytorze, którego Shinkai poznał jeszcze w trakcie pracy dla Falcom. Stworzył on muzykę do niemal wszystkich filmów naszego bohatera, počawszy od etiudy „Tooi Sekai”.

W 2007 roku ukazała się dwuczęściowa animacja „5 cm na sekundę” oraz manga na jej podstawie (w Polsce wydana nakładem wydawnictwa Studio JG). Ta, w gruncie rzeczy smutna historia „Miłości na odległość”, opowiada o dwójce rozdzielonych przyjaciół, którzy postanawiają pisać do siebie listy. Sam tytuł nawiązuje do prędkości z jaką opadają płatki wiśni. Również ten film zebrał kilka wyróżnień na różnych festiwalach i konwentach.

Następna produkcja, bardzo ważna w filmografii Shinkaia, to pełnometrażowe „Hoshi O ou Kodomo”. Dlaczego ten film jest tak istotny? Bowiem - po pierwsze - jest to pierwszy film przeznaczony dla młodszych widzów. Po drugie jest to swoisty hołd dla Miyazakiego i jego „Laputy”. A po trzecie – przy nim po raz pierwszy Shinkai ograniczył się do reżyserowania, scenopisarstwa i produkcji, projekty postaci i całą resztę oddając zespołowi. Jak sam mówi, tak naprawdę dopiero przy tym filmie nauczył się kierować zespołem i być reżyserem w pełnym tego

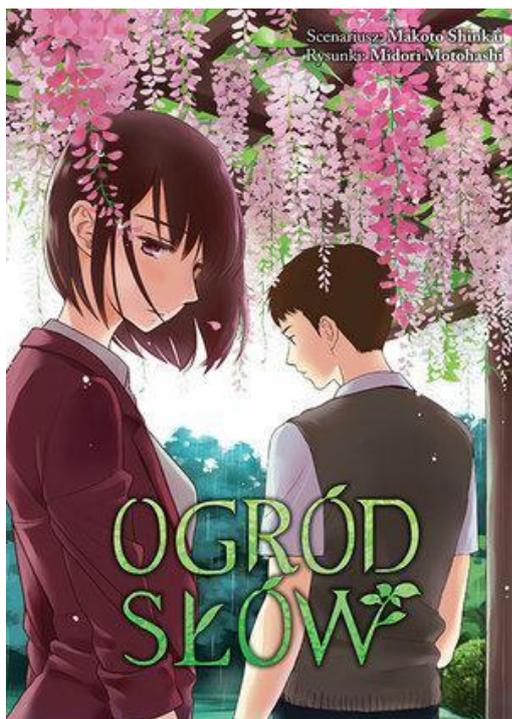


*5 cm na sekundę, wyd. Studio JG, 2015  
r. źródło Studio JG*

słowa znaczeniu.

isałam o inspiracji „Laputą”. Niektórzy uważają że została nawet posunięta za daleko i nasz bohater otarł się niemal o plagiat. Ja nie posunęłabym się do wyciągania tak daleko idących wniosków. Jest bowiem jedna, zasadnicza różnica pomiędzy Miyazakim a Shinkaiem. Filmy tego pierwszego, jeżeli nawet nie kończą się pełnym happy endem, zostawiają furtkę na pozytywne zakończenie. Zawsze w nich jest ta cząstka „lepszego jutra”. U Makoto Shinkaia niekoniecznie. Jest w jego pracach więcej smutku, nostalgii, melancholii. Jednocześnie obaj reżyserzy podobni są w swojej wierze w człowieka i człowieczeństwo. I to pomimo kłopotów we wzajemnym zrozumieniu się.

W 2013 roku Shinkai wypuszcza kolejną animację – niespełna godzinny „Ogród Słów”. Produkcja ta opowiada o uczniu liceum, który marzy o byciu szewcem, i o tajemniczej kobiecie. Oboje spotykają się w deszczowe dni w altanie w parku. I właściwie to tyle. „Kotonoha no Niwa” – bo tak brzmi oryginalny tytuł – zebrała mieszane recenzje. Część widzów uznała ją za przerost formy nad treścią, za piękną wydmuszkę o niczym; część za genialny film o samotności i próbie znalezienia swojego miejsca w świecie. Prywatnie uważam go za naprawdę dobrą produkcję. Nie genialną, ale wybitną.



*Ogród słów, wyd. Studio JG, 2019 r.  
źródło Studio JG*

trochę więcej. Jego historia jest piękna, ujmująca, znów ze wspaniałą oprawą techniczną. Przez to film ten stał się piątym w historii (na rok wydania oczywiście) filmem z najlepszym weekendem otwarcia w japońskich kinach. W pewnym momencie pod względem popularności przebił nawet Oscarowe „W krainie Bogów” Hayano Miyazakiego. Można więc powiedzieć, że pod tym względem uczeń przewyższył mistrza. Aczkolwiek dla mnie, jest to nadal określenie na wyrost.

„Twoje imię” doczekało się oczywiście trzytomowej wersji mangowej, wydanej w naszym kraju przez Studio JG. Podobnie jak wcześniejszy „Ogród Słów” i tutaj mamy do czynienia z powiększonym formatem, kredowymi obwolutami i pięknymi ilustracjami w kolorze, otwierającymi każdy tom. Tylko tym razem za rysunki odpowiada Ranmaru Kotone, znany z licznych mangowych adaptacji powieści.

Jak już jesteśmy przy powieściach, na samym początku wspomniałam, że Makoto Shinkai zajmuje się też pisarstwem. W sumie spod jego pióra wyszło pięć powieści, oraz jeden Picture book. Z czego w Polsce ukazała się tylko jedna – właśnie „Twoje imię”. Od razu zaznaczam, książki nie czytałam, nie potrafię się więc wypowiedzieć, jak wypada w stosunku do pozostałych mediów, ani jakiej jest wartości pisarskiej.

Wracając do animacji, ta nie tylko podbiła serca widzów, ale też umysły krytyków, zdobywając w sumie dwadzieścia jeden (!) wyróżnień i nagród na różnych festiwalach filmowych i nie tylko. To absolutny rekord jeśli idzie o tego autora i jeden z lepszych wyników w ogóle.

Ale nawet najwięksi malkontenci przyznają jedno – oprawa graficzna jest w tym filmie bezbłędna, wręcz rewelacyjna. Jest to prawdziwy cukierek dla oczu, pokazujący że w animacji 2D nadal tkwi wielki potencjał. Sam Shinkai nieraz wspomina, że nie widzi dla siebie miejsca w animacjach trójwymiarowych i pomimo, że przyszłość należy do filmów animowanych właśnie w 3D, on woli zostać przy tradycyjnych metodach. Co bynajmniej nie oznacza, że nie korzysta z komputerów. Wręcz przeciwnie. Jako były grafik komputerowy wykorzystuje w stu procentach to, co daje współczesna technika.

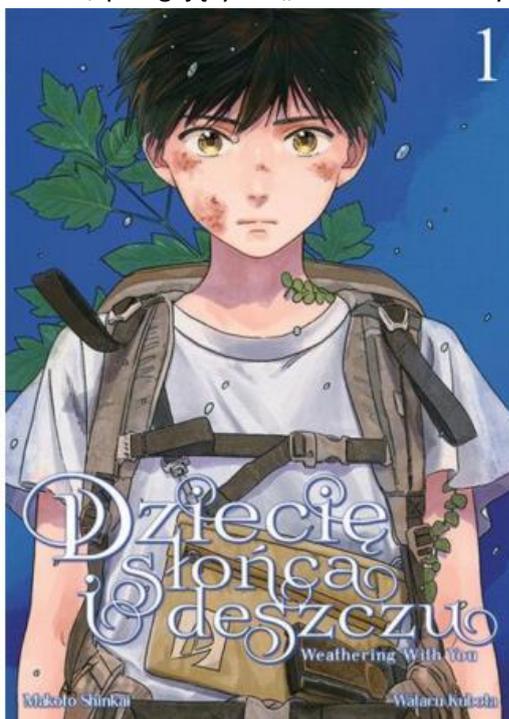
Widać to zwłaszcza, przez kontrast, z mangową wersją tej historii (polskie wydanie Studio JG). Choć komiks praktycznie nie różni się fabularnie, ma w moim odczuciu dużo mniejszą siłę oddziaływania. I to pomimo, że jest trochę pełniejszy w sposobie przedstawienia bohaterów i ich rozterek. Po prostu jego schludna, poprawna w gruncie rzeczy kreska, nie umywa się do rewelacyjnej grafiki filmu.

Na następną produkcję przyszło fanom czekać do 2016 roku, kiedy ukazało się „Twoje imię”. Pozornie tysiąc pierwsza wariacja na temat zamiany ciałami, z której autor wyciągnął wszystko, co się dało. I nawet



*Twoje Imię, wyd. Studio JG, 2018 r.  
źródło Studio JG*

Ostatnim filmem w portfolio Makoto Shinkaia jest „Tenki no Ko” z 2019 roku. Jest to historia chłopaka, który spotyka dziewczynę umiejącą manipulować pogodą. Razem postanawiają założyć biznes, polegający na „załatwianiu” aury na życzenie. W lipcu 2021 roku premierę miała manga na



*Dzieci słońca i deszczu, wyd. Studio JG, 2021 r. ©Studio JG*

podstawie tej historii – a dokładnie jej pierwszy tom ze trzech planowanych, nakładem wydawnictwa Studio JG. W naszym języku tytuł brzmi „Dzieci słońca i deszczu”.

Twórczość Shinkaia ma wiele cech charakterystycznych i wspólnych, a jego styl prowadzenia narracji jest bardzo specyficzny i trudny do podrobienia. We wszystkich jego pracach, od najwcześniejszych do ostatnich, dużą rolę odgrywają pociągi podmiejskie, wraz z całą infrastrukturą kolejową. Deszcz i chmury, długie chwile kiedy pozornie nic się nie dzieje... Jego prace pełne są zachwyty nad chwilą i miejscem – jak sam mówił, jednym z celów stojących za „Ogrodem Słów” była chęć pokazania, że Tokio też może być zachwycającym miastem. I to udało mu się w stu procentach.

Jak rzadko, jest to twórca który równie dobrze sprawi się w biblioteczkach zarówno dorosłego, jak i młodego człowieka, bowiem każdą jego historię można odczytywać na kilka sposobów. W zależności od wieku.

Prywatnie, bardzo się cieszę, że w naszym kraju ukazało się aż tyle jego prac. Bowiem każda zostawiła coś w moim sercu i do każdej lubię wracać. I nie mogę się doczekać, co nowego wymyśli.

## Jirō Taniguchi

Jirō Taniguchi, późniejszy kawaler francuskiego Orderu Sztuki i Literatury, Włoski Mistrz Komiksu, laureat Nagrody Kulturalnej Osamu Tezuki oraz Alph'Art; kilkakrotnie nominowany do Nagrody Eisnera i zdobywca kilku pomniejszych nagród, urodził się 14 sierpnia 1947 roku w Tottori.

Jest to niewielkie miasto prefekturalne, położone w południowej części Honsiu, znane z wydm. Ma jednak ono szczęście do sławnych mangaków – pochodzą z niego takie sławy jak Shigeru Mizuki (twórca mangi „Kitarō” przybliżającej Japończykom świat ich wierzeń i Yōkai) oraz Gōshō Aoyama (znany z istnej epopei kryminalnej „Detektyw Conan” - w kwietniu 2021 roku okazał się 99 tom tej serii). Jednak to śladami bohaterów mang Jirō Taniguchiego są organizowane wycieczki po Tottori.

Zanim stał się sławny, i zanim został twórcą komiksowym, to po ukończeniu szkoły średniej przeniósł się do Kioto, gdzie w 1966 roku zaczął pracę w firmie z branży tekstylnej. Nie jest to dziwne, biorąc pod uwagę fakt, że jego ojciec był krawcem. Jednocześnie młody Taniguchi cały wolny czas poświęcał szkicowaniu – w kwestii rysunku był samoukiem.

Pod koniec lat 60-tych został asystentem mangaki Kyūty Ishikawy. Pomiedzy wykonywaniem teł, a nakładaniem tuszu na prace mistrza, tworzył własne historie i szlifował warsztat. Za jego debiut powszechnie uważa się wydaną w 1971 roku mangę „Kareta Heya” w magazynie Weekly Young Comic. Potem został asystentem kolejnego znanego artysty, Kazuo Kamimury. W 1974 roku otrzymał nagrodę Big Comic za „Odległy Głos” (Toi Koe). Jednak dopiero poznanie pisarza i scenarzysty Natsuo Sekigawy dało Taniguchiemu bodziec do rozpoczęcia własnej kariery.

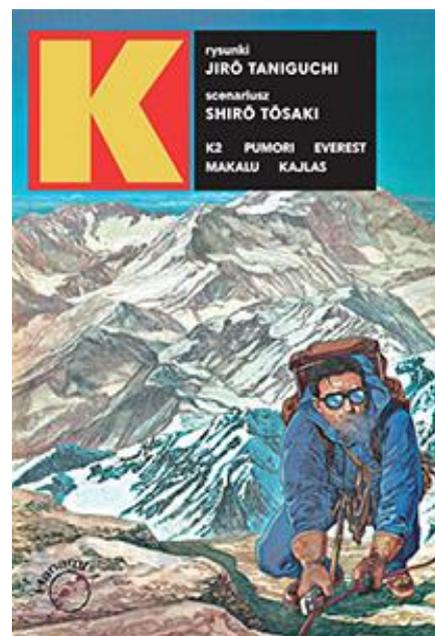
Co ciekawe, pierwsze jego tytuły (a w sumie było ich ponad sto!) były często zupełnie inne od późniejszych „okrucich życia” z których był najbardziej znany. „Hotel Harbor View” czy „Trouble is my Business” były rasowymi kryminałami w stylu hard boiled. Przyniosły one sławę młodemu duetowi, szczególnie wśród dorosłych mężczyzn do których były skierowane. Były to też jedne z pierwszych mangowych komiksów publikowanych w USA. Oczywiście w tym okresie powstawały też spokojne, obyczajowe historie. Taniguchi już wówczas był twórcą wszechstronnym.

W 1987 roku obaj panowie wydali „Czasy panicza” (Bocchan no jidai) – pięciotomową historię Sosekiego Natsume – pisarza z ery Menji. Komiks ten przyniósł duetowi Nagrodę Kulturalną im. Osamu Tezuki, jedną z najważniejszych japońskich nagród dla twórców mangi.

Bardzo utalentowanego rysownika dostrzegają inni scenarzyści. Już w 1988 roku tworzy z Shirō Yosakim mangę „K”, która pokazuje to, co Taniguchi ukochał w swojej twórczości najbardziej: jest to historia tajemniczego japońskiego himalaisty, który pełni rolę przewodnika podczas wypraw w Himalaje.

Dzika przyroda, góry, walka z nimi i ze własnymi słabościami, ale przede wszystkim zachwyty nad naturą w każdej postaci staną się jednymi z jego ulubionych tematów. „Wędrowiec z Tundry”, zbiór nowel graficznych inspirowanych w dwóch przypadkach prozą amerykańskiego pisarza Jacka Londona zachwyca perfekcyjnie oddanymi rysunkami zwierząt i krajobrazów Ameryki Północnej. Poszczególne kadry przepełnione są pietyzmem i stanowią same w sobie małe dzieła sztuki.

Brigitte Koyama-Richard, autorka książki „Manga 1000 lat historii” nazwała Taniguchiego „poetą mangi” i trudno się z tym nie zgodzić. Szczególnie jego prace obyczajowe – jak rewelacyjna „Odległa dzielnica” – pełne są spokoju, zachwyty nad chwilą, poezji w ilustracji. Manga ta o zwykłym,

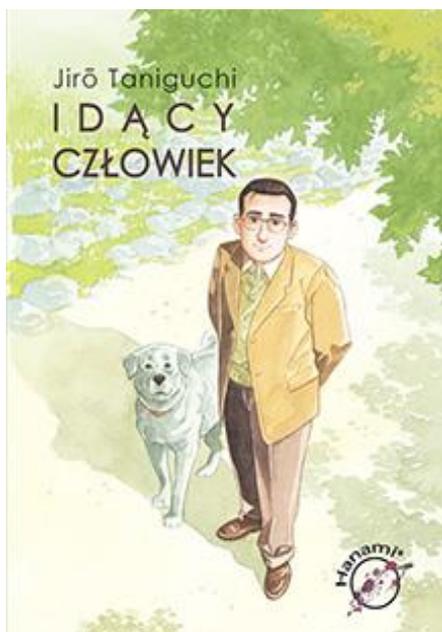


*K*, wyd. Hanami 2019 r.,  
©Hanami,

szarym człowieku, który przez przypadek trafia do rodzinnego miasta i w trakcie spaceru jego ulicami przenosi się w czasie do lat swojej młodości. Mając wspomnienia dorosłego, próbuje zrozumieć decyzje swoich rodziców. Komiks ten przyniósł autorowi nie tylko nagrodę Japan Media Art Festiwal w 1999 roku, ale też Alph'Art Festiwalu w Angouleme za scenariusz oraz nominację do Nagrody Eisnera w 2010 roku. „Odległa dzielnica” została też sfilmowana przez Belgów, a akcję przeniesiono do Paryża. Radosław Bolałek umieścił ją też wśród 144 najważniejszych powieści graficznych wszechczasów.

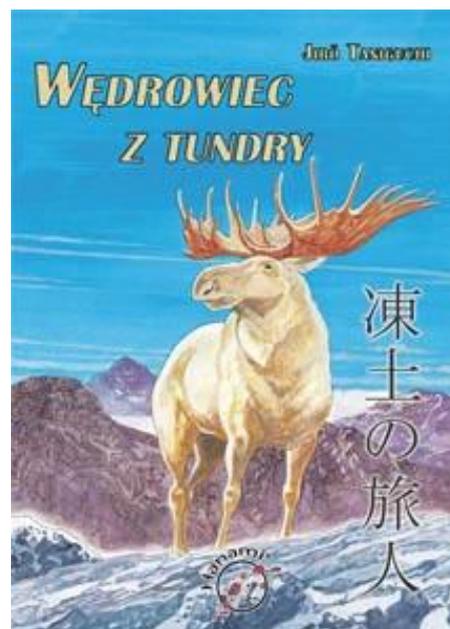
Innym przykładem „zachwytu nad chwilą” jest „Idący człowiek” – podobnie jak „Wędrowiec z Tundry” składający się z kilkunastu nowel graficznych (a raczej miniatur) o mężczyźnie, który spaceruje po okolicy. Te prawie pozbawione dialogów historie ujmują nieśpiesznym tempem, precyzją rysunku i niesamowitym rozsmakowaniem, co widać zwłaszcza w tak nietypowych dla mangi kolorowych kadrach. Dobór barw oraz sposób kompozycji stanowią ciekawe połączenie frankońskich wzorów z tradycyjnym japońskim drzeworytem Ukiyo-e. Te pierwsze widać w sposobie rozmieszczenia paneli, precyzji rysunku, nawet w quasi-realistycznym sposobie przedstawiania postaci.

Natomiast wpływy dawnej sztuki Kraju Kwitnącej Wiśni można doszukać się w kompozycji poszczególnych kadrów – ujęciu „ukośnie z góry”, aż nadto wyrazistej perspektywie, sposobie doboru kolorów na barwnych planszach. Ale przede wszystkim w spokojnym, często nieśpiesznym „zachwycie nad przemijalnością chwili”: podziwianiu płynącej rzeki, oglądaniu okolicy z gałęzi drzewa (ciekawe nawiązanie do drzeworytów Hiroshige), śnie na płatkach spadających z wiśni. W końcu samo słowo Ukiyo-e oznacza „obrazy przemijającego świata”.



*Idący człowiek, wyd. Hanami 2017 r., ©Hanami,*

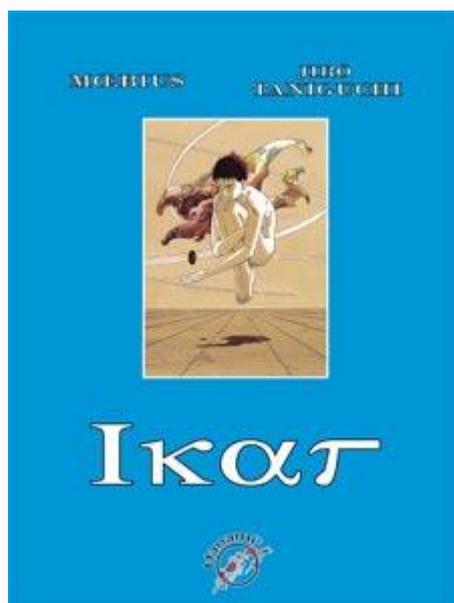
w Polsce „manga” (piszę w cudzysłowie, bo na temat przynależności gatunkowej „lkara” trwają dyskusje) wydana w wersji ekskluzywnej – z twardą oprawą, sztytym grzbietem, na kredowym papierze.



*Wędrowiec z Tundry, wyd. Hanami 2008 r., ©Hanami,*

Ten sam zachwyt widać w jego najbardziej prestiżowej pracy – komiksie o Wenecji, będącym zbiorem wspaniałych akwareli przedstawiających to miasto w stylu znanym właśnie z „Idącego człowieka” oraz „Sanpo mono” (za tłumaczeniem z „Manga 1000 lat historii” – „Spacerujący człowiek”). Album ten powstał w ramach Serii „Travel Book” sprzedawanej w salonach Louis Vuitton i w nim również doskonale widać wpływy japońskich drzeworytów: zwłaszcza w sposobie skonstruowania nieba z budynkami.

To nie jedyne powiązanie mistrza Taniguchiego z twórcami europejskimi. W 1997 roku narysował komiks „Ikar” do scenariusza wybitnego francuskiego rysownika i scenarzysty Moebiusa (właściwie Jean Henri Gaston Giraud). Ten komiks, o umiającym latać chłopaku, często jest nazywany „najważniejszym przykładem współpracy japońsko-europejskiej na polu komiksowym”. Warto też zauważyć, że była to pierwsza



*Ikar*, wyd. Hanami 2008 r.,  
©Hanami,

Taniguchi pokazuje z wielkim wyczuciem poważny problem ówczesnej Japonii, jakim była prostytutka u zamożnej młodzieży.

Innymi tytułami, jakie ukazały się w Polsce, a jakie świetnie ilustrują bogactwo tematyki prac naszego bohatera są mangi „Zoo zimą” i „Księga Wiatru”. Pierwszy to niemal autobiograficzna historia młodego człowieka o nazwisku Hamaguchi, który postanawia zostać mangaką. Tak jak autor, protagonista przyjeżdża do Kioto, gdzie pracuje w hurtowni tekstyliów, a w wolnym czasie rysuje. Też jest samoukiem. I również udaje mu się dostać na stanowisko asystenta znanego rysownika komiksów. Daje to początek trudnej i żmudnej drodze do wydania własnej mangi. Historia ta nie tylko świetnie portretuje świat mangaków i bohemy artystycznej Tokio, ale i podkreśla rolę asystentów w tworzeniu komiksów. To ostatnie robi trochę przewrotnie – nie tylko fabułą, ale i niesamowicie skomplikowanymi tłami, które wykonywali pomocnicy mistrza.

Drugi z przywołanych tytułów to rasowa opowieść o samurajach. Dziejąca się na początku ery Edo (w 1649 roku), wypełniona pojedynkami na miecze i walką polityczną historia wydaje mi się trochę słabsza od innych tytułów autora. Choć może to wina scenarzysty. W moim odczuciu Kan Furuyama nie do końca dobrze wyważył poszczególne elementy, przez co czytając byłam znużona. Jest tu za dużo polityki jak na historię o szermierzach i za dużo pojedynków, jak na thriller polityczny. Jednak na pewno „Księga Wiatru” broni się tłem historycznym i rewelacyjną warstwą graficzną.

Co ciekawe, Jirō Taniguchi do końca rysował ręcznie. Jak sam powiedział w jednym z wywiadów – nie zna się na komputerach i programach graficznych, więc nie ma zamiaru ich stosować. Opierał się za to na dziesiątkach fotografii, które wraz z asystentami skrupulatnie odtwarzał.

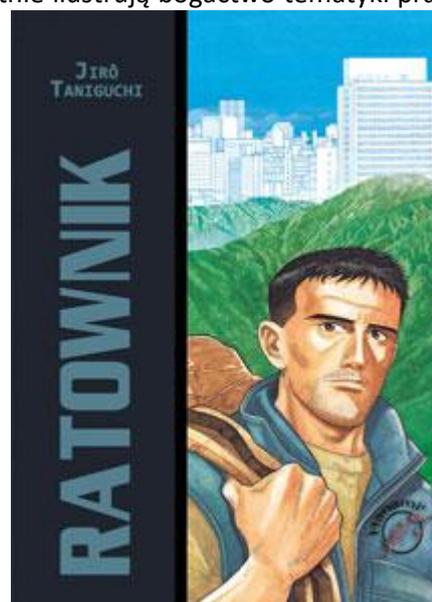
Nic dziwnego, że -jak wspomniałam na samym początku - za swoje osiągnięcia w 2011 roku otrzymał Francuski Order Sztuki i Literatury. Jego twórczość została przetłumaczona na większość

Innymi przykładami współpracy artysty z Europejczykami jest barwny album „Mój Rok – Wiosna” do scenariusza Jean-Davida Morvana pokazujący świat oczami dziewczynki z zespołem Downa. Niestety, ukazał się tylko jeden album z planowanych czterech. Trzeba też koniecznie wspomnieć o antologii „Japonia oczami 20 autorów” (nominowanej zresztą do nagrody Eisnera w 2007 roku) do której Taniguchi narysował nowelkę „Letnie Niebo”.

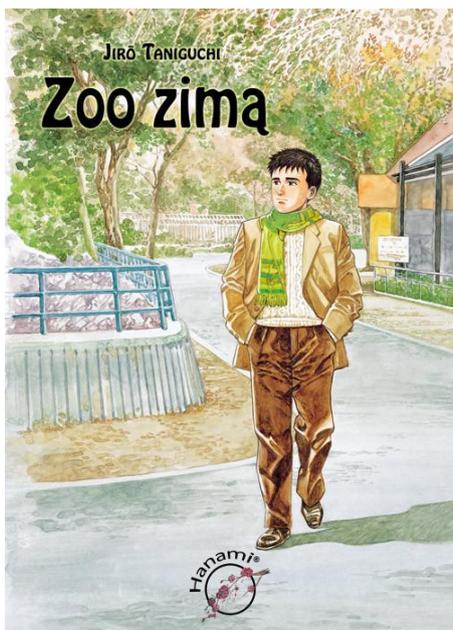
Poza „okruchami życia” w których perfekcyjnie portretował życie zwykłych Japończyków oraz historii o naturze, próbował też innych gatunków. Właściwie w jego portfolio znajdziemy komiksy niemal we wszystkich gatunkach: od „Ikar” który jest klasycznym S-F, po western „Podniebny Orzeł”, pokazujący walkę białych z Indianami z punktu widzenia tych drugich.

Do świata kryminałów, a raczej powieści sensacyjnych

wrócił pod koniec XX wieku, w „Ratowniku”. Jest to historia Shigi, alpinisty i wyśmienitego wspinacza górskiego, który przyjeżdża do Tokio, by odnaleźć zaginioną córkę swojego nieżyjącego przyjaciela. Mimo pełnej napięcia fabuły mistrz



*Ratownik*, wyd. Hanami 2009 r.,  
©Hanami,



*Zoo zimą, wyd. Hanami 2009 r.,  
©Hanami,*

języków europejskich. A znany filmowiec Guillermo del Toro w twicie po śmierci artysty, przyrównał go do Kieślowskiego, ze względu na podobne u obu uważne i pełne poezji spojrzenie na otaczający nas świat.

Jirō Taniuchi zmarł po długiej chorobie w wieku 69 lat. Było to dokładnie 11 lutego 2017 roku.

Kiedy przygotowywałam materiały do tego artykułu, co i rusz natrafiałam w Internecie na zdjęcia mistrza Taniguchiego. Widać na nich drobnego, starszego pana z siateczką zmarszczek dokoła oczu. I nawet jak na fotografii jest poważny, po prostu czuć, że lubił się śmiać. Nie z kogoś, ale do wszystkich. Jak dobry wujek, czy dziadek do swoich wnuków. Wrażenie potwierdzają ci, którzy go znali. W wielu wywiadach i artykułach spotykałam się z określeniami: „łagodny, delikatny, pogodny”. Musiał być naprawdę niezwykłym człowiekiem.

Szkoda Pana, mistrzu. I szkoda też, że tak późno odkryłam Pana twórczość.

## Naoki Urasawa

Naoki Urasawa urodził się 2 stycznia 1960 roku w Fuchū, mieście położonym w zachodniej części aglomeracji Tokio. Jak większość japońskich dzieci, kontakt z mangą miał już od najmłodszych lat. Pierwsze rysunki stworzył mając około pięciu lat, a pierwszy komiks narysował mając ledwie lat osiem. Młody artysta cechował się już wtedy dużą dojrzałością charakteru i uznawszy, że nie widzi siebie jako twórcy mang pod publikę rysującego dla pieniędzy, porzucił całkowicie ten kierunek rozwoju kariery.

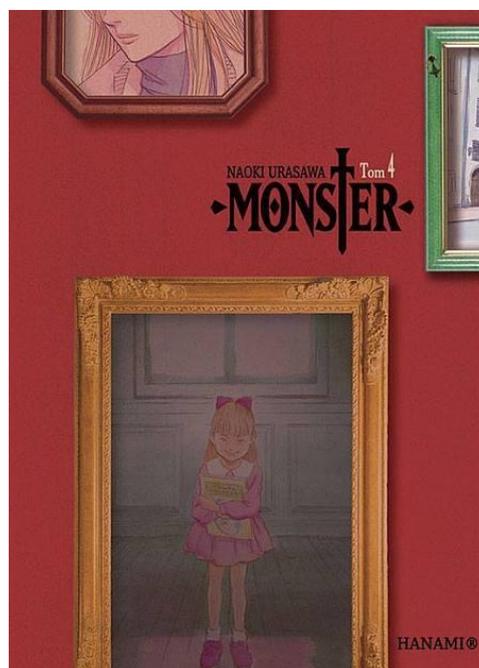
Zupełny przypadek sprawił, że poszukujący pracy, świeży absolwent ekonomii na Uniwersytecie Meisei został mangaką. Do siedziby wydawnictwa Shōgakukan udał się w celu złożenia podania o pracę w dziale biznesowym, ale pchany czystą ciekawością wziął ze sobą narysowane przez siebie komiksy. Tak trafił pod skrzydła edytora Big Comic Spirits, który zachęcił go do złożenia swoich prac w konkursie wydawnictwa Shōgakukan na najlepsze komiksy debiutantów.

Konkursowa manga Urasawy, „Return”, zwyciężyła. Wygrana sprawiła, że młody mężczyzna postanowił spróbować swoich sił na rynku mangi.

Zaczął pracować jako asystent, rysując głównie tła, by niedługo potem, w 1983 roku, zadebiutować krótkim komiksem pt. *Beta*. Jeszcze w tym samym roku tworzy swój pierwszy dłuższy komiks, „Odoru keikan”, relaksującą komedię w formie krótkich historii z życia nieco ciapowatego, ale uczynnego policjanta. Dwa lata później, w 1985 roku, rozpoczyna pracę nad swoim pierwszym rozpoznawalnym dziełem, „Pineapple Army”, do którego tworzy rysunki, podczas gdy za scenariusz odpowiada Kazuya Kudō. Ukazująca się w odcinkach w magazynie Big Comic Original manga, opowiadająca losy byłego żołnierza, który podróżuje po świecie ucząc technik samoobrony, zamyka się w 8 zbiorczych tomach. Jednocześnie współpraca panów kończy się w roku 1988.

Jeszcze w trakcie prac nad „Pineapple Army” rozpoczyna rysowanie kolejnego komiksu, do którego tym razem sam napisał scenariusz. „Yawara!” jest publikowana w tygodniku Big Comic Spirit w latach 1986 - 1993, w roku 1989 zdobywa Nagrodę Shōgakukan dla najlepszego komiksu (najlepszej mangi) i po dziś dzień jest to najdłuższa ukończona manga autora (zamknęła się w 29 tomach). Komiks o młodziutkiej dziewczynie, która pod presją dziadka widzącego w niej prawdziwy talent do sztuk walki trenuje judo i której celem staje się wygranie mistrzostw w Japonii oraz przygotowanie do Olimpiady w Barcelonie, doczekał się ekranizacji w postaci filmu aktorskiego (1989 r.), 124 odcinkowego serialu animowanego (lata 1989 - 1992), animowanego filmu długometrażowego (1992 r.), animowanego odcinka specjalnego (1996 r.) oraz dwóch gier wideo.

Sukces „Yawary!” absolutnie nie sprawił, by autor, Naoki Urasawa, zwolnił tempo. Do chwili obecnej autor znany jest z tego, że zawsze prowadzi jednocześnie dwie serie (rzecz wcale nie tak często spotykana). „Yawara!” powstawała jednocześnie z „Pineapple Army”, które po zakończeniu ustąpiło miejsca innemu znanemu dziełu autora, tj. „Master Keaton”.



*MONSTER*, wyd. Hanami 2015 r.,  
©Hanami,

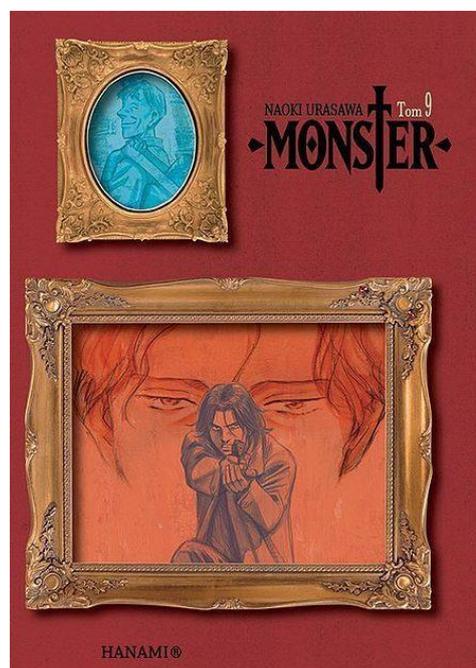
Manga o mężczyźnie o japońsko – brytyjskim pochodzeniu, który pracuje jako śledczy dla agencji ubezpieczeniowej Lloyd's of London, oraz prowadzi wraz z przyjacielem własną agencję dochodzeniową również doczekała się ekranizacji w postaci dwóch sezonów animowanego serialu, oraz późniejszej kontynuacji (lata 2012-2014). Jednak z Master Keaton związana jest też pewna kontrowersyjna sprawa, gdyż autorem scenariusza w przypadku pierwszego wydania oraz jego kontynuacji, nie był Urasawa. Nie była to pierwsza ani ostatnia współpraca Urasawy z scenarzystą, jednak problem pojawił się z chwilą śmierci pierwszego autora scenariuszy Hajime Kimury (pisał pod pseudonimem Hokusei Katsushika) w 2004 roku.

Urasawa krótko po śmierci współautora przyznał w wywiadzie, że współpraca z Kimurą trwała o wiele krócej, nie układała się najlepiej i przez długi czas on sam odpowiadał zarówno za rysunki, jak i za scenariusz „Master Keaton”. Autor zażądał również, by w takiej sytuacji nazwisko Kimury pojawiało się mniejszą czcionką niż jego własne, co spowodowało sprzeciw bliskiego przyjaciela scenarzysty (i jednocześnie osoby o wielkich wpływach w wydawnictwie) i wstrzymanie dalszego powstawania serii. Kontynuacja, „Master Keaton Remaster”, była efektem współpracy Urasawy i Takashiego Nagasaki. Jej powstanie autor tłumaczył tym, że w trakcie rysowania pierwotnego towarzyszyło mu wiele ograniczeń związanych z podpisanymi umowami. Równie ważną motywacją było to, że odwiedzając regiony zniszczone trzęsieniem ziemi i tsunami w 2011 roku, spotkał się z ciepłymi opiniami tamtejszych mieszkańców o tej serii i to właśnie dla nich powziął decyzję o kontynuacji swojego dzieła.

W roku 1993, na miejsce „Yawary!” wchodzi w pełni autorska manga Urasawy, „Happy!” i jest to kolejna historia ze sportem w roli głównej i młodą kobietą jako bohaterką. Tło wydarzeń jest jednak nieco bardziej dramatyczne, gdyż protagonistka, Miyuki Umino, usiłuje wygrać z yakuzą swoje życie i by spłacić kolosalny dług, który pozostawił jej brat przed swoim zniknięciem, próbuje swych sił w tenisie (do którego, jak się z czasem okazuje, ma prawdziwy talent). „Happy!” dobija 23 tomów tankōbon i dzieli częściowo sukces swoich poprzedników, doczekując się dwóch krótkich filmów aktorskich w 2006 r. W trakcie prac nad „Happy!” kończy się „Master Keaton”, a pałeczkę po nim przejmuje jedno z najbardziej rozpoznawalnych dzieł autora na świecie, „MONSTER”.

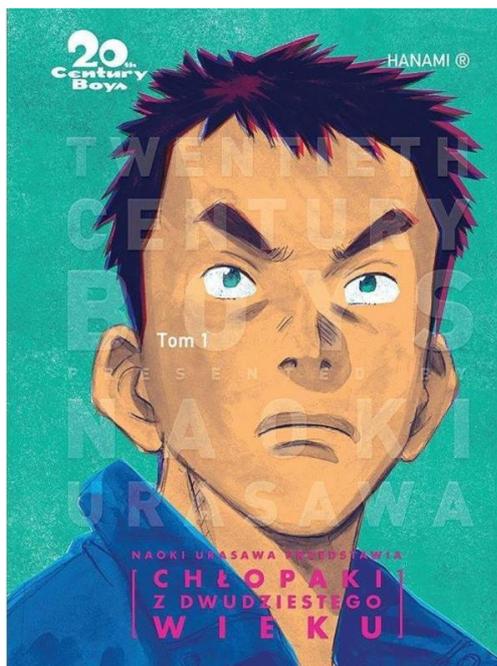
Manga, która rozpoczyna swój żywot na łamach magazynu Big Comic Original w roku 1994, zdobywa liczne wyróżnienia (m. in. Nagrodę Kulturalną im. Osamu Tezuki w 1999 roku i Nagrodę Shōgakukan dla Najlepszej Mangi w 2001 roku) i uznanie krytyków (profesor Junot Díaz, laureat Nagrody Pulitzera, określa Urasawę mianem narodowego skarbu Japonii). W tym miejscu należałoby zwrócić uwagę na to, co tak naprawdę stoi za fenomenem prac Naokiego Urasawy. Znamy już tematykę choćby pierwszych dzieł, ale co sprawia, że jest autorem tak docenianym i poczytnym?

Mangi Urasawy cechują się przede wszystkim bogatym rysem charakterologicznym zarówno protagonistów, jak i antagonistów. Nie ma w nich zbyt wiele miejsca dla superbohaterów, mamy za to zwykłych ludzi stawianych w niezwykłych lub w bardzo dramatycznych sytuacjach. Mamy bohaterów z krwi i kości, którzy pokonując własne trudności uczestniczą w wydarzeniach dotyczących postaci dalszego planu (jak choćby w „Pienapple Army”). Nie wszystkie postacie doczekują się sprawiedliwości, nie wszystkie wydarzenia otrzymują satysfakcjonujące rozwiązania, jak w życiu. Wybory jakich dokonują bohaterowie, zwłaszcza z późniejszych prac autora, nie są jednoznacznie dobre lub złe.



*MONSTER, wyd. Hanami 2017 r.,  
©Hanami,*

„MONSTER” jest właśnie takim komiksem. Pełnym trudnych wyborów, świetnie napisanych bohaterów, z niepokojąco realnym, budzącym podskórny strach antagonistą. Zamknięta w 18 tomach (w nowszych wydaniach, na których bazuje polska wersja w 9 tomach) historia doktora Tenmy, który



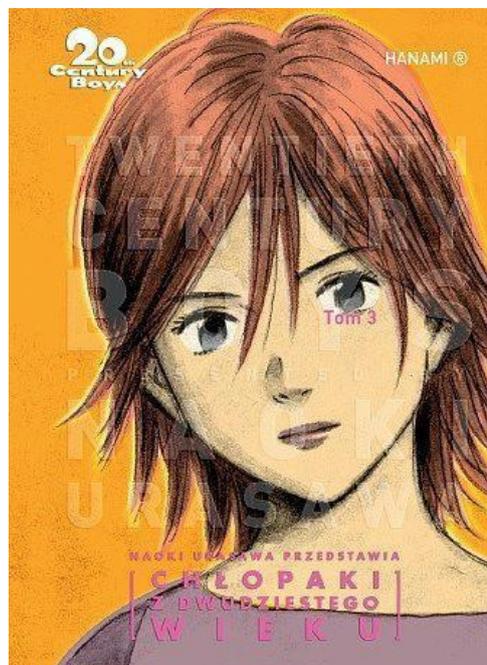
*Chłopaki z XX wieku, wyd. Hanami  
2018 r., ©Hanami,*

zaryzykował całą swą karierę medyczną dla jednego małego pacjenta, który jednak w przyszłości okazuje się być psychopatycznym mordercą, to thriller psychologiczny w najlepszym wydaniu. Pozornie powolny rozwój fabuły usiany jest podnoszącymi ciśnienie krwi zwrotami akcji i praktycznie do samego końca nie jesteśmy pewni losu wszystkich bohaterów. Manga doczekała się ekranizacji w postaci 74 odcinków telewizyjnego serialu animowanego (lata 2004 – 2005), powieści „ANOTHER MONSTER” napisanej przez Urasawę, a znany reżyser, Guillermo del Toro stara się o nakręcenie aktorskiej wersji „MONSTERa”.

Wraz z zakończeniem „Happy!” Urasawa wkracza na rynek mangi z nowym dziełem, „20<sup>th</sup> Century Boys” (lata 1999 – 2006). Historia „Chłopaków z XX wieku” wymaga od czytelnika większego skupienia ze względu na swoją wielowątkowość, przeskoki czasowe i rozciągnięcie akcji na wiele lat (dokładnie od 1969 do 2017 roku). Poznajemy dzieciństwo grupy przyjaciół, którzy w swojej tajnej bazie snuli plany na przyszłość oraz historie o końcu świata i o tym, jak oni staną się bohaterami i będą ten świat ratować. Po wielu latach, kiedy każdy z nich wszedł w dorosłe życie,

ich szarą codzienność przerywa samobójstwo jednego z grupy. Zmarły przyjaciel pozostawia po sobie list, którego treść sprawia, iż pozostała czwórka bohaterów łączy się na powrót, by rozwikłać tajemnicę pewnej sekty. Jej działania pokrywają się z wymyślonymi i spisnymi przez nich w dzieciństwie historiami o zagładzie ludzkości. Lektura „Chłopaków z XX wieku” jest niezwykle satysfakcjonującą, zwłaszcza gdy zaczynamy łączyć ze sobą poszczególne elementy. Dostrzegamy przeróżne smaczki zamieszczone tam przez autora, a śledząc zmagania grupki przyjaciół, podziwiamy zmiany kulturowe i społeczne zachodzące w Japonii w latach trwania historii. Manga przeniesiona została na ekrany w postaci trzech filmów aktorskich oraz doczekała się dwutomowej kontynuacji „21<sup>st</sup> Century Boys”.

Pomysły na genialne komiksy zdają się Urasawie nie kończyć. Od 2003 roku (aż do 2009) rysuje on „PLUTO”, i choć scenariusz oparty jest o pracę Osamu Tezuki „Tetuswan Atomu” (a dokładniej o jej konkretny etap fabularny „Chijō saidai no robotto – Największy robot na Ziemi”), nie można odmówić mu oryginalności i typowego dla Urasawy, ciężkiego klimatu. Podążając śladami detektywa Gesichta próbujemy wraz z nim rozwikłać zagadkę tajemniczych śmierci zarówno ludzi jak i robotów (jak oryginał, „PLUTO” jest mangą SF). Komiks wciąga od pierwszych stron, a wątki zdają się narastać lawinowo.



*Chłopaki z XX wieku, wyd. Hanami  
2019 r., ©Hanami,*



*PLUTO, wyd. Hanami 2011 r.,  
©Hanami,*

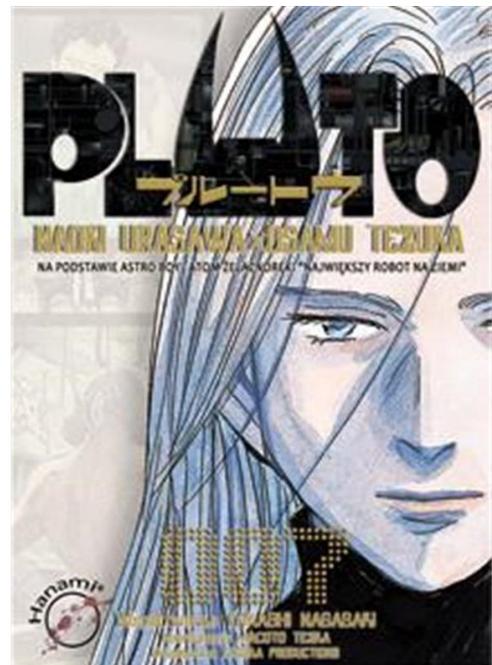
Kolejnym, po „Chłopakach z XX wieku” i „PLUTO”, udanym projektem autora i scenarzysty Takashiego Nagasaki jest „Billy Bat” (lata 2008-2016), historia japońsko – amerykańskiego twórcy komiksów detektywistycznych zatytułowanych właśnie „Billy Bat”, który wiedziony przeczcuciem, że mógł nieświadomie skopiować postać Nietoperza, udaje się do powojennej Japonii (akcja mangi zaczyna się w 1949 roku), by uzyskać pozwolenie na używanie postaci od jej oryginalnego twórcy. Na miejscu okazuje się, że nic nie jest takim jakim się wydaje, a sam Nietoperz jest czymś więcej, niż tylko bohaterem komiksu, a jego historia sięga wielu tysięcy lat.

W międzyczasie powstają dwie krótsze serie, tj. wspomniana wcześniej kontynuacja „Master Keaton” oraz „MUJIRUSHI” (zawarta w jednym tomie historia o miażdżącym długu, zniszczonym małżeństwie i tajemniczym obrazie, który ma pomóc protagoniście i jego córce odwrócić przykry los) oraz kilka zbiorów krótszych form autora. Obecnie pracuje on nad serią „Renzoku manga shōsetsu Asadora!” (od 2018 r.), która jest swoistym hołdem dla ukochanych w Kraju Kwitnącej Wiśni wielkich potworów, kaijū.

Pisząc o twórczości Urasawy należałoby również wspomnieć o licznych nagrodach jakie zdobył jego komiksy. Jest on jedynym, jak dotychczas, twórcą, który zdobył dwa razy nagrodę Kulturalną imienia Osamu Tezuka, jest też trzykrotnym laureatem Nagrody Shōgakukan dla Najlepszej Mangi, a na swoim koncie ma około 20 nagród z krajowych i międzynarodowych konkursów (w tym kilka z Festival international de la bande dessinée d’Angoulême).

Naoki Urasawa, oprócz rysowania komiksów, zajmuje się również muzyką. Tworzy m.in. pod pseudonimem Bob Lennon, a część jego utworów stanowi ścieżkę dźwiękową do filmów „Chłopaki z XX wieku”. Pracuje również jako prezenter radiowy i telewizyjny. Jest wielkim fanem twórczości Osamu Tezuka, Katsushiro Ōtomo, Moebiusa (wspominanego w poprzednich artykułach Jean Giraud, francuskiego artysty rysownika, znanego z ilustracji do wielu zachodnich komiksów), Stephena Kinga. Każdy z wymienionych artystów miał niemały wpływ na styl rysunku i sposób prowadzenia historii przez Urasawę, jednakże nakreślanie charakteru swoich bohaterów zawdzięcza on przede wszystkim swojej wrażliwości i otwartości na ludzi i ich ludzkie sprawy.

Dzięki wydawnictwu Hanami możemy cieszyć się w Polsce lekturą „PLUTO”, „MONSTERa” oraz wydawanych obecnie „Chłopaków z XX wieku”. Pozostaje mieć nadzieję, że w przyszłości uda nam się przeczytać w rodzimym języku inne dzieła autora, jak choćby „Pinneapple Army”, „Master Keaton”, „Asadora!” czy nawet „Yawara!”.



*PLUTO, wyd. Hanami 2012 r.,  
©Hanami,*

## Biblio i webografia

### Osamu Tezuka

Biblio- i webografia:

[https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/osamu\\_tezuka](https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/osamu_tezuka)

<https://tezukaosamu.net/en/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Osamu\\_Tezuka](https://en.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka)

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=1356>

B. Koyama-Richard, Manga 1000 lat historii, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2008

J. Zaremba-Penk, Ikonografia Mangi wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych, Wydawnictwo Kirin, Bydgoszcz 2019

Tytuły wydane w Polsce:

Ayako - Wydawnictwo Waneko, 2019 rok

Black Jack – Wydawnictwo Waneko, 2001 rok – 1 tom, publikacja w odcinkach

Do Adolfów – Wydawnictwo Waneko, lata 2016-2017 – 2 tomy

Fusuke - Wydawnictwo Kotori, 2020 rok

Metropolis - Wydawnictwo Arashi, 2004 rok

MW - Wydawnictwo Waneko, 2020 rok

Norman - Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2020 rok – 2 tomy

Pieśń Apolla – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2015-2016 – 2 tomy

Tytuły inspirowane/oparte o oryginalne scenariusze Tezuki:

Dororo i Hyakkimaru – Wydawnictwo Waneko, nadal się ukazuje, stan na 05.2021 – 3 tomy.

PLUTO – Wydawnictwo Hanami, lata 2011-2012 – 8 tomów

### Riyoko Ikeda

Biblio- i webografia:

B. Koyama-Richard, Manga 1000 lat historii, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2008

J. Zaremba-Penk, Ikonografia Mangi wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych, Wydawnictwo Kirin, Bydgoszcz 2019

Aż do nieba. Tajemnicza historia Polski - życie księcia Józefa Poniatowskiego w mandze Riyoko Ikedy.

Prawda czy fałsz?, [w:] Sztuka Japonii, red. A. Kluczevska-Wójcik, J. Malinowski, Materiały z konferencji, Sztuka Japonii, Polskie Stowarzyszenie Sztuki Orientu, Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie, 23 VI 2007, seria: Konferencje Polskiego Stowarzyszenie Sztuki Orientu, t. 1, Warszawa 2009

K. Kruk; Japonka, która pokochała Europę, w: Mój drogi bracie...; Wydawnictwo J.P.Fantastica, Mierzyn 2014

[https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/rjyoko\\_ikeda](https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/rjyoko_ikeda)

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=484>

<https://czytelnia.tanuki.pl/pokaz/2195/chelsea-walesa-i-kaczynski-unit-czyli>

Tytuły wydane w Polsce:

Aż do nieba – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 1996-1997 – 3 tomy, reedycja 2008 rok – 1 tom

Mój drogi bracie... - Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2014 rok

Róża Wersalu - Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2016-2017 – 3 tomy

## Yukito Kishirio

Webografia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Battle\\_Angel\\_Alita](https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_Angel_Alita)

[https://battleangel.fandom.com/wiki/Aqua\\_Knight](https://battleangel.fandom.com/wiki/Aqua_Knight)

<http://listification.blogspot.com/2015/06/a-long-interview-with-yukito-kishiro.html>

[https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Yukito\\_Kishiro](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Yukito_Kishiro)

<http://jajatom.moo.jp/E-top/frame.html>

<https://www.jpfc.com.pl>

<http://yukitolog.blogspot.com>

Wydano w Polsce:

Battle Angel Alita – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2018-2020 – 4 tomy, reedycja

Battle Angel Alita Last Order – Wydawnictwo J.P.Fantastica, od 2020 roku – seria kontynuowana

Książka:

Battle Angel Alita – Miasto Złomu – Wydawnictwo insignis; 2019 rok

## CLAMP

Bibliografia i webografia:

J. Zaremba-Penk, Ikonografia Mangi wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych, Wydawnictwo Kirin, Bydgoszcz 2019 rok

Kawaii Wydanie specjalne „100% CLAMP”, Wrocław 2002 rok

[https://en.wikipedia.org/wiki/Clamp\\_\(manga\\_artists\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Clamp_(manga_artists))

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=208>

Wydano w Polsce:

Card Captor Sakura – wydawnictwo Waneko, lata 2019-2021 – 12 tomów

Chobits – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2003-2004 – 8 tomów

Chobits Your Eyes Only – Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2004 rok - Artbook

Kobato – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2013-2015 – 6 tomów

Magic Knight Rayerth – wydawnictwo Waneko, lata 2019-2020 – 6 tomów

Opowieści o Białej księżniczce – Wydawnictwo Waneko, 2020 rok

Wish – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2004-2005 – 4 tomy

X-1999 – Wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2000-2003 – 18 tomów

Planowane wydania:

RG Veda – wydawnictwo J.P.Fantastica - 5 tomów, od 2022 roku

## Moto Hagio

<https://www.animenewsnetwork.com/convention/2010/moto-hagio-focus-panel>

<https://peoplepill.com/people/moto-hagio>

<http://www.facebook.com/notes/jpfantastica/moto-hagio-matka-współczesnej-mangi-shojo-która-poślubiła-komiks/437457836277562>

<https://lubimyczytac.pl/autor/71792/moto-hagio>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Moto\\_Hagio](https://en.wikipedia.org/wiki/Moto_Hagio)

Wydano w Polsce – wszystkie ukazały się nakładem wydawnictwa J.P.Fantastica:

Było ich jedenaścioro – 2014 rok

Klan Poe – 2 tomy – 2012 rok

Srebrny Trójkąt – 2015 rok

Planowane wydania – wszystkie nakładem J.P.Fantastica:

Wiosenne marzenie – 2021 rok

Jednorożec – 2022 rok

Tajemniczy ogród – 2022 rok

## **Gainax i Yoshiyuki Sadamoto**

Webografia Gainax

<http://www.lainspotting.com/2016/07/gainax-postmodernism-evangelion-space.html>

<http://www.zimmerit.moe/secret-history-of-gainax/>

[https://evangelion.fandom.com/wiki/Yoshiyuki\\_Sadamoto](https://evangelion.fandom.com/wiki/Yoshiyuki_Sadamoto)

[https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/yoshiyuki\\_sadamoto](https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/yoshiyuki_sadamoto)

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Neon\\_Genesis\\_Evangelion](https://pl.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Neon\\_Genesis\\_Evangelion](https://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion)

[https://www.youtube.com/watch?v=avNT\\_2paWKw](https://www.youtube.com/watch?v=avNT_2paWKw)

[https://www.youtube.com/watch?v=IZGC\\_-YtJNo](https://www.youtube.com/watch?v=IZGC_-YtJNo)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ohjv74qFqpU>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gainax>

<https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/an-introduction-to-hideaki-anno/>

Wydano w Polsce:

Prace Yoshiyuki Sadamoto:

Neon Genesis Evangelion – wydawnictwo J.P.Fantastica, lata 2004-2014 – 14 tomów

Summer Wars – wydawnictwo Waneko, rok 2018 – 3 tomy - projekt postaci

Wilcze dzieci – wydawnictwo Waneko, rok 2015 – 3 tomy – projekt postaci

O dziewczynie skaczącej przez czas – wydawnictwo Waneko, rok 2018 – 1 tom – projekt postaci

Książki:

Neon Genesis Evangelion -ANIMA- wydawnictwo J.P.Fantastica – 5 tomów – nadal się ukazuje

Filmy:

Evangelion 1.11 (Nie) jesteś sam – Anime Gate – DVD

## **Katsuhiro Ōtomo**

Bibliografia i webografia:

A. Kiejziewicz, Japoński cyberpunk. Od awangardowych transgresji do kina popularnego, wydawnictwo Kirin, Bydgoszcz 2018

M.Wojtas, Cyberpunk 1982-2020, wydawnictwo Znak Horyzont, Kraków 2020

[https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/katsuhiro\\_otomo](https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/katsuhiro_otomo)

<https://kulturaliberalna.pl/2011/12/06/biedrzycki-komiks-sny-o-potedze-o-mandze-%E2%80%9Edomu%E2%80%9D-katsuhiro-otomo/>

<https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/terrible-beauty-works-katsuhiro-otomo/>

<https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/articles/12-anime-from-the-80s-that-will-fill-you-with-nostalgia/>

<https://mangabrog.wordpress.com/2014/11/13/a-conversation-between-katsuhiro-otomo-and-takehiko-inoue/#more-585>

<https://mangabrog.wordpress.com/2015/05/17/naoki-urasawa-and-hisashi-eguchi-talk-about-manga-in-the-70s-and-80s-mostly-otomo/#more-715>

Wydano w Polsce:

Akira – Wydawnictwo J.P.Fantastica – lata 2001-2003 – 19 tomów

Akira – Wydawnictwo J.P.Fantastica – reedycja od 2020 roku - nadal się ukazuje

Trzecia Maską – Batman Black&White – Wydawnictwo MT-Semic , rok 1997

Filmy:

Akira

Metropolis

Spriggan

Steamboy

## Tsutomu Nihei

Bibliografia i webografia:

Komentarze tłumacza zamieszczone w komiksach BLAME!, Abara

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=540>

<https://mangabrog.wordpress.com/2016/02/29/a-2016-interview-with-tsutomu-nihei/>

[https://myanimelist.net/people/2000/Tsutomu\\_Nihei](https://myanimelist.net/people/2000/Tsutomu_Nihei)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu\\_Nihei](https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Nihei)

Wydano w Polsce:

Abara –Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2014 rok

BLAME! –Wydawnictwo J.P.Fantastica lata 2016-2018 - 6 tomów

NOISE– Wydawnictwo J.P.Fantastica, 2020 rok

Ryccerze Sidonii Wydawnictwo Kotori, lata 2017-2019 – 15 tomów

Wolverine: Snikt!– Wydawnictwo Waneko, 2016 rok

## Kaori Yuki

Webografia:

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=309>

[https://myanimelist.net/people/2039/Kaori\\_Yuki](https://myanimelist.net/people/2039/Kaori_Yuki)

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3143>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Kaori\\_Yuki](https://en.wikipedia.org/wiki/Kaori_Yuki)

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Kaori\\_Yuki](https://pl.wikipedia.org/wiki/Kaori_Yuki)

<https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=309&orderby=year>

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-02-18/kaori-yuki-rakuen-no-bijo-to-yaju-manga-goes-on-hiatus-after-author-hospitalization/.169652>

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3143>

Wydano w Polsce:

Angel Sanctuary – J.P.Fantastica, lata 2007-2009 - 10 tomów

Królestwo Żwiru – J.P.Fantastica, 2018 rok

Rewolucja według Ludwika - J.P.Fantastica, lata 2014-2015 – 4 tomy

Twój obraz – Kotori. 2018 rok

## **Makoto Shinkai**

Webografia:

<http://en.shinkaiworks.com/>

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3487>

[https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio?ref=nm_ov_bio_sm)

<https://www.filmweb.pl/person/Makoto+Shinkai-292469>

<https://lubimyczytac.pl/autor/89304/makoto-shinkai>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Makoto\\_Shinkai](https://en.wikipedia.org/wiki/Makoto_Shinkai)

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Makoto\\_Shinkai](https://pl.wikipedia.org/wiki/Makoto_Shinkai)

<https://www.animenewsnetwork.com/interview/2013-05-01/makoto-shinkai-the-garden-of-words-interview>

<https://www.animenewsnetwork.com/interview/2011-08-16/interview-makoto-shinkai>

Wydano w Polsce:

5 cm na sekundę – Wydawnictwo Studio JG, 2015 rok - 2 tomy

Dziecię Słońca i deszczu – Wydawnictwo Studio JG, 2021 rok - planowane 3 tomy

Głosy z odległej gwiazdy - Wydawnictwo Waneko, 2019 rok

Ogród Słów – Wydawnictwo Studio JG, 2019 rok

Ona i jej kot – Wydawnictwo Waneko 2018 rok

Twoje imię – Wydawnictwo Studio JG, lata 2018-2019 - 3 tomy

Książka (Light Novel):

Twoje imię light-novel –Wydawnictwo Studio JG, 2017 rok

## **Jirō Taniguchi**

Webografia:

<https://www.tokyobanhbao.com/jiro-taniguchi-travel-book-vuitton-interview-english/>

<https://www.dw.com/en/legendary-manga-creator-jiro-taniguchi-dies/a-37517052>

<http://jaroslawd.blogspot.com/2017/10/recenzja-jiro-taniguchi-idacy-czowiek.html>

<http://www.tcj.com/jiro-taniguchi-1947-2017/>

<http://szuflada.net/pozegnanie-mistrza-jiro-taniguchi-14-sierpnia-1947-11-lutego-2017/>

[https://myanimelist.net/people/3025/Jiro\\_Taniguchi](https://myanimelist.net/people/3025/Jiro_Taniguchi)

<https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/jiro-taniguchi>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Jiro\\_Taniguchi](https://en.wikipedia.org/wiki/Jiro_Taniguchi)

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Jirō\\_Taniguchi](https://pl.wikipedia.org/wiki/Jirō_Taniguchi)

<https://eu.louisvuitton.com/eng-e1/magazine/articles/travel-books#venice/details>

Bibliografia:

B. Koyama-Richard, Manga 1000 lat historii, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2008

Tytuły wydane w Polsce – wszystkie ukazały się nakładem wydawnictwa Hanami

Idący człowiek – 2017 rok

Ikar (rysunek) – 2008 rok

K (rysunek) – 2019 rok

Księga Wiatru (rysunek) – 2009 rok

Letnie niebo (rysunek, scenariusz, w zbiorze „Japonia widziana oczyma 20 autorów”) – 2009 rok

Mój rok - 1 - Wiosna (rysunek) – 2010 rok

Odległa dzielnica – 2010 rok

Podniebny Orzeł – 2010 rok

Ratownik – 2009 rok

Samotny smakosz (rysunek) – 2014 rok  
Wędrowiec z tundry – 2008 rok  
Zoo zimą – 2009 rok

## Naoki Urasawa

Webografia:

<https://mangabrog.wordpress.com/2015/05/17/naoki-urasawa-and-hisashi-eguchi-talk-about-manga-in-the-70s-and-80s-mostly-otomo/#more-715>

<https://lubimyczytac.pl/autor/47678/naoki-urasawa>

<https://sabukaru.online/articles/naoki-urasawa-the-indelible-brilliance-of-mangas-most-thrilling-storyteller>

[https://myanimelist.net/people/1867/Naoki\\_Urasawa](https://myanimelist.net/people/1867/Naoki_Urasawa)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Naoki\\_Urasawa](https://en.wikipedia.org/wiki/Naoki_Urasawa)

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=7081>

<https://www.animenewsnetwork.com/interview/2012-08-20/naoki-urasawa>

Tytuły wydane w Polsce – wszystkie ukazały się nakładem wydawnictwa Hanami :

Chłopaki z XX wieku – nadal się ukazuje – od 2018 roku

MONSTER – lata 2014-2017 - 9 tomów

PLUTO – lata 2011-2014 – 8 tomów

*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, uzyskanych z dopłat ustanowionych w grach objętych monopolem państwa, zgodnie z art. 80 ust. 1 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych*



Ministerstwo  
**Kultury**  
Dziedzictwa  
Narodowego  
**i Sportu.**

Nasi partnerzy:



**tanuki.pl**



Miejska  
Biblioteka  
Publiczna  
w Szczecinie

