

Anna Maria Sutkowska

Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim

Nurt SVD 46/wyd. spec., 103-120

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Manga i sacrum - inspiracje religijne w komiksie japońskim

Anna M. Sutkowska



Anna Maria „Vanitachi” Sutkowska (ur. 1985), absolwentka Prywatnego Liceum Ogólnokształcącego ss. Nazaretanek w Warszawie, magister filologii polskiej (UW) i teologii (UKSW). Entuzjastka i recenzentka komiksów japońskich. Ilustratorka, twórczyni parodii (*dōjinshi*) i autorskich publikacji komisowych inspirowanych mangą (*Akatsukiss*, *Nearly*, *Acarya*). Współpracuje z magazynem „Otaku” i wydawnictwem Studio JG. Zainteresowania: aksjologia kultury, creative writing, literatura piękna, psychologia motywacji.

Kultura, zwłaszcza sztuka, to dla człowieka miejsce realizowania potrzeb, poszukiwania prawdy o sobie, kontaktu z transcendencją¹. Ujmując problem szeroko można powiedzieć, że każde dzieło wyrasta z pewnej wizji człowieka i świata oraz przekazuje ją swoim odbiorcom. Nie zawsze jest to proces wprost przez twórcę zamierzony. W sensie węższym, gdy autorzy świadomie i celowo wykorzystują motywy czy symbole sakralne lub odwołują się do określonej wizji norm moralnych, możemy mówić o inspiracjach religijnych w sztuce. Moją intencją jest przedstawienie komiksu japońskiego jako medium, które tak w treści, jak i formie potrafi czerpać z bogactwa wierzeń Wschodu i Zachodu.

Tradycja opowiadania o przygodach bogów, herosów albo świętych, realizowana przez doryckich garncarzy zdobiących tytky scenami z *Iliady* albo średniowiecznych malarzy tworzących na ścianach katedr *Biblię* dla niepiśmiennych, znajduje swój odpowiednik w iluminowanych zwojach (*emakimono*), przedstawiających istoty z zaświatów (*yōkai*). Współczesny komiks japoński uznaje się za kontynuację linii zapoczątkowanej przez *emaki*, powstające w epoce He-

¹ M. Puchała, *Kulturotwórczy wymiar chrześcijaństwa jako motyw jego wiarygodności* (Wincenty Granat), Poznań 2002, s. 103.

ian (VII-XII wiek n.e.)². Zdaniem Isao Takahaty sposób ich czytania, polegający na stopniowym rozwijaniu zwoju, stwarza iluzję upływu czasu i rozwoju akcji, tak samo jak komiks, a potem film rysunkowy³. Należy jednak pamiętać o ogromnych przemianach, jakie tradycyjna sztuka japońska przeszła na przestrzeni wieków, także pod wpływem spotkania z Zachodem. Sam termin „manga” oznacza „niepohamowane / zwiewne obrazy”⁴ i używany jest albo na określenie komiksu jako takiego, albo, ściślej – komiksu japońskiego⁵. Po raz pierwszy pojawia się w 15-tomowym zbiorze ilustracji drzeworytniczych, które Hokusai wykonywał dla swoich uczniów od roku 1812 aż do śmierci⁶. Było stosowane do rysunków satyrycznych w prasie przełomu XIX i XX wieku. Za ojca współczesnej mangi uważany jest Osamu Tezuka (1911-1989), debiutujący w roku zakończenia drugiej wojny światowej.

Pytanie: czy istnieje „styl mangowy” – budzi wiele kontrowersji⁷. Na pewno nie da się ustalić jednego, ściśle określonego kanonu rysowania postaci. Wiele nieporozumień wynika z utożsamienia całokształtu komiksu mangowego z kilkoma najbardziej charakterystycznymi cecha-

² B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, tłum. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 9.

³ [Za:] tamże, s. 11.

⁴ Ideogram *ga* oznacza rysunek, *man* – wykonane szybko i lekko. Tamże, s. 7. Por. M. Studzińska, *Skąd wzięła się manga?*, „Otaku” nr 5/2008, s. 40-45.

⁵ Takie zawężenie zakresu semantycznego słowa „manga” było reakcją zwrotną na jego popularyzację w krajach zachodnich (gdzie termin „manga” od początku oznaczał komiks japoński). Z kolei określenie „comics” jest stosowane w Japonii do komiksów amerykańskich i europejskich. Osobne zagadnienie stanowi komiks chiński (*manhua*) i koreański (*manhwa*) inspirowany w pewnej mierze twórczością japońską, ale wypracowujący własną poetykę czy obszar zainteresowań, oraz dzieła twórców zachodnich, korzystających z estetyki niektórych twórców czy gatunków mangowych (np. OEL – Original English Language Manga). W niniejszym artykule termin „manga” będzie używany synonimicznie z „komiksem japońskim” i tylko w takim znaczeniu – co jest, oczywiście, pewnym uproszczeniem skomplikowanych (i gorąco dyskutowanych) kwestii dotyczących użycia tego określenia. Por. K. „Grisznak” Wojdyło, *Ódpowiednie dać rzeczy słowo, czyli co jest czym?*, „Otaku” nr 4/2009, s. 38-39.

⁶ Na Zachodzie tytuł prac Hokusai’a zwykło się tłumaczyć jako *Szkice różne* (F. Morena, *Hokusai*, tłum. H. Borkowska, Warszawa 2006, s. 42-43, 114-115).

⁷ Por. chociażby: H. Scott-Baron, *Manga. Grafika komputerowa*, tłum. K. Wojciechowski, Warszawa 2006, s. 6-11; *Czym Waszym zdaniem jest manga?* [zbiór wywiadów], „Computer Arts” nr 9/2010, s. 6-7; Saejin Oh, *Narodziny mangi* [tutorial programu Photoshop], tamże, s. 28-32; Seba, *Za mange! Za kraj! Potrójne...!*, „Otaku” nr 1/2011, s. 44-45; A. Dzierżawski, *Mit mangowego stylu*, „Arigato” nr 10/2011, s. 74-75.

mi niektórych gatunków mangi (np. duże i świetliste oczy bohaterów przy szczątkowym zaznaczeniu ust i nosa w mangach dla młodszych dziewcząt – *shōjo*, albo geometryczne fryzury w mangach dla chłopców w wieku gimnazjalnym – *shōnen*). Da się natomiast wskazać zespół cech najczęściej powtarzających się w komiksie japońskim⁸: strony utrzymane w czerni i bieli, z odcieniami szarości uzyskiwanymi za pomocą rastrow; dość swobodny układ kadrów (czytanych, tak jak pismo japońskie, od prawej do lewej); duża rola onomatopei; bogactwo gatunkowe (uwzględniające zwłaszcza wiek i płeć docelowych odbiorców).

Nie da się mówić o mandze i *sacrum* bez uwzględnia dwóch specyficznych – z punktu widzenia polskich realiów – kwestii: stosunku Japończyków do komiksu oraz sposobu traktowania kwestii religijnych.

Japonia jest krajem ogromnego synkretyzmu religijnego. Wpływy oddziałującego z Chin taoizmu, konfucjanizmu i buddyzmu (zwłaszcza w postaci rodzimej tradycji amidyzmu, odłamu mahajany) zlewają się z rdzennie japońską tradycją sintoistyczną. Sintoizm w połączeniu z neokonfucjanizmem konsolidował lud japoński wokół osoby cesarza, był traktowany jako część tożsamości narodowej i odegrał ogromną rolę w pierwszej połowie XX wieku (okupacja Korei, udział w II wojnie światowej jako jedno z państw Osi). Z kolei chrześcijaństwo postrzegano jako religię reprezentującą społeczeństwa zachodnie. Jego wpływy zależały od stosunku, jaki w danej epoce mieli Japończycy do mieszkańców krajów USA i Europy – od entuzjazmu i „mody na chrześcijaństwo” po krwawe prześladowania połączone z ideologią nacjonalistyczną. Obecnie chrześcijanie stanowią ok. 2% społeczeństwa japońskiego. Znajomość doktryny (katolickiej lub protestanckiej) jest równie powszechna, co powierzchowna, a Jezus czy Maryja stanowią ikony kultury zachodniej, tak samo jak Myszka Miki i Michael Jackson. Buddyzm, występujący w Kraju Kwitnącej Wiśni pod postacią setek szkół i odłamów, kładzie nacisk na doświadczenie wewnętrzne, a nie warstwę dogmatyczną. Panteistyczny shintoizm z wiarą w duchy i przodków przybiera postać noworocznych rytuałów, ofiar składanych zmarłym, objawia się przede wszystkim na poziomie kultu – nie samej wiary, a wielu obserwatorów może wręcz doprowadzić do konkluzji, że Japończycy są nie tyle pobożni, co zabobonni. Oni sami często deklarują przynależność do kilku religii. Popularne powiedzenie głosi, że w Kraju Wschodzącego Słońca każdy rodzi się sintoistą, bierze chrześcijański ślub i umiera jak buddysta (ponieważ białe suknie panny młodej i wesela zyskały niezwykłą popularność⁹, a lokalne

⁸ Żadna z nich nie jest warunkiem *sine qua non* mówienia o mandze i da się wskazać wiele wyjątków.

⁹ Wiele par prosi o „ślub” w kaplicy i błogosławieństwo księdza lub pastora,

odmiany buddyzmu charakteryzują się najwystawniejszą ceremonią pogrzebową). W sztuce malarskiej nigdy nie istniał zakaz przedstawiania bogów, nawet w sposób bardzo ludzki, oddających się przyziemnym czynnościom, co zresztą wynikało z silnej antropomorfizacji sintoistyczno-buddyjskiego panteonu. Sporządzanie ich wizerunków nie miało charakteru sakralnego, chociaż należy pamiętać, że za sprawą filozofii zen malarstwo i kaligrafia nabierały znaczenia kontemplacyjnego, niezależnie od tego, czy tematem był wers sutry, wiersz bogini Kannon czy czaple brodzące w stawie.

O ile relację Japończyków do wykorzystywania symboliki religijnej dałoby się określić jako bardziej swobodną w porównaniu na przykład z polskim katolicyzmem, to ich stosunek do komiksów należałoby nazwać w skrócie „bardziej serio”. Wynika to z odmiennych uwarunkowań kulturowych. Pismo japońskie zawiera, poza sylabicznymi hiraganą i katakaną, kilka tysięcy znaków kanji¹⁰ pochodzenia chińskiego. Mają one charakter piktogramów. Przepaść między słowem pisanym a obrazem, charakterystyczna dla logocentrycznej kultury zachodniej, znika tam, gdzie ludzie posługują się pismem obrazkowym. Kaligrafia japońska stanowi doskonały przykład łączenia słowa i obrazu w jeden nierozzerwalny znak¹¹. W Polsce komiks kojarzy się z czasopismami dla najmłodszych, przygodami superbohaterów – takich jak Batman i Spiderman, albo artystycznym undergroundem. W Japonii komiksy to $\frac{1}{3}$ publikacji, czytanych w każdej grupie wiekowej – od uczniów podstawówki po emerytów. Ogromne bogactwo gatunkowe i rozpiętość tematyczna sprawiają, że mangi traktuje się na równi z książkami jako medium, które może służyć do przekazywania niekiedy bardzo poważnych treści. Obok szkolnych romansów, historii sportowych czy przygód dziewczynek – czarodziejek, na półkach księgarni stoją mangi psychologiczne i socjologiczne, mangi – książki kucharskie, poradniki seksualne, mangowe adaptacje *Biblii* i *Kapitału*. Nie brakuje również *ecchi* i *hentai*, czyli mangowej pornografii, której popularność na Zachodzie przez długi czas przyczyniała się do tworenia czarnej legendy japońskiego komiksu.

co jednak nie jest tożsame z chrześcijańskim sakramentem małżeństwa. Patrz: I. Rutkowska, *W Kawagoe. Antropolog wobec życia codziennego Japończyków*, Warszawa 2006, s. 87-88.

¹⁰ W powszechnym użyciu, jako szkolne minimum programowe ustalone przez japońskie Ministerstwo Edukacji, 1945 znaków w kilku możliwych czytaniach (B. Nowak, *Słownik znaków japońskich*, Warszawa 2009, s. 7).

¹¹ Y. Suzuki, *Kaligrafia japońska*, tłum. J. Piątek, Warszawa 2007, s. 6-11.

Religijne inspiracje w mangach da się obserwować na kilku płaszczyznach. Pierwszą nazywam ornamentyką, ponieważ dotyczy warstwy zewnętrznej, chociaż nie jedynie rysunkowej. Symbole religijne takie jak krzyż, yin-yang, imiona postaci odsyłające do Biblii, mitologii, umiejscowienie akcji w sintoistycznym chramie albo gotyckiej katedrze to sposoby, w jaki *sacrum* przejawia się w wielu mangach. Niekiedy mamy do czynienia ze skomplikowanym układem odniesień, w którym wybory dokonywane przez artystę na tym pierwszym poziomie mają głębokie uzasadnienie w całościowej wymowie utworu, a ich zadaniem jest otworzyć czytelnika na głębszy wymiar opowiadanej historii. Jednocześnie duża liczba utworów korzysta z tego zabiegu na zasadzie zupełnej dowolności, żeby przyciągnąć uwagę czytelnika. Dobrym przykładem będzie użycie imienia Kain: w mandze Kaori Yuki (pod takim tytułem¹²) istnieje odniesienie do biblijnego pierwowzoru, natomiast Misaki Saitō przyznaje, że zamierzała tak nazwać jednego z pozytywnych bohaterów drugoplanowych i zrezygnowała tylko dlatego, aby nie mylono go z inną postacią (imieniem Kai). Z kontekstu wynika, że autorka odwoływała się do klimatów wiktoriańskiej Anglii, a „Kain” zostało potraktowane jako typowe europejskie imię, na równi z Alice czy Dorothy¹³.

Pierwsza płaszczyzna odniesień religijnych bardzo często przybiera postać zapożyczeń z mitologii wielu regionów świata. Autorzy mang nie zawsze są w pełni świadomi, na ile wykorzystywany przez nich system kosmologiczny czy postacie bóstw są świadectwem wierzeń nieobecnych (albo obecnych szczątkowo) we współczesnym świecie i reliktem przeszłości. Na przykład Hidekaz Himaruya w humorystycznym komiksie *Axis Powers Hetalia* opowiada o historii świata (przeważnie nowożytnej, zwłaszcza okresie drugiej wojny światowej) za pomocą spersonifikowanych państw – bohaterów. W jednym z pasków komiksowych pośrednio daje wyraz przekonaniu, że Grecy nadal wierzą w Zeusa i Herę¹⁴. Z mitologii greckiej czerpie także historia Masami Kurumady *Saint Seiya* (jej animowana adaptacja była wyświetlana w Polsce pod tytułem *Rycerze zodiaku*)¹⁵. Opowieść o miłości młodzieńca Endymiona i Serenity, bogini Księżycy, stała się punktem wyjścia

¹² L. Lemańczyk, „Kaine”. *Psychologiczna recepcja biblijnego mitu*, „Kompedium Kawaii”, nr 1/2003, s. 132-139.

¹³ M. Saitō, *Drug-on*, tłum. P. Ślusarczyk, t. I, Warszawa 2010, s. 170.

¹⁴ H. Hidekaz, *Axis Powers Hetalia*, tłum. P. Ślusarczyk, t. 2, Warszawa 2010, s. 36. Por. tamże, s. 39.

¹⁵ Ikki, „Saint Seiya”. *Dziwne przygody Rycerzy zodiaku*, „Kawaii” nr 3/2000, s. 22-24.

niezwykle popularnej mangi autorstwa Naoko Takeuchi, skierowanej do młodszych dziewcząt, pod tytułem *Czarodziejka z Księżycy*¹⁶. Rysownicza wykorzystwała też konwencję nadawania planetom Układu Słonecznego imion rzymskich bóstw, tworząc opowieść o wojowniczkach broniących Księżycowego Królestwa, którego losy miały dopełnić się na Ziemi. Starogrecką onomastyką posługuje się wspomniana już Katori Yuki (w mandze *Zeus*) czy Yuu Watase, twórczyni historii osadzonej w realiach współczesnej Japonii, *Arashi no Ceres*¹⁷. Ta druga autorka wykorzystwała mitologię Chin dotyczącą czterech stworzeń – bóstw opiekuńczych stron świata przy tworzeniu alternatywnej rzeczywistości w komiksie *Fushigi Yugi*¹⁸, którego główna bohaterka, niezbyt dobrze radząca sobie w szkole gimnazjalistka, zostaje wciągnięta do Świata Czworoga Bóstw, gdzie zostaje kapłanką Suzaku (Feniksa). Romansowa fabuła tylko w niewielkim stopniu korzysta z mitologicznego materiału. Podobnie w wypadku Akiry Toriyamy i jego serii *shōnen* pt. *Dragon Ball*¹⁹, gdzie legenda o Son Goku, Małpim Królu, zostaje potraktowana z przymrużeniem oka – bohaterowie próbujący zdobyć siedem tytułowych smoczycich kul (aby, zgodnie z inną chińską legendą, wezwać smoka, który spełni ich życzenie) przeżywają setki nadzwyczajnych przygód, staczają pojedynki, spotykają przedstawicieli pozaziemskiej cywilizacji. Toriyama chętnie parodiuje znane gatunki i konwencje, tworzy też rodzaj satyry na japońskie społeczeństwo. Inna seria dla chłopców, okrzyknięta następcą Dragon Balla – *Naruto* Masashiego Kishimoto, czerpie pełnymi garściami z japońskiego folkloru, zwłaszcza opowieści o przebiegłych, magicznych lisach²⁰. Wierzenia sintoistyczne, szczególnie przebogate bestiarium różnej maści demonów, diabłów (*oni*), zwierząt o nadzwyczajnych zdolnościach (koty, lisy, *tanuki*) czy ożywających przedmiotów – szczególnie silnie oddziałuje na twórców komedii (*Inu-Yasha* Rumiko Takahashi²¹) oraz horrorów (*Vampire Princess Miyu* Karumi Kakinouchi²²), ale i eksperymentów zgrabnie łączących obie, pozornie sprzeczne konwencje (np. *Pitu pitu* Daisuke Igarashiego²³ czy wzorowane na klasycznych japońskich drzeworytach

¹⁶ N. Takeuchi, *Czarodziejka z Księżycy*, tłum. S. Yasuda (od 9 tomu R. Rzepka), t. 1-18, Olecko 1997-1999, zwł. t. 2, s. 150-154.

¹⁷ Y. Watase, *Arashi no Ceres*, t. 1, Tokyo 1996.

¹⁸ Y. Watase, *Fushigi Yugi*, tłum. R. Rzepka, A. Opalko, t. 1-18, Olecko 2000-2003.

¹⁹ A. Toriyama, *Dragon Ball*, tłum. R. Rzepka, t. 1, Olecko 2001, s. 21-22.

²⁰ M. Kishimoto, *Naruto*, tłum. R. Rzepka, t. 1-48, Olecko 2003-2010.

²¹ R. Takahashi, *Inu-Yasha*, tłum. W. Nowakowski, t. 1, Warszawa 2004.

²² Tłum. R. Rzepka, t. 1, Szczecin 2004.

²³ Tłum. R. Bolałek, t. 1, Warszawa 2010.

komiksy Mizukiego Shigeru²⁴). Mitologia skandynawska znajduje silną reprezentację w mangach z gatunku fantasy, ale także na przykład w romansie obyczajowym w stylu realizmu magicznego – *Oh! My Goddess!* Kosuke Fujishimy²⁵.

Chrześcijaństwo, także żydowska Kabała, są dla artystów z Japonii interesujące przede wszystkim z uwagi na wątki apokaliptyczne oraz angelologię i demonologię. Często chrześcijaństwo, zwłaszcza katolicyzm, utożsamiane są z systemem zakazów społecznych i ciasną, mieszczańską moralnością, której ma zostać przeciwstawiona siła uczuć łączących bohaterów. Takie ujęcie, na przykład w komiksie *Angel Sanctuary* Kaori Yuki²⁶, również zaliczam do pierwszej, najbardziej zewnętrznej warstwy odniesień, ponieważ nagromadzenie wątków fantastycznych oraz luźne łączenie wierzeń chrześcijańskich, apokryfów i wiary w reinkarnację uniemożliwia rzeczową dyskusję nad przeżywanymi przez postacie konfliktami moralnymi (które okazują się pozorne). Szerokie i wyjątkowo efektowne odniesienie do Apokalipsy św. Jana stworzyła grupa rysowniczek CLAMP w mandze *X/1999*²⁷, gdzie dramaty psychologiczne, relacje między bohaterami, zwłaszcza zakazana, wyklęta miłość – łączą się za sprawą fatum ze spiskiem rządowym, próbami stworzenia doskonałej ludzkości i faktycznymi zwiastunami końca świata.

O ile niektóre dzieła CLAMP-a wykorzystują inspiracje religijne bardzo powierzchownie (por. postacie aniołów i demonów w mandze *Wish*²⁸), inne stworzone przez tę grupę tytuły stawiają sobie dużo ambitniejsze cele reinterpretacji świętych ksiąg judaizmu i chrześcijaństwa albo hinduizmu i przedstawienia opisanych tam dziejów jako żywo poruszającego czytelników dramatu uwikłanych węń bohaterów. Taka sytuacja ma miejsce we wspomnianej już mandze *X/1999*, jak również w jednym z pierwszych tytułów tego zespołu – *RG Veda*²⁹. Bohaterowie noszący imiona zapożyczone z mitologii (Ashura, Kumara-ten, Kujaku, a nawet Soma), uczestnicy teogonii, przechodzą zwycięsko przez szereg prób, których finał przypomina jednak klasyczną

²⁴ B. Koyama-Richards, *Manga. 1000 lat...*, s. 212-225.

²⁵ Tłum. R. Rzepka, t. 1-27, Olecko 2000-2005.

²⁶ Tłum. P. Dybała, t. 1, Olecko 2007, s. 10-12, por. tenże, *Dodatek od tłumacza*, tamże, s. 390-392.

²⁷ Tłum. R. Rzepka, t. 1-18, Olecko 200-2003.

²⁸ Scenariusz A. Ohkawa, rysunki T. Nekoi, tłum. R. Rzepka, t. 1-4, Olecko 2004-2005.

²⁹ Scenariusz N. Okhawa, rysunki M. Apapa, t. I, Tokyo 1994. Por. M. Gajderowicz, M. Kawa, *Legenda „Rg Vedy” – „Potęga obietnicy”, „Kawaii – Wydanie specjalne: 100% CLAMP”*, nr 3/2002, s. 74-79.

grecką tragedię. Na okładkach tomów oraz w dwóch wydanych artbookach (zbiorach ilustracji, głównie w kolorze) przedstawiani są z rekwizytami zaczerpniętymi z hinduistyczno-buddyjskiej ikonografii: symbolizującym czystość i harmonię kwiatem lotosu, kołem dharma, kwiatami wiśni przypominającymi o ulotności i przemijaniu postrzeżanego przez nas świata³⁰. *RG Veda* oraz *X* łączą wpływy religijne na poziomie ornamentu z drugą płaszczyzną inspiracji – odniesieniem do świętych tekstów i postaci – oraz płaszczyzną trzecią, podejmującą problematykę szeroko rozumianej moralności.

O życiu założyciela jednej z największych religii świata opowiada komiks Osamu Tezuki pt. *Budda*. Rysownik – w Japonii nazywany bogiem mangi¹ – obficie czerpie z buddyjskich apokryfów. Szczegółowo przedstawia też realia starożytnych Indii, nieco dramatyzując – głód, niedostatek, choroby. Z tego powodu twórca wprowadza wiele postaci fikcyjnych, których losy obrazują konkretne problemy, na przykład Chapra, sierota wojenny z nizin społecznych, czy Tatta, parias – złodziej. Tezuka poświęca wiele czasu wprowadzeniu nas w czasy historycznego Buddy, na przykład wojnom między poszczególnymi księstwami. A jednocześnie rysownik nie szczędzi wysiłku, aby pokazać, że Budda nie jest tylko postacią historyczną. Cały pierwszy tom dotyczy dzieciństwa Buddy. Artysta opisuje cudowne znaki towarzyszące narodzinom księcia Gautamy. Cały pierwszy tom poświęca jego dzieciństwu. Oświecenie osiąga w tomie czwartym. Dalej rysownik przedstawia dzieje tworzącej się wokół niego wspólnoty, aż do momentu śmierci Buddy. Według interpretacji Tezuki to sam Brahma, bóg, który przybiera postać starca, ukazuje się księciu Gautamie, nakierowuje go na ścieżkę oświecenia, a po śmierci – osobiście prowadzi do raju.

Dużo miejsca poświęca historii Anandy, umiłowanego ucznia Buddy. Przedstawia go jako nawróconego łotra: matka Anandy zostaje zamordowana, a on przysięga zemstę i poświęca się Marze. Troska i współczucie, jakie okazuje mu Budda, zmieniają spojrzenie chłopca.

Niektóre postacie symbolizują konkretne nauki Buddy – na przykład Naradatta, mnich, który został zmieniony w zwierzę dlatego, że chętnie brał udział w polowaniu. W sposób śmiały i nowatorski Tezuka łączy motywy fikcyjne, legendarne, znane z buddyjskich tradycji oraz przekaz samego Buddy. Warto podkreślić, że Osamu Tezuka przeżył drugą wojnę światową, w tym klęskę japońskiego imperializmu i upokorzenie amerykańskiej okupacji, stąd w jego dziełach bardzo silne jest przesłanie pacyfistyczne, antywojenne. Komiks liczący 8

³⁰ B. Koyama-Richards, *Manga. 1000 lat...*, dz. cyt., s. 152.

tomów (po 360-400 stron każdy), powstający od 1978 roku, jest także świadectwem rozwoju artysty w drugim okresie jego twórczości, po kryzysie wywołanym sporem z autorami mang gekiga³¹, którzy zarzucali „ojcu mangi” infantylność podejmowanych tematów. Na marginesie warto dodać, że innym dziełem tego wszechstronnego artysty był realizowany na przełomie lat 80. i 90. ubiegłego wieku *Tezuka Osamu no Kyūyaku Seisho Monogatari – Stary Testament według Osamu Tezuki*, film animowany opowiadający historię Narodu Wybranego od czasów Mojżesza. Realizację projektu przerwała śmierć Tezuki.

Innym, współczesnym już przedsięwzięciem związanym z *Biblią* jest inicjatywa MangaNEXT³². Tym razem chodzi o mangową adaptację pism Starego i Nowego Testamentu w formie możliwie jak najprzystępniejszej. W skład projektu wchodzi 4 tomy po 270 stron w kolorze. Są to: *Mutiny* (Księga Rodzaju i Wyjścia), *Melech* (Wyjścia, Liczb, Sędziów, Ruth, Jozuego, 1 Samuela, 1 Kronik) *Metamorphosis*, *Messiah*. Autorka stawia sobie za cel uczynić historię biblijną zrozumiałą dla młodszych odbiorców – dialogi są napisane żywym, ale bardzo prostym językiem. Każdej postaci nadano indywidualny rys psychologiczny. Niekiedy artystka stosuje daleko idące próby uwspółcześnienia mentalności bohaterów (na przykład władca Jerycha zastanawia się, czy Izraelici prowadzą z nim wojnę psychologiczną³³), co przy zupełnie innej mentalności semickiej (na przykład prawo heremu) wydaje się raczej nieporozumieniem. Od strony projektów postaci – zaskoczyły mnie stylistyczne nawiązania do mang typu *shōjo* z lat 70. i 80. ubiegłego wieku.

Trudno uznać te tytuły za wyjątkową kreację artystyczną, warto natomiast wskazać na ich walory edukacyjne, popularyzatorskie. Z jednej strony w Japonii często używa się komiksów do przekazania wiedzy naukowej (np. mangowa historia Japonii albo historia malarstwa europejskiego), więc dzieło Ryo Azumi dobrze wpisuje się w ten nurt, z drugiej – poziom wiedzy o religiach chrześcijańskich wydaje się niezbyt wysoki – więc istnieje potrzeba przekazywania tego typu treści.

Plaszczyzna inspiracji religijnych w przedstawieniu problematyki moralnej wydaje się mi najciekawsza, ale i najtrudniejsza do zdefiniowania. Nie zawsze da się wskazać granicę pomiędzy poszukiwaniami stricte filozoficznymi, etycznymi – a odniesieniem do transcendencji. Jednocześnie oba te ujęcia nie są przeciwstawne, tylko komplementarne. Dlatego ograniczę się jedynie do kilku przykładów z najpopularniejszych i najlepiej rozpoznawanych przez polski fan-

³¹ Tamże, s. 154.

³² R. Azumi, *Manga Melech*, tłum. na angielski J. Giner, b/w, 2000.

³³ Tamże, s. 72.

dom tytułów, zdając sobie sprawę, że obecność problematyki moralnej i sposób jej przedstawienia może być kluczem do analizy większości najwybitniejszych dzieł komiksu japońskiego.

We wspomnianym już tytule dla dorastających chłopców, *Naruto*, Masashi Kishimoto tworzy świat alternatywny, w którym wioski ninja prowadzą ze sobą wojny. Głównymi bohaterami są Naruto Uzumaki i Sasuke Uchiha. Sasuke reprezentuje typowy dla Japonii etos odwetu – pragnie zabić swojego brata, który wymordował ich rodzinę. Chociaż udaje mu się dokonać zemsty, to odkrywa bezwartościowość swojego celu (postępowanie brata miało zupełnie inne uzasadnienie) i nie zaznaje ukojenia. Pragnie teraz zniszczyć rodzinną wioskę, gdyż to konflikty w jej obrębie doprowadziły do tragedii rodziny Uchihów. Naruto Uzumaki reprezentuje ideę przebaczenia. Pragnie stać się silny, by chronić swoich bliskich, próbuje nawrócić Sasuke na właściwą drogę. W pewnym momencie musi stanąć do walki z Painem, herytem brygady terrorystycznej „Brzask”, odpowiedzialnym za niszczenie domu Naruto i śmierć wielu jego przyjaciół. Pein wyznaje filozofię niewiary w ludzi, uznaje ból i nienawiść za niezbywalne elementy świata. Naruto wygrywa walkę, ale przebacza Peinowi i prosi, by ten uwierzył, że ludzie są w stanie pokonać nienawiść. Wtedy Pein za pomocą swoich umiejętności kontrolowania sansary wskrzesza poległych mieszkańców osady, sam przyplacając to życiem. Wypowiada znamienne słowa: „Można odnieść wrażenie, że ktoś to... zaplanował. Kto wie... Może to sprawka Boga, prawdziwego Boga”³⁴.

W *Kuroshitsuji*, mandze Yany Toboso³⁵, panicz z angielskiej arystokracji, Ciel Phantomhive, zawiera pakt z demonem, żeby pomścić zamordowanych rodziców chłopca. Demon nazywa się Sebastian Michaeli, jest wzorowym kamerdynerem, a przy okazji obrońcą, i, na swój sposób, przyjacielem chłopca. Za przeciwnika mają anioła, a w zasadzie anielicę, która oczyszczenie świata utożsamia z zagładą ludzkości – i do niej chce doprowadzić. Angela jest postacią z wizji raczej manichejskiej, może buddyjskiej, nie chrześcijańskiej. Natomiast Sebastian Michaelis, teoretycznie demon, zjednuje sobie sympatię. Warto wskazać, że Yana Toboso łączy klimat wiktoriańskiej Anglii z mitologią wschodnią (*shinigami* – bogowie śmierci), odniesieniami do postaci historycznych (Ronald Knox, autor *Ukrytego strumienia*, apologeta chrześcijański dał imię jednemu z *shinigami*, Sebastian Michaelis to autor klasyfikacji demonów z Francji, żyjący na przełomie XVI i XVII wieku³⁶).

³⁴ M. Kishimoto, *Naruto*, dz. cyt., s. 128.

³⁵ A. „Hibari” Skowronek, *Kamerdyner z piekła rodem*, „Otaku” nr 5/2009, s. 8-11.

³⁶ A. Korczak, *Demonia do opieki zatrudnię*, „Arigato” nr 3/2009, s. 17.

Tsugumi Ohba i Takeshi Obata stworzyli 12-tomowy komiks³⁷, w którym nietypowo przedstawiają problematykę prawnego wymiaru odpowiedzialności za życie ludzkie. Light Yagami, młody, zdolny student, znajduje notes o magicznych właściwościach: każdy człowiek, którego twarz potrafi sobie wyobrazić i którego imię i nazwisko wpisze do tego notesu, umrze. Light wykorzystuje tytułowy Death Note, by obronić koleżankę napastowaną przez gang motocyklowy, potem za jego pomocą eliminuje poszukiwanych przestępców, terrorystów, zbiegłych więźniów. Jednak pragnienie władzy przybiera na sile. Light sam mianuje się bogiem nowego, lepszego świata. Ponieważ działa poza procedurą, w pościg za nim rusza genialny detektyw o pseudonimie L. Wtedy Light usiłuje wykorzystać śmiertcionośny zeszyt do zabicia L'a. Chociaż w samej mandze nie znajdziemy krytyki kary śmierci jako takiej, autorzy pokazują jej wieloznaczność. Yagami z obrońcy sprawiedliwości staje się zbrodniarzem, a część społeczeństwa idzie za nim, oddając „Kirze” niemal boską cześć i występując przeciw policji. Liczne odwołania do sztuki sakralnej, zwłaszcza motywu piety³⁸, hiszpańskiego baroku oraz mitologii japońskiej – znów bogowie śmierci, faktyczni depozytariusze notesów, z których współpracownik Lighta, Ryuk, wygląda jak punk.

Istnieją w komiksie japońskim gatunki, które niemal z założenia poruszają określony zespół zagadnień etyczno-moralnych. Dobrym przykładem będzie cyberpunk, historie umiejscowione w niedalekiej, ale postapokaliptycznej przyszłości, przeważnie w świecie wyniszczonym wojnami albo kataklizmami, dysponującym bardziej zaawansowaną technologią. Obustronna zależność człowieka i maszyny, obecność androidów i cyborgów, biomechaniczne implanty i substancje narkotyczne, powodujące uwolnienie nie odkrytych jeszcze możliwości ludzkiego ciała i umysłu – to repertuar takich twórców jak Masamune Shirow (*Ghost in the Shell*³⁹), Katsuhiro Otomo (*Akira*⁴⁰) czy Hiroki

³⁷ Scenariusz Tsugumi Ohba, rysunki Takeshi Obata, *Death Note*, tłum. Paweł Dytała, t. 1-12, Mierzyn 2007-2009. Też: Urd, *Notes śmierci*, „Otaku” nr 1/2007, s. 8-11; Dawid „DaVe” Jabłoński, „*Death Note*”. *Zbrodnia i Kara*, „Kyaa”, nr 5/2009, s. 62-67.

³⁸ Jeszcze szerzej wykorzystano odniesienia ewangeliczne w animowanej adaptacji mangi, gdzie pojawia się m.in. przywołanie sceny, w której Jezus obmywa nogi swoim uczniom. Dobroć i pokorę Jezusa reprezentuje L'a Light – Kira staje się Judaszem.

³⁹ Tłum. R. Rzepka, t. 1-2, Olecko 2003; Błękitna Czarodziejka, „*Ghost in the Shell*” [manga], „Kawaii” nr 1/1999, s. 8-12; Profufuzusz, „*Ghost in the Shell*” [anime], tamże, s. 13-14.

⁴⁰ Tłum. R. Rzepka, t. 1, Olecko 1999.

Endo (*Eden*⁴¹). W ich mangach wraca pytanie o istnienie natury ludzkiej, o granicę oddzielającą człowieka od maszyny, o możliwości doskonalenia rasy ludzkiej, ale i konsekwencje polityki proeugenicznej. Podobny zespół zagadnień wraca w komiksach spod znaku „wielkich robotów”. Ludzkość uzbrojona w ogromne maszyny bojowe (którymi kierują zazwyczaj piloci-dzieci) musi stawić czoła zagrożeniom ze strony obcych cywilizacji (*Exaxxion*⁴², *Neon Genesis Evangelion*⁴³). Widowiskowe walki robotów z kosmitami stają się, zwłaszcza w ambitniejszych tytułach tego nurtu, pretekstem do poruszenia zagadnień odpowiedzialności, wpływu polityki na życie przeciętnych obywateli albo wręcz obrazem zmagania, jakie bohater prowadzi sam z sobą. Przepracowanie własnych traum, umiejętność wybaczenia i poświęcenia osobistego szczęścia (a nawet zdrowia i życia) innym – stają się warunkiem zwycięstwa w walce. Pod tym względem pojedynki gigantycznych mechów przypominają europejski średniowieczny moralitet. Mohiro Kotō stawia sobie za cel przedstawienie zachowania człowieka w obliczu śmierci – założeniem jego historii pt. *Narutaru* jest to, że każda walka, w wyniku wyczerpania zasobów energii życiowej, kończy się, niezależnie od jej wyniku, śmiercią pilota⁴⁴. Subtelna analiza psychologiczna daje obraz ludzkiej wielkości bądź małości i bliska jest wezwaniom do rozpaczliwego heroizmu na kartach powieści Alberta Camusa.

Neon Genesis Evangelion zarówno film animowany studia Gainax⁴⁵, jak i jego komiksowa adaptacja ze scenariuszem i rysunkami Sadamoto⁴⁶) łączy w sobie zalety obu nurtów, podejmując problematykę dojrzewania i budowania relacji w świecie nieustannie zagrożonym unicestwieniem, wśród ludzi, którym nie zawsze można ufać. Shinji Ikari, czternastoletni chłopiec, który jest pilotem jednego z biorobotów – Evangelionów, musi walczyć nie tyle z obcymi formami życia – nazywanym aniołami, ale poczuciem bezsensu, braku akceptacji ze strony wiecznie zapracowanego ojca – naukowca, rozpaczą po śmierci przyja-

⁴¹ Tłum. Z. Kiersznowski, t. 1, Warszawa 2002.

⁴² K. Sonoda, *Exaxxion*, tłum. M. Nowak-Kreyer, t. 1, Warszawa 2002.

⁴³ Y. Sadamoto, *Neon Genesis Evangelion*, tłum. R. Rzepka, t. 1-11, Olecko 2004-2008.

⁴⁴ M. Kitō, *Narutaru*, t. 1-12, Tokyo 1998-2003; K. „Grisznak” Wojdyło, „*Pokemon*” dla dorosłych, „*Otaku*” nr 2/2011, s. 25-27.

⁴⁵ K. „Grisznak” Wojdyło, *Odbudowa i rekonstrukcja*, „*Otaku*” nr 4/2008, s. 17-19.

⁴⁶ Zob. analizę złożonej sieci odwołań biblijnych i mitologicznych w mandze i anime pod tym tytułem – Mr. Gato, „*Neon Genesis Evangelion*”, „*Kawaii*” nr 11/98, s. 39-41.

ciela, do której sam się przyczynił⁴⁷. Największym wrogiem człowieka nigdy nie okazuje się zagrożenie z zewnątrz.

Pytanie o to, czy ludzkość, w swoim pędzie do podnoszenia jakości życia i tworzeniu coraz to nowych technologii, nie sprowadzi na siebie zagłady – jest konstytutywne dla cyberpunku i gatunku z wielkimi robotami, a pojawia się od pierwszych, pionierskich produkcji tego typu, jak *Metropolis* Osamu Tezuki⁴⁸. W tej klasycznej, skierowanej do młodszego odbiorcy historii, autor sugeruje analogię między mechanizmami ewolucji, prowadzącymi do wyginięcia dinozaurów i mamutów, a ekspansywnym rozwojem nauki, używanej do popełniania zbrodni⁴⁹. Genialny naukowiec, Charles Lawton, zostaje zmuszony do skonstruowania androida, który ma stać się bronią organizacji przestępczo-terrorystycznej, udaje mu się jednak uciec, zabierając ze sobą swoje dzieło, maszynę ludzaco podobną do kilkuletniego chłopca. W smutnej historii Mitchiego, bo tak nazywa się android, łatwo odczytać morał, że o człowieczeństwie decyduje bardziej nasze postępowanie niż cechy biofizyczne oraz że tylko ludzie mogą okazać się naprawdę nieludzy i ściągnąć na siebie zasłużoną pomstę. Osamu Tezuka, który – notabene – był także autorem mangowej adaptacji powieści Dostojewskiego *Zbrodnia i kara*, wielokrotnie podejmował problematykę bioetyczną, zwłaszcza odnosząc się do zawodu lekarza. Sam ukończył studia medyczne i swoje obserwacje wykorzystał przy kreacji postaci Black Jacka, niezwykle utalentowanego chirurga, pozbawionego uprawnień do wykonywania zawodu i podejmującego się, nielegalnie, niezwykle ryzykownych operacji⁵⁰.

Oddzielną pracę można by poświęcić mangom podejmującym tematykę okołomilitarną – zwłaszcza tytuły poświęcone interpretacji kodeksu samurajskiego (*Vagabond*⁵¹, *Samotny Wilk i Szczenie*⁵², *Księga Wiatru*⁵³, *Usagi Yojimbo*⁵⁴) oraz komiksy antywojenne (*Hiroszima 1945*, *Bosonogi*

⁴⁷ Ten wątek został inaczej poprowadzony w filmie animowanym. Odwołuję się tu do wersji komiksowej.

⁴⁸ Tłum. M. Łukasik, Mozów 2004.

⁴⁹ Tamże, s. 8-13.

⁵⁰ O. Tezuka, *Black Jack*, tłum. A. Watanuka, „MangaMix”, nr 1/2001, s. 67-84.

⁵¹ T. Inoue, *Vagabond*, tłum. C. Komorowicz, posłowie W. Nowakowski, t. 1, Warszawa 2005.

⁵² K. Koine, G. Kojima, *Samotny Wilk i Szczenie*, tłum. C. Komorowicz, słownik, posłowie i konsultacja merytoryczna W. Nowakowski, t. 1, Warszawa 2006.

⁵³ J. Taniguchi, K. Furuyana, *Księga Wiatru*, tłum. R. Bolałek, bmw.

⁵⁴ S. Sakai, *Usagi Yojimbu: Ronin*, tłum. Orkanaugorze, Wrocław 2003.

*Gen*⁵⁵, *Cat Shit One*⁵⁶ o wojnie w Wietnamie, *Adolfowie* o Trzeciej Rzeszy⁵⁷). Ich porównanie ukazałoby obecność w japońskiej mentalności dychotomie umiłowania pokoju i harmonii obok wysokiej oceny honorowej zemsty, a nawet dyskretnie powracających wątków nacjonalistycznych⁵⁸.

Duże kontrowersje budzą mangi skierowane (przeważnie) do kobiet, reprezentujące gatunki *yuri* i *yaoi*. Oba te nurty zakładają przedstawianie silnych więzi emocjonalnych pomiędzy przedstawicielami tej samej płci – w *yuri* głównymi postaciami są kobiety, w *yaoi* – mężczyźni. Przedstawiona relacja ma charakter romantyczny i chociaż w niektórych tytułach (zwłaszcza reprezentujących podgatunki *shōnen-ai*⁵⁹ i *shiroiyuri*) może być interpretowana jako żądająca wyłączności, ale nadal platoniczna przyjaźń, to jednak w większości wypadków zawiera słabiej lub silniej obecny wymiar homoerotyczny⁶⁰. Niektóre tytuły skierowane do dorosłych czytelniczek da się zakwalifikować jako pornografię – z tego powodu zacierą się różnica między śmielszymi produkcjami *yuri* a tytułami *ecchi* i *hentai* (przystosowanymi w pierwszej kolejności dla męskiego odbiorcy)⁶¹. Byłoby poważnym nadużyciem utożsamiać *yaoi* i *yuri* z literaturą gejowską i / lub lesbijską. Większość tytułów jest silnie skonwencjonalizowana, przedstawia relację wyidealizowaną i niemal całkowicie wyrwaną z kontekstu środowiskowe-

⁵⁵ N. Keiji, *Hiroszima 1945. Bosonogi Gen*, tłum. K. Watanabe, M. Gaczyńska, t. 1, Warszawa 2004.

⁵⁶ M. Kobayashi, *Cat Shit One*, tłum. P. Olejniczak, t. 1, Warszawa 2006.

⁵⁷ O. Tezuka, *Adorufu-ni tsugu*, t. 1-5, Tokyo 1983; K. „Grisznak” *Wojdyło, Taniec umarłych*, „Otaku” nr 3/2010, s. 18-19.

⁵⁸ Por. K. Miura, *Buronson, Japan*, tłum. R. Bolałek, Warszawa 2010; J. Taniguchi, *Podniebny Orzeł*, tłum. R. Bolałek, Warszawa 2010.

⁵⁹ Na rynku amerykańskim istnieje tendencja, by mianem *shōjo-ai* i *shōnen-ai* określać pozycje z nieobecnością lub minimalną dawką erotyki, a mianem *yuri* i *yaoi* – tytuły ze scenami seksu. W Japonii *yuri* funkcjonuje jako nazwa zbiorcza komiksów „dla dziewczyn o dziewczynach”, ewentualnie z podziałem na niewinne „białe *yuri*” (*shiroiyuri*) i odważne „czarne *yuri*” (*kuroiyuri*). Natomiast *yaoi* albo jest kategorią ogólną, albo oznaczającą komiksy dla starszych odbiorców niż tych czytających *shōnen-ai*. W Polsce terminy *shōnen-ai*, *yaoi* i *slash* (fanowskie interpretacje tytułów niezawierających wątków homoerotycznych w taki sposób, by je wprowadzić) są używane z dużą dowolnością, przeważnie *yaoi* staje się synonimem *shōnen-ai* i *slashu*.

⁶⁰ Por. Mileena, *Yuri. Słodka kobieca tajemnica*, „Kompendium Kawaii”, nr 1/2003, s. 6-15; M. Dąbrowicz, *Yuri – fanservice*, „Kamikaze” (dodatek do czasopisma „Mangazyn” nr 3/2004), s. 8-9.

⁶¹ Zob. dyskusję: *Yaoi kontra hentai*, „Kompendium Kawaii”, nr 2/2003, s. 90-103; por. M. Dąbrowicz, *Yurimania* cz. 3. *Shōnen yuri, czyli kilka słów od płci brzydkiej*, „Kamikaze” (dodatek do czasopisma „Mangazyn” nr 2/2004), s. 8-9.

go, nie porusza też problemów charakterystycznych dla mniejszości seksualnych. Można zaryzykować tezę, że mamy do czynienia jedynie z konwencją literacką, odpowiadającą dość sztywnemu podziałowi na świat kobiet i świat mężczyzn, obecnemu już w feudalnej Japonii. *Yaoi* byłoby odpowiednikiem teatru kabuki, w którym mogli grać sami mężczyźni (i niektórzy wcielali się w bohaterki – kobiety), a *yuri* odpowiadałoby strukturze rewii Takarazuka⁶², zatrudniającej same kobiety, nawet do odgrywania męskich ról. Jednak realna sytuacja wydaje się znacznie bardziej skomplikowana i wymaga wnikliwszej analizy. Ponieważ *yaoi* i *yuri* traktowane są przez wydawców zagranicznych z dużą dozą nieufności (niekiedy uzasadnionej), większość osiągalnych poza Japonią tytułów to tytuły bądź infantylne („grzeczne”, ale w negatywnym tego słowa znaczeniu), albo produkcje o nieproporcjonalnie wysokiej zawartości wątków erotyczno-pornograficznych⁶³, co oznacza utrudniony dostęp do komiksów ambitniejszych, odznaczających się większym prawdopodobieństwem psychologicznym, chociaż zdarzają się i takie tytuły⁶⁴.

Niewątpliwie wiele mang *yuri* i *yaoi* skierowanych jest do czytelników (głównie – czytelniczek) poniżej osiemnastego roku życia. Nawet jeśli nie zawierają one wówczas treści drastycznych, można żywić uzasadnioną obawę, czy lektura tego typu historii nie wpływa negatywnie na dopiero kształtujący się obraz własnej seksualności. Po pierwsze, istnieje ryzyko interpretacji zawieranych w tym wieku przyjaźni w kategoriach nieadekwatnych do tej grupy wiekowej – uznanie silnych uczuć wobec przyjaciółki, typowych w wieku pokwitania, za

⁶² Por. Kitana, *Takarazuka-shojo-kageki, czyli i kobieta może być aktorem*, „Kompendium Kawaii”, nr 2/2003, s. 136-139.

⁶³ Na rynku polskim wydanymi tytułami *yaoi* są: *Cutlass Y. Higuri* (tłum. A. Opalka, Szczecin 2002) – historia *fantasy* z ledwie zarysowanym wątkiem romantycznym, *Yami no matsuei Y. Matsushity* (tłum. A. Watanuka, t. 1-9, Warszawa 2006-2011), romanse obyczajowe H. Takanagi – *Librery, Liberty!* (tłum. B. Fajer, Warszawa 2010) i *Croquis* (tłum. P. Ślusarczyk, Warszawa 2011). Z powodu dość wąskiego potraktowania terminu manga w niniejszych rozważaniach, pomijam publikacje wydawnictwa Kasen. *Yuri* reprezentuje *Utena Chiho Saito* (tłum. A. Watanuka, t. 1-3, Warszawa 2007-2009) – romans szkolny w konwencji baśniowo-fantastycznej – i *Chirality* Satoshiego Urushihary (tłum. R. Rzepka, t. 1-3, Olecko 2000-2001), historia z dużą dawką erotyki przy pretekstowej fabule, skierowana de facto do mężczyzn.

⁶⁴ Zob. chociażby *Claudine Riyoko Ikedy* (K. „Grisznak” Wojdyło, *Dziewczynka, która chciała być chłopcem*, „Otaku” nr 2/2006, s. 14) czy *Between the Sheets E. Sakurazawy* (Malicia, *Yurimania*, cz. 2, czyli komiksy dla trochę starszych czytelniczek, „Mangazyn” nr 1/2004, s. 62-65.)

przejaw orientacji homoseksualnej. Po drugie, wyidealizowany obraz relacji przedstawicieli lub przedstawicielek tej samej płci może rzutować na sposób rozumienia zjawiska realnego homoseksualizmu i jego nieadekwatnej oceny.

Przedstawiona tu próba charakterystyki inspiracji religijnych w mandze wydaje się bardzo pobieżna i na pewno nie zadowoli znawców tematu. Trudno ją nawet nazwać prolegomena do tego typu rozważań. Wiele kwestii skomplikowanych, zmieniających się na przestrzeni lat, zostało przedstawione w dużym uproszczeniu. Pragnę jednak wyrazić nadzieję, że niniejszy szkic pozwolił tym czytelnikom, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z tytułami mangowymi, przedstawić komiks japoński jako medium mogące wpłynąć na kształt dialogu religijnego Wschodu z Zachodem, albo przynajmniej dające pewien wgląd w specyfikę tamtejszych przekonań i wyobrażeń. Popularność mangi w Europie i Ameryce – nie mówiąc już o krajach Azji – tworzy warunki specyficznej fuzji kulturowej, której znaczenia nie wypada lekceważyć.

Na naszych oczach dorasta także pokolenie twórców, którzy szukają inspiracji w pracach artystów z Japonii, by za pomocą wypracowanego tam języka przekazu poruszać kwestie dla nich ważne. W Polsce reprezentantką tego nurtu jest między innymi Katarzyna „Hitohai” Wasylak, której komiksy, wyraźnie czerpiące z azjatyckiej popkultury, zawierające liczne odniesienia buddyjskie i chrześcijańskie, poruszają problematykę pamięci i tożsamości (*Česary*⁶⁵) czy mechanizmów kształtowania wyobrażeń religijnych (*Red Dada*⁶⁶). Jeśli takie tendencje w recepcji mangi przybiorą na sile, wypracowana w Japonii forma komiksu ma szansę stać się głosem w dialogu religijno-kulturowym Wschodu z Zachodem. Głosem, który należy usłyszeć, aby zrozumieć i zostać zrozumianym.

* * *

⁶⁵ Warszawa 2007-2009.

⁶⁶ Warszawa 2011.

Anna Maria Sutkowska

Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim

Streszczenie

Celem artykułu jest zaprezentowanie komiksu japońskiego jako medium, czerpiącego z wierzeń Wschodu i Zachodu, oraz wskazanie powodów zaistnienia tak zróżnicowanych inspiracji. Sintoizm nie jest zamkniętym systemem religijnym. Asystemowość wierzeń sprzyja swobodnym interpretacjom doktryn religijnych. Chrześcijaństwo postrzega się głównie jako część kultury Zachodu. Komiks w Japonii postrzega się jako pełnoprawną dziedzinę sztuki. Dzięki wielości gatunków skierowanych do różnych grup wiekowych – manga może podejmować tematy egzystencjalne. Pierwszy typ inspiracji to zapożyczenia zewnętrzne, użycie elementów *sacrum* do osadzenia akcji w kontekście kulturowym. Drugi to opowiadanie historii biblijnych, mitologicznych, życia założycieli wielkich religii – popularyzowanie doktryny albo jej ocena. Trzecim rodzajem wpływów jest pogłębiona refleksja etyczna nad losami bohaterów. Aksjologiczne badanie komiksu japońskiego ukazuje specyficzną postawę wobec religii, pozwala też diagnozować dylematy moralne współczesnej Japonii. Dzięki popularności na świecie manga może też stać się narzędziem w dialogu międzyreligijnym.

Słowa kluczowe: manga, Japonia, historia, inspiracje religijne

Anna Maria Sutkowska

Manga and Sacrum – Religious Inspirations in the Japanese Comics

Abstract

The present article aims at describing the Japanese comics as a medium deriving from the beliefs of the East and the West as well as at explaining the reasons for such varied inspirations to exist. Shintoism is not a self-contained religious system. The a-systematicity of beliefs is favourable to free interpretations of religious doctrines. Christianity is mainly perceived as a part of the Western culture. The comics in Japan is perceived as a fully-riighted realm of the fine arts. Due to the multiplicity of genres aimed at various age groups – manga may take existential topics. The first type of inspiration consists of outer borrowings, the usage of the *sacrum* elements to place the action in the cultural context. The second one is telling biblical, mythological stories, stories about life

of the founders of the great religions – making the doctrine popular or evaluating it. The third type of influences is an extended ethical reflection on the fates of the heroes. The axiological research on the Japanese comics demonstrates a specific attitude towards religion, also it allows to diagnose moral dilemmas of modern Japan. Due to its popularity in the world, manga may become a tool in the inter-religious dialogue.

Key words: manga, Japan, history, religious inspirations