



MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY



Patroni medialni:



SIERADZ 2022



MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY



Tekst:

Mariusz „Mario” Górski

SIERADZ 2022

Mangowy zawrót głowy 2022
©Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” 2022



Mangowy zawrót głowy
©Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta”

Tekst: Mariusz Górski

Wywiady przeprowadził: Tomasz Stępiński

Teksty zostały zamieszczone wcześniej na blogu KMF „Sagitta”

Projekt okładki: Paweł Jezierski

Redakcja i korekta: Paweł Jezierski

Kopiowanie i upowszechnianie tylko za zgodą autorów

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” działa przy Powiatowej Bibliotece Publicznej w Sieradzu
w ramach Dyskusyjnych Klubów Książki

Zajrzyj na:

Discord: Fb: Youtube:



Wydanie I

ISBN 978-83-956531-5-5



Belle

Filmy Mamoru Hosody mają w sobie magię. Podobnej magii spodziewałem się wybierając się do kina na „Belle” i dostałem jej więcej niż się spodziewałem.

Suzu w realu jest mieszkającą na wsi niewyróżniającą się z tłumu zahukaną szarą myszką, a w świecie wirtualnym megagwiazdą piosenki znaną jako „Belle”. Jest kochana, a nawet ubóstwiana przez miliony fanów na całym świecie. Poza światem „U” także dzieje się normalne życie, stanowiące jego przeciwieństwo. Suzu jest przeciętną uczennicą podkochującą się w chłopaku znanym z dzieciństwa. Wcześniej straciła matkę i nie potrafi nawiązać relacji z ojcem. Nie ma nawet odwagi, aby porozmawiać z kimś - poza jedną przyjaciółką.

W świecie „U” specjalna aplikacja tworzy awatar postaci skanując cechy fizyczne i psychiczne użytkownika i tworząc niepowtarzalny wizerunek. Jeśli w wyniku takiej operacji powstaje coś pięknego to można się rozpląwać w zachwytach. A co, jeśli powstanie coś okropnego? Czy taka postać jest wewnętrznie potworem? Czy może to wynikać z żalu, poczucia skrzywdzenia i niemocy? Jaka będzie reakcja osób postronnych? Warto się nad tym zastanowić. Jednak „Belle” idzie dalej. Porusza bardzo wiele tabu w społeczeństwie japońskim. Od znieczulicy społecznej, poprzez uzależnienie od social-mediów, po wyobcowanie społeczne, zwane *hikikomori* i przemoc domową.

Z samych zwiastunów, filmów promocyjnych i tytułu, widać że mamy do czynienia z wariacją na temat „Pięknej i Bestii” oraz „Ready Player One”, a dla bardziej wtajemniczonych „Pięknej i Bestii” oraz „Summer Wars”, czyli jednego ze wcześniejszych filmów Hosody. Jednak jest to coś znacznie więcej. Opowieść o strachu i wstydzie w przepięknych plenerach i podłana cudowną muzyką. Jest kilka scen przemocy, jednak doskonale komponują się one z całością oraz wymową filmu.

Film bawi się z oczekiwaniami widza. W klasycznie opowiedzianej historii widz byłby prowadzony za rękę ku określonej postaci znanej głównej bohaterce z prawdziwego życia. Podobnie jest w przypadku kilku postaci. Jednak film od samego początku mówi nam, że w wcale tak nie musi być, bo i dlaczego to miałyby być te osoby, skoro „U” ma 5 miliardów użytkowników, a najważniejsza jest tam anonimowość? Wspomniane oczekiwania podsycają teorie i fałszywe oskarżenia tworzone przez co bardziej wpływowych użytkowników „U”.

Wizualnie „Belle” jest genialna! Świat rzeczywisty jest realny do bólu. Wrażenie robi choćby ukazanie przyrody i odbić w wodzie. Ale miasto wcale nie prezentuje się gorzej. Jest to obraz na wskroś współczesny. Za to w „U” fantazji puszczają jakiekolwiek hamulce. Awatary postaci mają najróżniejsze kształty i rozmiary. Nic nie przeszkadza zrobić koncert z grzbietu



gigantycznego wieloryba. W kilku miejscach zastosowano stopklatkę, dzięki czemu osiągnięto ciekawy efekt.

Muzyka za to jest boska! Zaprezentowano nam jedynie kilka piosenek autorstwa Teisei Iwasaki, a w polskiej wersji zaśpiewane przez Darię Zawiałow. Jest to jej debiut dubbingowy, lecz możemy ją znać z inspirowanej mangą płyty „Wojny i Noce”.

Nie znamy dokładnego roku, w którym dzieje się akcja. Prawdopodobnie jest to niedaleka przyszłość. Opisany świat realny nie bardzo się zmienił od tego nam znanego. Ludzie noszą zwyczajne ubrania i mundurki szkolne. Środki transportu publicznego są jak najbardziej współczesne. Podobnie aplikacje na telefon, którymi Suzu się bawiła jako dziecko są nam doskonale znane. Jednak teraz ma ona 17 lat, a świat „U” jest zbyt skomplikowany jak na możliwości współczesnej elektroniki. Stąd właśnie wniosek, że mamy do czynienia z latami 30. naszego wieku.

Film nie zadaje sobie trudu, aby tłumaczyć zawiłości technologiczne. Nie wiemy, jak właściwie tworzony jest awatar, ani jak urządzenie w kształcie dousznych słuchawek może wpływać na wrażenia wzrokowe, ani jak „U” modyfikuje głos głównej bohaterki. Osobom przyzwyczajonym do wyszukiwania sensu i bezsensu we wszystkim może to przeszkadzać, ale osobom zaznajomionym z wytworami japońskiej popkultury nie będzie to obce. „Belle” nawiązuje do całego szeregu mangi i anime opartych na graniu w wirtualnej rzeczywistości. Doszło do wykształcenia się oddzielnego gatunku poświęconego tego typu animacjom. Dorobił się on własnych praw i zasad.

„Belle” została już doceniona. Zdobyła nagrodę Japońskiej Akademii Filmowej, nominację do Annie Awards, oraz nominację do Oscara. Uważam „Belle” za dzieło wybitne, które na stałe zapisze się w historii japońskiej animacji, a być może też światowej. Gorąco polecam obejrzenie „Belle”. Naprawdę warto!



Ostatni Pisarz

Po tytanicznym „Monsterze” stwierdziłem, że zajmę się czymś lżejszym i mniejszym. Padło na „Ostatniego Pisarza”. Jest to polski komiks science fiction z nutą komediową.

Fabula dzieje się w świecie, który dzisiejsi fantaści mogliby określić jako spełnienie marzeń. Ludzie funkcjonują dzięki gwarantowanemu dochodowi podstawowemu, a wszystkie sektory gospodarki zostały zrobotyzowane. Od budowy dróg, przez podróże kosmiczne, po pisanie literatury. Maszyny zdołały skopiować styl każdego istniejącego pisarza... poza jednym. Ów pisarz zostaje wysłany w podróż kosmiczną na Saturna, podczas której ma napisać arcydzieło. Przy okazji komputer statku bada osobowość nieodgadnionego twórcy. Przez nieco ponad 100 stron obserwujemy dyskusję starego zgorzkniałego autora z komputerem mającym o sobie przesadne mniemanie. W tych zaledwie 100 stronach zawarto sporo nawiązań do popkultury, chociażby do „Odysei kosmicznej”, pierwszej części „Obcego”, czy gier RPG jak „Wiedźmin”. Całość stanowi komentarz do zagadnienia - dokąd zmierza współczesna kultura.

Graficznie „Ostatni Pisarz” reprezentuje przyzwoity, ale i karykaturalny poziom. Trudno tu o szczegóły, a nawet proste linie. W zależności od tego, czy akcja dzieje się na Ziemi, statku kosmicznym, czy w grze VR, zastosowano inne palety barw. Mogą być to różne odcienie czerwieni, szarości, bądź pełen kolor. Na dole stron komiksu możemy zauważyć statek lecący z Ziemi do Saturna. Im bliżej końca komiksu, tym bardziej statek zbliża się do celu.

Wydanie Kultury Gniewu jest dobre i tylko dobre. Okładka jest miękka i przedstawia statek lecący w kierunku Saturna. Jest błyszcząca i mocno palcząca. Wystylizowano ją na boleśnie zużytą. Ze skrzydełek możemy się dowiedzieć czegoś o autorach oraz poznać ich dorobek.

Skoro mowa o autorach czas na słówko o nich. Obaj są dość znani w polskim świecie komiksowym. Odpowiedzialny za scenariusz jest Jan Mazur, który zastąpił chociażby „Rycerzem Jankiem” i tym, że jest współzałożycielem grupy netKolektyw zrzeszającej twórców komiksów internetowych. Mazur był także redaktorem zamkniętego już magazynu Kolektyw, redaktorem antologii „Profanum” oraz wiceprezesem Polskiego Stowarzyszenia Komiksowego. Za rysunek odpowiada Robert Sienicki. Jest on ilustratorem książek oraz publikował we wspomnianych „Kolektyw” i „Profanum”.

Świat, w którym ludzie mają dochód gwarantowany podstawowy, tylko i wyłącznie z uwagi na swoje istnienie, a całość gospodarki funkcjonuje dzięki maszynom, niewątpliwie jest mokrym snem pewnej grupy fantastów. Ale gdzie jest miejsce człowieka w takim świecie? Wątpię w powstanie społeczeństwa artystów, poetów i uduchowionych konsumentów treści. Za to w rzeszę znudzonych ludzi szukających rozrywki, owszem.



Nie ma co się długo rozgadywać nad tak krótkim komiksem. To całkiem fajna historia, ale na raz. Raczej już do niej nie wrócę. Polecam go tym, którzy chcą spojrzeć na współczesną kulturę z punktu widzenia doświadczonego artysty, ale ze względu na długość nawet to jest zrobione pobieżnie.

Plusy:

- + koncepcja,
- + postacie,
- + kolory,
- + nawiązania,
- + spójność świata.

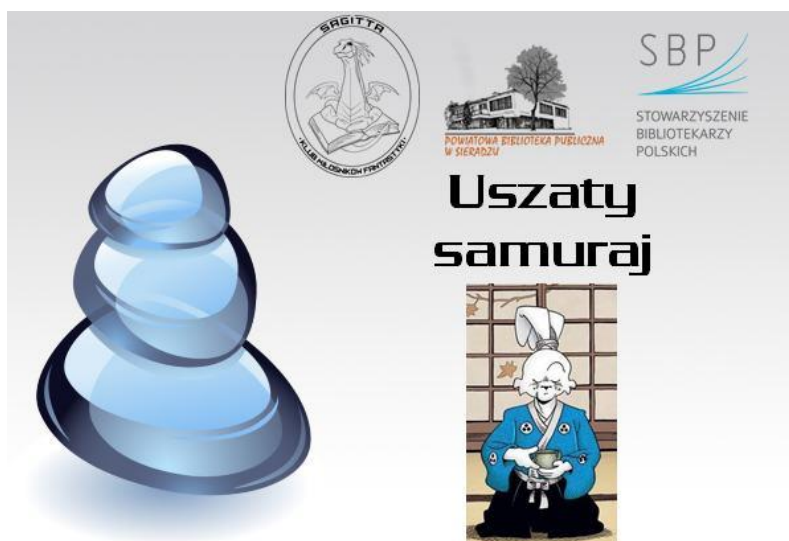
Minusy:

- krótko.

Ocena: 7/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=7jrhQv62ab8>





Monster

Dziś postaramy się odpowiedzieć na pytanie, kto jest tytułowym Potworem.

Historia zaczyna się od ucieczki dyplomaty z rodziną z Niemiec Wschodnich do Zachodnich w 1986 roku – akcja trwa ponad dekadę. Spora część fabuły dzieje się w Czechach, a epizodycznie też we Francji. Kenzo Tenma, młody i ambitny lekarz pochodzenia japońskiego buntuje się przeciwko ordynatorowi ratując postrzelone w głowę dziecko. Przez tę niesubordynację jego życie wywraca się do góry nogami. Zostaje zdegradowany i zostawia go narzeczona. Jego problemy rozwiązują się same w momencie tajemniczej śmierci wszystkich wrogów. Po latach święcenia zawodowych triumfów dowiaduje się, że chłopiec, którego wtedy uratował dziś jest seryjnym mordercą i przywódcą grupy przestępczej. Uratowany chłopiec jest również tym, który rozwiązał dawne problemy Tenmy z szefostwem. Kierowany poczuciem winy Tenma porzuca obecne życie i postanawia naprawić swój dawny błąd. Tak rozpoczyna się szalenie wielowątkowa i wciągająca manga „Monster”.

Wydanie Hanami jest raczej standardowe dla tego wydawnictwa. Klejone strony w miękkiej okładce ze skrzydełkami. Oryginalnie 18 tomów mangi było wydawane w latach 1994-2001, a w Polsce wydano ich dziewięć w formie „dwa w jednym” – w latach 2014-2017. Okładki układają się w szczególny sposób stanowiąc całość przypominającą wytapetowaną ścianę z oprawionymi w ramki zdjęciami. Ogólnie poziom tłumaczenia jest wysoki, jednak w paru miejscach litery są zbyt blisko krawędzi dymka lub na niego nachodzą, a na jednej stronie w tomie piątym zapomniano o dialogach. Naprawiono ten błąd dodając naklejki z dialogami w następnym tomie. Tomy liczą ponad 400 stron offsetowego papieru, a ostatni tom jest nieco grubszy od reszty.

Z okładki dowiadujemy się, że autorem „Monstera” jest Naoki Urasawa. Jednak dopiero z ostatniej strony końcowego tomu dowiadujemy się, że jest to tak naprawdę praca zbiorowa zespołu złożonego z kilkunastu osób. Urasawa urodził się w 1960 roku. Jest *mangaką* i muzykiem. Uwielbiał twórczość Osamu Tezuki do tego stopnia, że nawet unowocześnił jedną z jego mang tworząc „Pluto”. W „Monsterze” oddał on swoisty hołd „bogu mangi” nazywając jednego z bohaterów nazwiskiem konstruktora AstroBoya. Urasawa jest jednym z tych autorów, którzy nie chcieli tworzyć mang skomercjalizowanych, dzięki czemu jego dzieła mają w sobie to niepowtarzalne „coś”. Poza „Monsterem” na naszym rynku dostępne są też dwa inne tytuły jego autorstwa – „Chłopaki z dwudziestego wieku” oraz wspomniane „Pluto”. Wszystko od wydawnictwa Hanami.

Graficznie poziom jest bardzo wysoki i mowa tu zarówno o postaciach, jak i o tłach. Każdy tom zaczyna się od pastelowego rysunku na całą stronę. Podobnie początek oryginalnego tomu zaczynał się kolorowymi stronami przez co mamy takie strony na początku i w środku. Urasawa



jest znany z recyklingu wizerunku postaci, przez co podobne postaci możemy znaleźć w innych komiksach jego autorstwa. Dla przykładu – Johan przypomina Epsilon z Pluto. Styl rysunku Urasawy nie odbiega znacząco od komiksu zachodniego i można polecić tę mangę każdemu przekonanemu, że każda manga oznacza wielkie oczy i marynarskie szkolne mundurki.

Kreacja postaci stanowi klasę samą dla siebie. Oczywiście czerpie z wielokrotnie ogranego motywu mrocznego bliźniaka, ale rozwija go na swój niepowtarzalny sposób. Na początek warto wspomnieć o Johanie Liebertcie. Jest to bardzo inteligentny manipulant o psychopatycznych skłonnościach. Przez długi czas znamy jego dokonania jedynie z opowieści przez co sami tworzymy w głowie wyobrażenie o nim, które przecież wcale nie musiało być zgodne z prawdą... Koniec końców Johan wyrasta na jednego z najlepszych antagonistów w światowej literaturze, a na pewno najlepszego w historii mangi. Nina Fortner chce odnaleźć brata i zakończyć falę zbrodni, jakich ten dokonuje. Dr Kenzo Tenma jest lekarzem z mocnym postanowieniem złamania przysięgi Hipokratesa i zabicia potwora, ale mimo to stale komuś pomaga. Co do dra Beckera mam własną teorię. Heinrich Lunge jest genialnym detektywem niepotrafiącym wyrazić emocji. Żyje pracą, co w konsekwencji powoduje zaniedbanie rodziny. Ciekawie przedstawiono też rodzinę Heinemannów. O ile Udo nie da się obronić w żaden sposób, ponieważ jest to kawał egoistycznego buca wykorzystującego innych dla własnej korzyści, o tyle Eva jest bardziej skomplikowana i ewolucja jej charakteru jest niesamowita. Dorastając w takiej rodzinie nie zdobyła podstawowych umiejętności społecznych. Z początku jest ona po prostu osobą, której wpojono błędny zestaw wartości. Z czasem przekształca się ona w budzącą odrazę kłótniową alkoholiczkę. Następnie dostrzegamy, że jest ona w istocie nieprzystosowaną do życia romantyczką. Osobą bardzo wrażliwą, która nie może zapomnieć o swojej jedynej miłości i zaczynamy jej współczuć. Ostatecznie okazuje się, że jest wredna, lecz da się z nią żyć. Wątek jej upadku, a następnie powrotu do społeczeństwa jest jedną z ciekawszych w mandze. Każda z tych i wielu innych pobocznych postaci samodzielnie zdobywa różnego rodzaju informacje i umiejętności, które dopiero zebrane razem przez czytelnika oddadzą całokształt przedstawionego świata. Wiele z tych postaci chce wykorzystać Johana, ale nikt nie zastanawia się nad tym, czy Johan nie ma własnych celów... Zakłada się z góry, że ich cele oraz cele Johana są zbieżne.

Czytając „Monstera” często miałem flashbacki związane z XIX-wieczną literaturą europejską. Chociażby Johan ma poharataną psychikę niczym potwór Frankenstein. Do wielu aspektów można odnieść książki Victora Hugo i Aleksandra Dumasa. Z „Nędznikami” łączy „Monstera” bezduszny policjant obsesyjnie ścigający swoją ofiarę przez lata. Z „Człowiekiem śmiechu” – stale uśmiechnięty człowiek, nawet pomimo smutku w duszy. Inne elementy cech wspólnych widzę w „Hrabim Monte Christo”. Monster zadaje podobne pytania natury etycznej i egzystencjalnej. Czy etycznym jest ratowanie życia mordercy? Czy potwór ma prawo do zemsty? Zwłaszcza, gdy ten potwór naprawdę został skrzywdzony. Czy zemsta jest warta bólu osób postronnych? „Monster” zadaje podobne pytania natury etycznej i egzystencjalnej. Czy etycznym jest ratowanie życia mordercy? Czy taki potwór może być etyczny? A przede wszystkim, kto jest większym potworem? Seryjny morderca, bezwzględny finansista, ktoś



organizujący masowy mord, ktoś przypisujący sobie cudze osiągnięcia, alkoholik zatruwający życie sobie i innym, ktoś kto zabija matkę na oczach dziecka, ktoś kto eksperymentuje na dzieciach, bezwzględny policjant, czy może ktoś usiłujący naprawić własny błąd? Stale powraca pytanie – czy każde życie warto jest tyle samo?

Autor dodał bardzo wiele smaczków czytelnych głównie dla Niemców i Czechów. Budynki da się rozpoznać po architekturze, samochody i telefony po markach, podobnie jedzenie, a w gazetach możemy czytać w języku niemieckim, bądź czeskim, ale też są tam kwestie o których oba narody nie chciałyby pamiętać. Można tu wymienić niemieckie ośrodki reedukacyjne dla dzieci. Że do dziś nie potrafią zintegrować mniejszości tureckiej w Niemczech. Że w latach 90. doszło tam do odrodzenia grup neonazistowskich. Albo wraca do pytania czy można zbudować „nowego człowieka” i rozszerza je o kolejne pytanie „co jeśli się uda?”. Podobnie Czesi nie chcą pamiętać o tym, że w latach 90. niedawni funkcjonariusze tajnej policji zasilili szeregi zwykłej policji, półświatka przestępczego oraz różnych sektorów gospodarki, a potem ze sobą współpracowali tworząc Mafię. Zresztą to samo zjawisko wystąpiło wtedy we wszystkich niedawnych demoludach.

Monster to istna mieszanka gatunkowa. W tym *seinienie* mamy opowieść detektywistyczną, psychologiczną, obyczajową, a także kryminał, dramat i thriller, w którym czytelnik jest równie ważny co bohaterowie. Dziesiątki wątków łączą się w zupełnie nieprzewidywalny sposób. Dla niektórych może być to poważny problem. Dlatego polecam czytać wszystko naraz. Inaczej można się pogubić w tym gąszczu niuansów. Manga nie ukrywa brutalności ani seksualności, dlatego polecam „Monstera” czytelnikom powyżej 16 lat. Tym, którzy lubią się doszukiwać nietypowych powiązań w wielopoziomowych fabułach oraz tym, którzy nigdy nie mogli przekonać się do mangi. „Monster” należy nie tylko do najlepszych mang, ale też najlepszych komiksów na świecie. Jeśli szukasz czegoś nieprzeciętnego, co na długo zostanie ci w pamięci to „Monster” jest dla ciebie. Jeśli chciałbyś się rozluźnić i przeczytać coś tylko dla czystej rozrywki oraz radosnego śmiechu zdecydowanie omijaj.

Plusy:

- + grafika,
- + postacie,
- + antagonistą,
- + miejsca,
- + aluzje,
- + fabuła,



+ nawiązanie do Tezuki.

Minusy:

– można się pogubić w wątkach,

– napisy w niektórych dymkach.

Ocena: 9/10.

A teraz bonus dla tych co dotrwali do tego momentu. W mandze dr Becker jest przykładem wiejskiego lekarza. W takim razie nasuwa się pytanie. Co w tak znamienitym szpitalu robi tak słaby lekarz? Moja teoria jest taka, że dr Becker mógł być słabym praktykiem, ale genialnym teoretykiem. To on prowadził badania dla przyszłego ordynatora Heinemanna do czasu, gdy zauważył, że ten podpisuje się pod nimi własnym nazwiskiem i dzięki temu awansuje. Widząc, że taki układ donikąd go nie zaprowadzi zrezygnował z dalszych badań. Dr Becker zamiast piąć się po szczeblach kariery postanowił cieszyć się życiem i usiłował wskazać drowi Tenmie, że poza pracą coś się jeszcze liczy. Poza tym znał jego przeżycia z autopsji. Przepracował w tym szpitalu lata głównie dzięki temu, że miał haki na Heinemanna, a po jego śmierci dr Tenma go nie zwolnił, ponieważ jako jedyny okazał mu serce w koszmarnym okresie życia. Po odejściu dra Tenmy zwyczajnie się tam zasiedziało. Nie wiem jak dla was, ale dla mnie ta teoria jest przekonująca.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=vEh5MTjoBiQ>





PTSD. Syndrom stresu pourazowego

Od jakiegoś czasu na kulturę zachodnią coraz większy wpływ mają twórcy azjatyccy. W komiksie ten wpływ widać poprzez mangę. Wpływ jest tak znaczący, że czasem nawet mówi się wprost o „zachodniej mandze”, co nie jest tak do końca poprawne. W przypadku komiksów frankofońskich sprawa jest ciut bardziej skomplikowana. Tamtejsi twórcy współpracują z japońskimi tak długo, że wykształcili nowy gatunek o nazwie *la nouvelle manga*. Komiksem wyraźnie inspirowanym japońszczyzną jest „PTSD. Zespół stresu pourazowego”. Nie jest to przypadek. Autor otwarcie przyznaje się do inspiracji Akirą, Ghost in The Shell i Appleseed. Lista nawiązań do kultury japońskiej jest tu całkiem długa. Widać to już w samym mieście pełnym kanjipodobnych znaków, walutą są jungi, pies należy do rasy *shiba inu*, mamy nawet shintoistyczne świątynie i bramy Torii.

Autorem PTSD jest Guillaume Singelin. Francuski twórca nie jest u nas jakoś szczególnie znany. Jest jednak współzałożycielem studia o nazwie Label 619, które może pochwalić się całkiem sporym dorobkiem. To ich dziełem są Tank Girl, DoggyBags, czy Shangri-La. Singelin był dyrektorem artystycznym przy tworzeniu filmu animowanego Mutfukaz i trzeba przyznać, że widać tam jego rękę.

Jun wraca z bliżej nieokreślonej wojny i na miejscu okazuje się, że zostawiono ją samej sobie. Znalazła się wśród rzeszy bezdomnych weteranów, na których nikt nie czeka. Podobnie jak oni Jun nie jest w stanie poradzić sobie ze wspomnieniami i potrafi funkcjonować tylko dzięki lekom, na które jej nie stać. Głównym źródłem leków dla niej i innych jest czarny rynek. Jun zaczyna atakować gangi i odbierać medykamenty. Jednak to nie rozwiązuje problemu. Jun nie widzi, że swoim zachowaniem sprowadza zagrożenie na innych i staje się wyrzutkiem również wśród cywili. Komiks co jakiś czas poprzyszywany jest wspomnieniami z czasów wojny. Łatwo je rozpoznać, ponieważ w nich Jun jeszcze ma oko.

Sięgając po coś nazwanego PTSD i dodatkowo rozszyfrowanego jako „zespół stresu pourazowego” spodziewałem się czegoś o poszerzonej psychologii, a dostałem komiks sensacyjny z elementami psychologii. Jun jest żołnierzem myślącym jak żołnierz po przejściach. Przez większość fabuły nosi *tielniaszkę* (rosyjska koszulka wojskowa). Wszędzie widzi zagrożenie. Ma problem z zaufaniem ludziom, nawet jeśli ci chcą jej pomóc z czystej dobroci serca, a takich wcale nie jest mało. Świadomie i nieświadomie prowokuje konflikty. Ma poczucie winy ponieważ ona żyje, a jej towarzysze broni zginęli. Mówiąc krótko, bardzo przypomina „Rambo w spódnicy” zwłaszcza z filmu „Pierwsza krew” (1982).

W komiksie dominują ciepłe barwy i kreskówkowe kadry. Ma to pewien sens. Gdyby było inaczej to wydźwięk byłby o zdecydowanie mroczniejszy, żeby nie powiedzieć depresyjny. Miasto jest ewidentnie w fazie upadku. Dobija brudem i beznadzieją. Zazwyczaj w tego typu



komiksach widać biedę i enklawy bogactwa, jednak tu widać tylko biedę. Autor świetnie operuje barwami, ale też cieniami i światłem, co pomaga w budowie klimatu. Jednakże największe wrażenie robi żywe miasto pełne handlarzy i przyrody, biedaków i ludzi starających się po prostu żyć.

PTSD ukazało się nakładem wydawnictwa Non Stop Comics. Na twardej okładce dominuje zieleń dżungli. Okładka została pokryta gumowatym materiałem. Wszystkie napisy są w różnym odcieniu zieleni. Z przodu wycięto cztery litery składające się na tytuł. Z tym wycięciem mam pewien problem. Ciężko mi uwierzyć, że z czasem nic tu się nie odklei, ani że pierwsza strona z czasem się nie odbarwi pod wpływem światła. Na końcu dodano posłowie i rysunki koncepcyjne. Tomik liczy 208 stron offsetowego papieru.

Komu polecić? Fanom komiksów sensacyjnych i ładnej kreski. PTSD niemal na pewno spodoba się fanom mangi. Zwłaszcza tym, którzy uwielbiają silne żeńskie protagonistki. Sam całkiem nieźle się przy tym bawiłem, choć nie jest to tak do końca tytuł, jakiego się spodziewałem.

Plusy:

- + ciekawa bohaterka,
- + wartka akcja,
- + temat,
- + kreska,
- + kolorystyka.

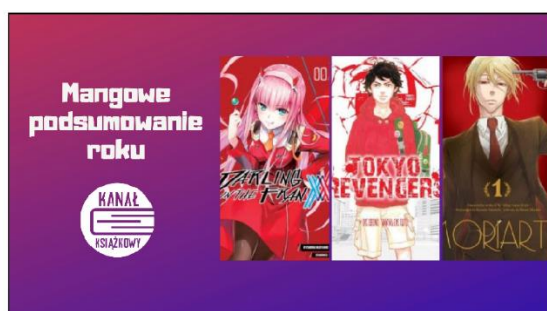
Minusy:

- specyfika komiksu niektórych może odrzucić.

Ocena: 8/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po Łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=vYu89oTOaps>



5.01.2022 godz. 18:00

Gośćmi Artura "Hatto" Niewczasa będą:
- Agata Włodarczyk z Ratel Squad,
- Krzysiek Piersa z ekipy Pasja! Minicon,
- Mariusz Górski z KMF Sagitta oraz "Komiksem po łapach".

KMF
Sagitta

zaprasza na
Mangowe podsumowanie roku
na Kanał Książkowy



POP-ART
FORUM KRAJOWY O FOLKLORZE
ALE RACZEJ TAKTOWNIE



Basilisk

Nowy Rok warto zacząć od czegoś cięższego. Basilisk, czyli Romeo i Julia w feudalnej Japonii.

Na wstępie warto wytłumaczyć czym byli *ninja*, nazywani też *shinobi*. To rodzaj wojsk (też najemnych) do zadań specjalnych, wywiadowczych, ochrony i skrytobójstw w feudalnej Japonii. Shinobi posiadali umiejętności daleko przekraczające zdolności zwykłego człowieka. Posiadali umiejętność bilokacji, przenikania przez ściany, czytania w myślach i wiele innych. Dziś możemy określić te zdolności jako bzdury, ale kiedyś ninja sami je rozpowiadali, aby przerazić potencjalnych wrogów. Tak czy inaczej te opowieści przeniknęły do folkloru japońskiego, gdzie świetnie się skomponowały z tamtejszymi istotami i dziś te historie żyją w mangach, anime, książkach i filmach, a przez nie przeniknęły do popkultury zachodniej.

Przy Basilisku pierwsze co się rzuca w oczy to dwa wielkie tomy w boksie. Ta niecodzienna forma wynika z dość niekonwencjonalnej przyczyny. Otóż fundusze na wydanie tej mangi były zbierane w zbiorce na portalu odpalprojekt.pl, a zbiórka została zakończona na poziomie 370% wymaganej sumy.

Basiliska wydano oryginalnie w pięciu tomach, a u nas tylko w dwóch. Za to forma wydania zasługuje na wyjątkowe uznanie. Są to tomy w twardej okładce i obwolucie o różnych wzorach.



Pierwszy tom liczy 548 stron, a drugi 573 strony. Box wykonano z grubego kartonu, przy czym górny i dolny są trzy razy grubsze.

Tu grafika jest po równo czarna i biała. Po obu stronach zawiera wizerunki Oboro oraz Gennosuke. Sam napis Basilisk jest srebrny, zarówno na boksie, jak i na obwolucie oraz okładce. Całość waży aż 3,5 kg. Jako bonus dodano zakładkę i dwa kartoniki z wizerunkami przedstawicieli wrogich klanów. Za dodatkowe kilkadziesiąt złotych można było zaopatrzyć się w zestaw miniplakatów, ale uznałem to za zbędny wydatek. Z recenzenckiej konieczności muszę wspomnieć o pewnym szczególe. Po wewnętrznej stronie pudełka znalazło się nieco kleju i obwoluta przykleja się do boksu. Jeśli ktoś też zaopatrzył się tą mangę to niech da znać czy u niego też występuje ten problem, czy to tylko mnie trafiła się niedoróbka.

Manga miesza postaci fikcyjne z rzeczywistymi jak były *shogun Ieyasu* Tokugawa, czy jego wasal Hanzo Hattori. Ten drugi jest przedstawiony jako przywódca klanu *ninja* podległych *shogunowi*. Niewątpliwie pochodził on ze znanej z klanów *ninja* prowincji Iga, jednak to czy sam nim był, jest zagadką historii.

Manga powstała na podstawie powieści Futaro Yamady z 1958 roku. Pisał on o *ninja* i kryminale, więc Basilisk wprost wpisuje się w jego twórczość. Rysunki to dzieło Masaki Segawy specjalizującej się głównie w mangach samurajskich. Na polskim rynku nie ma innych dzieł ich autorstwa.

Po czterystu latach wrogości między klanami Iga i Koga wymuszony zostaje na nich pokój. Przywódcy obu grup planują nawet małżeństwo dziedziców i połączenie rodów. Wtedy *Ieyasu* Tokugawa postanawia rozstrzygnąć kwestie dziedziczości swojego urzędu za pośrednictwem serii pojedynków na śmierć i życie. Dziesięciu staje przeciw dziesięciu. Każdy *shinobi* posiada własną technikę walki. Najczęściej równie widowiskową co zabójczą, jednak sami zainteresowani wiedzą o nich tyle co czytelnik. W większości przypadków dowiadujemy się o nich dopiero w momencie ich użycia. Nie ma czegoś takiego jak kodeks honorowy! Liczy się tylko skreślenie jak największej ilości trupów z listy przy jak najmniejszych stratach własnych. W kilku miejscach 2. tomu akcja wyraźnie zwalnia i daje nam zabawne retrospekcje, w których np. potężni *shinobi* usiłują wyleczyć Oboro z czkawki. Całość zdaje się zadawać pytanie jak niewiele potrzeba, aby dwie grupy nastawione wobec siebie względnie pokojowo zaczęły brać się za tby.

Postacie wprowadzane są stopniowo i prezentują się genialnie. Nie chcę powiedzieć realistycznie, bo przecież jedna ma aparycję pajaka, a inna głowę wydłużoną niczym Alien, ale mimo to kreska jest szczegółowa. Techniki walki poszczególnych *shinobi* robią duże wrażenie. Poszczególni bohaterowie nie są bynajmniej szarą bezwolną masą. Każdy ma swój charakter i ambicje. Większość da się lubić, a ci antypatyczni zostali przedstawieni wiarygodnie. Tylko od nas zależy kogo będziemy dopingować i do końca nie możemy być pewni czy ta postać przeżyje czy nie.



Manga w przeważającej części powstała na komputerze i widać to chociażby w jasnych aurach otaczających postacie. Wrażenia odnośnie tła mam nieco gorsze. Jednym z pierwszych budynków, jakie widzimy jest zamek w stylu japońskim. Robi on wrażenie kiepsko przerobionego w komputerze zdjęcia Zamku Himeji, który z tego co wiem nie ma nic wspólnego z Zamkiem Sunpu, gdzie zawiązano intrygę. Z podobnego powodu kiepsko wygląda przyroda. Wiele innych też wygląda jak nieumiejętnie przekształcone tekstury. Podsumowując – niewielkim nakładem pracy mogłoby to wyglądać dużo lepiej.

Komu polecić Basilisk? Mam wrażenie, że JPF nie do końca dobrze wybrał grupę docelową. Opowieść o japońskich odpowiednikach Romea i Juli w fantastycznym sosie *shinobi* przeznaczona jest raczej dla nastolatków. A ilu z nich byłoby skłonnych wydać jednorazowo ponad 200 zł na mangę? Basilisk przejdzie do historii jako pierwsza manga w Polsce, którą wydano dzięki zbiorce. A zatem do rzeczy – dla kogo jest Basilisk? Polecam fanom historii o ludziach posiadającym nadludzkie zdolności i fanom bijatyk. Trochę starszym fanom *shonenów* jak *Naruto* i *One Piece* oraz *Battle Royal*. Będą usatysfakcjonowani tą historią.

Plusy:

- + wydanie,
- + nieprzewidywalna fabuła,
- + bohaterowie,
- + grafika postaci,
- + walki,
- + nawiązania historyczne.

Minusy:

- tła,
- za dużo komputera.

Ocena: 8/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=wyOT2GZxoQI>



11.09 godz. 11-12 Blok Pirx
"Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o Sknerusie
McKwaczu, ale nie mieliście odwagi zapytać"
Paweł "Padre" Jezierski

12.09 godz. 10-11 Blok Niezwyciężony
„Lem w komiksie i mandze”
Mariusz „Mario” Górski

12.09 godz. 10-11 Blok Solaris
„Filmy z rekinami - przekroczyć nieprzekraczalne”
Tomasz „Kudłaty” Tomczyk

SAGITTA
NA
KAPITULARZU



facebook.com/Kapitularz
#kapitularz

Patroni medialni:



Ikar

Nagrodę za ilość urwanych wątków zdobywa... Ikar!

Pewnego dnia rodzi się dziecko. Co w tym dziwnego? Otóż z niewiadomych przyczyn dziecko zaczyna unosić się w powietrzu. Nadaje się mu imię Ikar. Dwadzieścia lat później prowadzone są badania nad tym fenomenem w specjalnie stworzonym instytucie. Ikar żyje dosłownie niczym ptak w klatce, co alegorycznie podkreślone jest przedstawieniem klatki z dwoma papużkami. W tle pojawia się tajemnicze serum, esperzy, organizacja terrorystyczna o nazwie „Szklane Pantofelki”.

Za scenariusz Ikara odpowiada sam Jean Giraud, znany szerzej jako Moebius, a za rysunek Jiro Taniguchi, o którym mówiłem przy recenzji Ratownika. Moebius to twórca legendarny, bardzo zasłużony dla komiksu frankofońskiego. Stworzył wiele niezapomnianych komiksów, a także prac koncepcyjnych do filmów, takich jak Obcy, Piąty element, czy Otchłań. Lista jego nagród i wyróżnień jest zbyt długa, aby ją wymieniać. Z kolei nazwisko Jiro Taniguchi jest owiane podobną estymą, ale w Japonii. Taniguchi znany jest przede wszystkim z jednotomowych mang, takich jak Ratownik, Wędrowiec z Turni, Odległa dzielnica, czy Podniebny jastrząb.

Historia robi wrażenie zbyt okrojonej, aby nie powiedzieć pustej. Ten niespełna 300-stronicowy komiks dałoby się bez problemu rozciągnąć nawet na dziesięć tomów i to



z korzyścią dla fabuły. Jedne wątki, jak motyw matki, są urwane bez wyjaśnienia, inne, jak wątek homoseksualny, został wprowadzony bez jakiegokolwiek powodu i podobnie znika, a jeszcze inne, jak brak dystrofii mięśni powodowanej lewitacją, są skandalicznie niewykorzystane. Są tu sceny w których zwyczajnie brakuje logiki. Jaki jest sens wysyłania sporej liczby ciężko opancerzonych i groźnie wyglądających wojaków w celu pochwycenia jednej osoby, która nie powinna wydostać się poza budynek? Całość sprawia wrażenie zarysu luźno rzuconego pomysłu, który sam w sobie miał spory potencjał. Urwane lub niedopowiedziane wątki mogą co prawda trafić do fanów i być nieskończonym źródłem teorii. Jednak w tym przypadku tak nie było. Pozostałem z masą pytań, na które nawet nie zamierzałem szukać odpowiedzi.

Postacie wydają się być sztamkowe albo dobrane na zasadzie przeciwieństw. Mamy osobę spolegliwą zmieniającą się w buntownika. Mamy zatroskanego naukowca i szalonego naukowca, empatyczną kobietę i autorytarną kobietę. Posiadamy skąpe informacje co do większości postaci. Pani generał nigdy nie widzimy w mundurze. Robi bardziej wrażenie wysoko postawionego polityka. Rola Tanaki w tym wszystkim pozostaje nieznana. Najgorsze jest to, że zupełnie nie obchodzi mnie los głównego bohatera. Skoro mowa o Ikarze wygląda on i zachowuje się jak góra 15-latek niepotrafiący poradzić sobie z własnymi emocjami. Na tym tle nijakości jakoś wypada tylko Kimura. Szalony naukowiec chcący przeprowadzić na Ikarze operację mózgu mającą odebrać mu wolną wolę.

Za rysunek odpowiada Jiro Taniguchi. Jak zawsze można się po nim spodziewać wysokiego poziomu. Ludzie są powierzchowni z charakteru, ale ładnie narysowani, choć nie widać po nich upływu lat. Jeszcze bardziej szczegółowe są tła. Wyjątek stanowi miasto widziane z helikoptera, które jest przedstawiane tym gorzej, im dalej jest na planie. Wiele rysunków zawarto na całej stronie albo nawet na dwóch. Warstwa graficzna zasługuje na najwyższą ocenę.

Wydanie Hanami, porównując nawet z najnowszymi tytułami, prezentuje się dalece ponadprzeciętnie, a to był 2008 rok. Komiks wydrukowano na papierze offsetowym. Twarda okładka jest niebieska. Przód, poza logiem wydawnictwa, tytułem i autorami, zawiera jeszcze wizerunek Ikara, który właściwie nie wiadomo co ma oznaczać. Tył jest standardowy. Mamy tam adres internetowy wydawcy, słówko o autorach, skrót fabuły, informację o nominacji do Harvey Awards oraz patronów medialnych z których część dawno nie istnieje. Grzbiet wygląda podobnie jak przód z tym, że zamiast wizerunku Ikara mamy dumny czerwony znaczek „Edycja Limitowana”. Biorąc po uwagę, że cena okładowa wynosi 79 zł, a ja 10 lat po premierze kupiłem go za jedyne 20 zł raczej to nie pomogło.

Komiks przeznaczono dla osób powyżej 18. roku życia Jednakże jest to powodowane tylko dwoma scenami, gdzie jedna przedstawia stosunek homoseksualny między kobietami, a druga podglądanie kobiety pod prysznicem. Fabularnie komiks jest miąłki. Ikar przypomina gustownie oprawiony i kunsztownie wyszlifowany polny kamień. Koniec końców musi to



podnieść ostateczną ocenę. Polecam go raczej tym, którzy potraktują go jako ciekawostkę wynikłą ze współpracy japońsko-frankofońskiej, niż tym którzy chcą cieszyć się fabułą.

Plusy:

- + grafika,
- + wydanie,
- + znani autorzy.

Minusy:

- fabuła,
- postacie,
- zmarnowany potencjał,
- dziury fabularne,
- sztampla,
- urwane wątki.

Ocena: 6/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=K2GS-7vsNAo>



7 II 2021
Osamu Tezuka
- bóg mangi

Perramus. W płaszczu zapomnienia

Dzisiaj zajmiemy się komiksem, który w pewnych kręgach jest otoczony kultem. Perramusem.

„Perramus. W płaszczu zapomnienia” to dzieło rysunkowe Alberto Breccia wg scenariusza Juana Sasturaina. Breccia urodził się w Montevideo, ale dorastał w Buenos Aires. Zaczynał jako rzeźbiarz, ale szybko zasłynął jako twórca komiksowy i jeden z czołowych przedstawicieli „złotego wieku” argentyńskiego komiksu. W latach 70. zdobył popularność w Europie zgarniając przy okazji wiele nagród. Sasturain z kolei do 1976 roku pracował jako nauczyciel. Publikował powieści, zbiory opowiadań, wiersze oraz scenariusze do komiksów „Perramus”.

Perramus jest wielki. Wydanie od Non Stop Comics to jeden z największych gabarytów w mojej kolekcji i liczy prawie 500 stron offsetowego papieru. Swoje też waży. Na przedniej okładce pomarańczowa góra sąsiaduje z kremowym wizerunkiem tajnej policji stylizowanej na śmierć na ciemnozielonym tle. Ponoć użyta farba świeci się w ultrafiolecie, ale tego nie miałem jak sprawdzić. Tył jest ciemnozielony z pomarańczowymi i kremowymi napisami. Podobnie prezentuje się grzbiet.

Główny bohater budzi się pewnego dnia nie pamiętając kim jest. Od marki ubrania, które miał na sobie przyjmuje imię Perramus, po czym bierze udział w wydarzeniach zmieniających historię kraju. Fabuła dzieli się na cztery księgi: W płaszczu zapomnienia, Dusza miasta, Wyspa



guana oraz Ząb za ząb. Każda z nich ma swoją charakterystykę. W pierwszej główny bohater usiłuje na nowo zbudować swoją tożsamość i wprowadza czytelnika w świat. W drugiej poznaje najciekawsze osoby miasta. W trzeciej lokalny dyktator usiłuje rozwinąć gospodarkę państwa w oparciu o ptasie odchody. A w czwartej podróżuje po świecie w celu odnalezienia zębów Carlosa Gardela. Wszystkie księgi dzielą się na ośmiostronicowe rozdziały. Początek każdej księgi zaczyna się streszczeniem. Na końcu tomu znajdują się dodatkowe informacje, postowie, biografie autorów czy słowniczek.

Jeśli chodzi o stronę graficzną muszę powiedzieć, że mam problem. Czarno-białe grafiki są niezwykle złożone. Można tam zauważyć malowanie farbami plakatowymi, drapanie, różnego rodzaju kolaże, a efekt tych wszystkich działań jest zwyczajnie brzydki. Zaburzone zostały proporcje i perspektywa. Breccia operuje groteską i uproszczeniami co widać zwłaszcza na przykładzie ukazania bezpieki jako śmierci. Całość odstraszy wielu czytelników, bo jest zwyczajnie męcząca. Wielokrotnie musiałem sobie robić przerwy, ponieważ nie byłem w stanie przeczytać całości za jednym posiedzeniem.

Szczególnej uwagi warta jest też narracja. Wiele z dialogów trudno określić inaczej niż genialne. Są pełne groteskowego humoru i często dają do myślenia. Tak jest w rozdziale „Lalka”, gdzie tytułowa postać wydaje się mieć własną wolę. Podobnie jest z konkursem na symbol narodu. Albo wyborem między Dumą a Cholerą, gdzie padają pamiętne teksty o „kontynuacji tyranii i starego dobrego zamordyzmu” i tym, że „przejście od Dżumy do Cholery nie oznacza zmiany, tylko innowację”.

Autorzy pochodzą z Argentyny, ale komiks z założenia był tworzony na rynek europejski. Mimo to jest przesycany nawiązaniami do historii i kultury Ameryki Południowej. Dla osoby nie znającej kontekstu i tła historycznego będzie to przypominać oglądanie filmów Barei przez Amerykanina. Pomimo tego „Perramus” zawiera groteskowo zabawne sceny, teksty i postacie. Często coś wydaje się zabawne, choć nie wiemy dlaczego. W niektórych kręgach Perramus otoczony jest niemałym kultem i otoczką genialnego komiksu dla ambitnych.

„Perramusa” polecam szukającym czegoś wyróżniającego się na tle innych komiksów. Lubiących dziwny i groteskowy humor. Zainteresowanych historią i kulturą Ameryki Południowej, którzy są w stanie przymknąć oko na brzydotę rysunków. Zdecydowanie nie jest to tytuł dla każdego, a już na pewno nie dla początkującego.

Plusy:

- + oryginalność,
- + humor,
- + dialogi,

Mangowy zawrót głowy 2022
©Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” 2022



+ świat.

Minusy:

– ciężko zrozumieć konteksty,

– brzydkie grafiki.

Ocena: 7/10 (dwa punkty odjęte za grafikę).

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=bH3Cl9wTo5I>



Ratownik

Co należy zrobić, aby ratować księżniczkę w opałach? Wysłać „Ratownika”!

Manga powstała w roku 1999. Autorem „Ratownika” jest Jiro Taniguchi. Jest to autor z najwyższej półki, stawiany w jednym rzędzie z takimi sławami jak Moebius, z którym zresztą współtworzył jeden z tytułów, a mianowicie „Ikara”. Jeśli nie słyszeliście o Taniguchim to prawdę mówiąc nie dziwię się, jednak nie jest to wina omawianego dziś twórcy. Za Jiro Taniguchim nie stoi cała wielka machina marketingowa nastawiona głównie na twórców amerykańskich i frankofońskich. Jiro Taniguchi w pełni zasługuje na zaliczenie do tego grona, czego dowodzą chociażby wielokrotne nominacje do nagrody Eisnera oraz inne nagrody.

Hanami przyzwyczało już nas do wysokiej jakości tomików przeznaczonych dla dojrzałego czytelnika, a „Ratownik” nie odstaje jakoś szczególnie od innych tytułów tego wydawnictwa. Jeśli pominiemy jasny kadr z dziwnie naklejonymi na siebie głównym bohaterem, górami i miastem – na okładce dominują ciemne kolory. 335 stron wydrukowano na papierze kredowym, a kilka pierwszych jest kolorowych. W tekście nie znalazłem błędów.

Tytułowym „Ratownikiem” oraz alpinistą jest Shiga Takeshi. Kiedyś podczas wyprawy w Himalaje ginie jego przyjaciel. W ostatniej woli życzy on sobie, aby Shiga zaopiekował się jego żoną i córką. Jednak Shiga nie potrafi żyć z dala od gór, a kobieta wybiera miasto. Po latach spędzonych w Alpach Japońskich Shiga dostaje wiadomość o zaginięciu córki przyjaciela. W poczuciu obowiązku zakłada garnitur i wyjeżdża do Tokio. Tam w dzielnicy Shibuya musi wkroczyć w nie zawsze bezpieczny i obcy dla siebie świat. Okazuje się, że dziewczyna jest japońską wersją galerianki, czyli umawia się z dzianymi starszymi facetami w zamian za drogie ciuchy, finansowanie zachcianek, czasem seks. Shiga musi pokonać złość i niemoc instytucji państwowych.

Shiga jest prostolinijny i staroświecki. Nie rozumie otaczającego go świata. Jednakże dzięki takim cechom udaje mu się dotrzeć do informacji niedostępnych dla innych. Bohaterowie drugiego planu są bardziej wielowymiarowi. Matce niewątpliwie zależy na córce, ale zakorzeniona w mentalności japońskiej kultura wstydu każe jej nie zauważać serii zdarzeń prowadzących do zaistniałej sytuacji. Przyjaciółka zaginionej wydaje się być podła, ale tak naprawdę jest osobą zagubioną i marzącą o ratunku ze strony kogoś takiego jak Shiga. Za to główny zły niestety jest rozczarowujący.

Można powiedzieć, że fabuła nie jest jakoś szczególnie zaskakująca i czerpie ze znanych schematów. W pewnym momencie mamy nawet próbę uratowania księżniczki zamkniętej na szczycie wieży i strzeżonej przez złego smoka. Stąd ten suchar z początku. Należy zaznaczyć, że mangę wydano w Polsce w czasie, gdy na świecie nagłaśniano temat zdemoralizowanej



młodzieży, która miała dopuszczać się nierządu celem zdobycia drogich dóbr konsumpcyjnych. W Polsce częścią tego nurtu był film „Galerianki” z 2009 roku. W pewnych aspektach manga przypomina książkę „My, dzieci z dworca ZOO” z 1978 roku. W obu przypadkach mamy zaharowującą się w pracy samotną matkę, której zaczyna brakować czasu i siły na wychowanie dziecka. Jej szok na wieść co doprowadziło do zaistniałej sytuacji także jest dość podobny.

Kreska jest bardzo szczegółowa i realistyczna. Nikt nie powinien mieć problemów z odróżnieniem postaci, co czasem się w mangach zdarza. Przedstawienie przyrody w najmniejszym stopniu nie ustępuje przedstawieniu architektury miejskiej i wnętrzem budynków. Niestety wyrażanie emocji przez postacie wypada jakoś drętwie. Podsumowując, to dobre rzemiosło, lecz jakby czegoś tu brakuje.

Wszystkie wydarzenia równie dobrze mogłyby się wydarzyć w dowolnym kraju europejskim. Dlatego uważam, że komiks powinna przeczytać nie tylko grupa docelowa, czyli dorośli nierozumiejący przyczyn zjawiska galerianek, a tak się składa, że sami je generowali, ale też młodzież, która często zwyczajnie nie ma świadomości konsekwencji własnych działań. Młodzież powinna przeczytać nawet, jeśli na okładce widnieje oznaczenie „Komiks dla dorosłych”.

Plusy:

- + fabuła,
- + temat,
- + kreska,
- + świat,
- + bohaterowie.

Minusy:

- schematy,
- brak „tego czegoś”.

Ocena: 8/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po Łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=kGCKKlbGLG8>



Podróż siódma

Stanisława Lema nikomu nad Wisłą chyba nie trzeba przedstawiać. Jest to też jeden z najbardziej znanych polskich pisarzy na świecie. Co za tym idzie, powstanie komiksów opartych na jego twórczości było tylko kwestią czasu. Tak w Polsce, jak i na świecie.

Dziś przyjrzymy się opowieści graficznej „Podróż siódma” w wykonaniu Jona J. Mutha. Opowiadanie to pochodzi ze zbioru „Dzienniki Gwiazdowe” i opowiada o najdziwniejszej przygodzie Ijona Tichego. Nasz bohater lecąc swoim statkiem, na skutek awarii steru, wpada w wiry grawitacyjno-czasowe przez co spotyka samego siebie w wersji młodszej lub starszej. Chcąc naprawić uszkodzenie usiłuje zmusić inną wersję siebie do pomocy. Nie mogąc tego dokonać popada w coraz większy absurd.

Okładka jest twarda. Akwarelowy malunek pokazuje nam jakiego stylu możemy się spodziewać w środku. Kreska jest dość uproszczona i umowna. Sam statek wydaje się być strasznie ciasny nawet dla jednej osoby, a co dopiero dla tak wielu.

Polski wydawca, czyli Wydawnictwo Literackie miało niecodzienną możliwość. Zamiast tłumaczyć z angielskiego można było sięgnąć po oryginalny tekst. Prezentuje się on nadzwyczaj dobrze poza jedną chmurką, gdzie z nieznanych mi przyczyn napisano tekst z małych liter nie zważając na kropki.

„Podróż siódma” to fajna rozrywka, ale tylko na raz. Liczy jedynie siedemdziesiąt kilka stron, więc spokojnie da się ją łyknąć w jeden wieczór. Poleciłbym ją tym, którzy nie mieli dotychczas kontaktu z twórczością Lema, albo się do niej zrazili w szkole. Reszta się po tym prześlizgnie.

Plusy:

+ historia,

+ humor,

+ kreska.

Minusy:

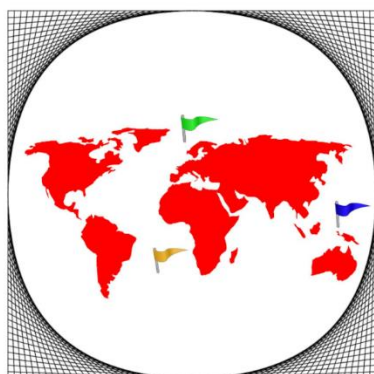
– długość.

Ocena: 7/10.



Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=H-3jOPKuNVQ>



Spotkanie online

<https://discord.gg/CR8BdDHdTA>

KMF Sagitta

zaprasza **9 X 2021** r.
na spotkanie:
Geopolityka dla opornych

Patroni medialni:



Planetes

Zapraszam na wielką epopeję o kosmicznych... śmieciarzach.

Fantastyka często opowiada historię z perspektywy kogoś, kto ma wpływ na wydarzenia, ma pozycję społeczną, albo w trakcie fabuły ją zdobywa. Planetes jest tutaj wyjątkiem. Bohaterowie zajmują się zajęciem najbardziej pogardzanym przez innych. Zbierają śmieci. Nie należy tego zrozumieć źle. Już sam początek mówi nam, jak niebezpieczne dla postronnych jest zaniedbane tej czynności. Może to nawet doprowadzić do wielu tragedii.

Autorem Planetes jest Makoto Yukimura znany u nas raczej z Sagi Winlandzkiej niż z omawianego dziś tytułu. Inny charakter obu dzieł wcale nie oznacza, że któreś jest gorsze. Planetes to tytuł dziejący się w nieodległej przyszłości. Ludzie już dwadzieścia lat temu



postawili pierwsze kroki na Marsie i szykują się do podboju Jowisza, a w perspektywie są dalsze planety Układu Słonecznego.

Fabulę śledzimy z perspektywy załogi trzydziestoletniego statku DS-12, zwanego TOY BOX, a mniej oficjalnie „kosmiczną śmieciarką”. W istocie, załoga jest astronautami w czasie, kiedy nikt inny nie musi wychodzić w otwartą przestrzeń kosmiczną. Bywa to niebezpieczne, ponieważ w otwartej przestrzeni pełno jest szkodliwego promieniowania, a ludzie czasem giną. Każdy z członków załogi ma własny багаż doświadczeń. Wycofany Yuri podjął tę pracę, aby odzyskać pamiątkę po zmarłej żonie. Hachitoto Hoshino, zwany Hachimaki, pragnie zarobić na własny statek i pochodzi z rodziny o tradycjach kosmicznych. Dowódca Fee po prostu stara się wykonywać swoją pracę. Najmłodszym stażem członkiem załogi jest Ai Tanabe. Uparta dziewczyna na każdym kroku podkreślająca swoją wiarę w miłość – imię zobowiązuje (Ai – jap. miłość). Bohaterowie usiłują rozwiązać poważny problem, jakim są kosmiczne śmieci. Owe śmieci mogą być nieużywaną sondą kosmiczną wielkości domu, trumną ze zwłokami w środku, albo rozmaitymi drobinami. Byle „śrubeczka” w przestrzeni kosmicznej krąży wokół Ziemi z bardzo dużą prędkością. Co się stanie, gdy taka „śrubeczka” uderzy w wytwór nowoczesnej techniki? Zrobi zaskakująco duże uszkodzenia i wyrzuci w przestrzeń wiele innych „śrubeczek” i nie tylko. Każda z nich stanowi podobne zagrożenie. Śmieć wielkości jajka robi dziurę, w której zmieści się człowiek w skafandrze. Zbytne nagromadzenie takich śmieci może zmusić ludzkość do porzucenia podróży kosmicznych.

Fabula rozgrywa się przez około dekadę. Drugi tom rozpoczyna się w roku 2077, jednak jest wyjątkowo mało cyberpunkowy. Ludzie nie łączą się z Internetem przez zakończenia nerwowe i nie widać na nich cybernetycznych wszczepów. Mieszkają w domach niczym nie różniących się od naszych. Palą papierosy. Piją alkohol. Jeżdżą rowerami, samochodami i motorami podobnymi do naszych tyle, że z napędem elektrycznym (nawet jeśli wyraźnie mają wbudowany silnik spalinowy i bak na benzynę). Mają fiksacje ambicjonalne i problemy rodzinne, które usiłują rozwiązać. Czasem jest to ponad ich siły. Słowem, ludzie w przyszłości niczym nie różnią się od współczesnych.

Manga w Japonii ukazała się w 2001 roku i w niektórych aspektach widać, jak bardzo wizja autora rozminęła się z rokiem 2021. Aż strach pomyśleć, jak bardzo się rozminie, gdy nadejdą czasy, w których dzieje się akcja. Nawet z dzisiejszej perspektywy uśmiech mogą wywołać budki telefoniczne, albo zakup czasopisma naukowego na dyskietce. Zwłaszcza, że potem bohaterowie wysyłają sobie pliki audio/wideo przez kosmiczną pustkę. W samym kosmosie widać progres techniczny – ludzie założyli rozbudowaną stację kosmiczną i loty cywilnych samolotów pasażerskich odbywają się ponad atmosferą ziemską. Autor starał się realistycznie spojrzeć na zagadnienia, z jakimi faktycznie możemy się spotkać. Zaczynając od kwestii medycznych choroby kosmicznej, raka, łamliwości kości, dystrofii mięśni, chorób umysłowych oraz psychicznych po kwestię, jak będzie wyglądać życie osób urodzonych w kosmosie i jednocześnie opisuje postępy w dziedzinie medycyny mające temu zaradzić. Analizuje kwestie techniczne i technologiczne, jak budowa statków, wypadki w tym śmiertelne,



pochówki w kosmosie, zużywanie tlenu, a przede wszystkim co nas popchnie w tym kierunku rozwoju. Kończy na zagadnieniach politycznych jak: terroryzm, propaganda, ekologizm, rozmieszczenie broni i wojna w kosmosie.

Wydawnictwo JPF wydało u nas pierwszy tom Planetes w roku 2016, a drugi – rok później w serii MEGA MANGA. Jest to specjalna seria wydawnicza odznaczająca się ambitniejszymi tytułami, o małym nakładzie i mniejszą dostępnością. Te konkretne tytuły wydane zostały w formie „dwa w jednym”, co oznacza, że zamiast czterech oryginalnych tomów otrzymujemy dwa grubsze (razem około tysiąc stron). Okładki utrzymano w kolorystyce odcieni kolorów bieli i niebieskiego, tzn. nawiązano do zdjęć naszej planety z orbity. Elementami przełamującymi tę kolorystykę są kombinezony kosmonautów. Spis treści wylądował nietypowo, bo na skrzydełku, a aż sześć z nich w tomie drugim ma w sobie odniesienie do „psa”. Rozdziały najczęściej zaczynają się od kolorowych stron. Nasycenie tuszu, kreska, dbałość o detale, tła i research autorów prezentują się ponadprzeciętnie.

Poza mangą w Polsce ukazało się też anime na sześciu płytach DVD. Podejrzewam, że obecnie świadomych fanów posiadających i mangę, i anime policzyłbym na palcach jednej ręki. Ja posiadam oba, więc mogę ocenić. Przede wszystkim oba różnią się fabularnie. Manga została ukończona dopiero rok po zakończeniu anime co oznacza, że te różnice nie mogą dziwić. Ciężko mi jednoznacznie wskazać, które jest lepsze. Anime ma więcej wątków i postaci, a manga wykorzystała lepiej już istniejące. To nie koniec różnic. Rozwiązanie wątku Yuriiego w anime nastąpiło w połowie serii, a w mandze nastąpiło to już na samym początku. W anime dużą część fabuły obserwujemy z perspektywy zaczynającej prace Tanabe, a w mandze pojawia się ona dopiero w połowie pierwszego tomu. Manga jest bardziej poważna, a w anime nie brakuje elementów komediowych. Różnicę widać nawet w technikaliach. W mandze używa się kopulastych przejrzystych hełmów, a w anime pełnych, nieprzejrzystych i zaawansowanych technologicznie.

Polecam Planetes osobom, które chciałyby przeczytać coś poważnego, opowiadającego o problemach, które naprawdę nas spotkają, jeśli chcemy podbijać kosmos, a także tym, którzy chcą poznać dobrą i realistycznie poprowadzoną historię science fiction.

Plusy:

- + klimat,
- + realizm,
- + kreska,
- + research twórców,



+ okruszki życia.

Minusy:

– Brak.

Ocena: 9/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

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



SAGITTA NA BETON 2021



*Szczecińskie spotkania z
popkulturą*

13.11 godz. 13:00
Kreacje bohaterów w twórczości komiksowej
Tadeusza Baranowskiego
Paweł "Padre" Jezierski

13.11 godz. 14:00
Neil Breen w 50 minut? To tylko na
zasadzie zajawki
Tomasz „Kudłaty” Tomczyk

14.11 godz. 16:00
Twórczość Osamu Tezuki
Mariusz „Mario” Górski





Opowieść podręcznej

Co się stanie, gdy skrzyżujemy mangę *josei* z „Rokiem 1984” Orwella? Otrzymamy „Opowieść podręcznej”.

Książkowy pierwowzór ukazał się już w 1985 roku. Błyskawicznie, bo w pięć lat później powstał prawie dwugodzinny film. W roku 2000 opera. A od 2017 mamy serial, który doczekał się już czterech sezonów i zdążył sporo namieszać w kobiecych umysłach. Wiec jak to możliwe, że nigdy o tym nie słyszałem? Fantastyką zajmuję się od lat. Jestem członkiem Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta” prawie od samego początku, więc coś powinienem wiedzieć. Nie wiedziałem nic. Właściwie byłem przekonany, że to eksperyment myślowy powstały na bazie myśli „czy jest dziś możliwe w świecie zachodnim powstanie reżimu podobnego do tego założonego na terenie Iraku i Lewantu?” Mówiąc krótko, warto robić research.

„Opowieść podręcznej. Powieść graficzna” to komiksowa adaptacja książki kanadyjskiej pisarki Margaret Atwood wykonanej przez także kanadyjską artystkę Renee Nault. Nault otwarcie przyznaje się do inspiracji japońskim *ukiyo-e*, ale jak ktoś lata spędził w mandze widzi tu bardzo wyraźne wpływy podgatunków *shoujo* i *josei*, czyli twórczości skierowanej do dziewcząt i dojrzałych kobiet. Najczęściej mangi opowiadającej o codziennym życiu i poszukiwaniu szczęścia. Sylwetki postaci często nie są w kadrach, lecz zostały na nie nałożone. Nie brakuje tu motywów kwiatowych i ornamentów. Często na całych stronach przeważa pustka, a wspomnienia ukazano nam na czarnym tle, co też upodabnia komiks do mangi. Innym atrybutem zwracającym uwagę są niezwykle żywe barwy stojące w opozycji do ponurej treści. Jest to dzieło malarskie tworzone przy pomocy akwareli. Wiele rysunków jest uproszczonych. Inne z kolei – pełne szczegółów.

Fabula w całości rozgrywa się na terenie fikcyjnej Republiki Gileadzkiej. Jest to ultrareligijna dyktatura leżąca na terenie obecnego stanu Maine w USA. Republiką jest tylko fasadowo, ponieważ Gilead na pewno nie kultywuje wartości republikańskich. Nie ma tam słowa o wyborach, ani poszanowaniu czyichkolwiek praw. Nie mamy dużo informacji o organizacji politycznej, za to dużo o sytuacji społecznej. W Gileadzie mamy bardzo jasne i mniej jasne podziały społeczne. Najbardziej rzuca się w oczy podział na kobiety i mężczyzn. Ale tu też są podziały. Kobiety dzielą się na żony komendantów noszące się na niebiesko, pomoc domową, ubierającą się na zielono, wdowy na czarno, podręczne na czerwono, a kolorowe stroje przysługują jedynie kobietom o niesprecyzowanej funkcji tzn. zajmujących się wszystkim i należących do mniej zamożnych mężczyzn. Podręcznym odebrano prawa do nauki, czytania oraz samorealizacji. Głównym zadaniem podręcznych jest płodzenie zdrowych dzieci w ramach serii dziwaczných rytuałów. Te, które są w stanie urodzić zyskują status kobiet, a te które nie są lub nie dają się kontrolować zostają nie-kobietami. A co w takim razie dzieje się



z dziećmi niespełniającymi standardów? Są nazywane nie-dziećmi, ale tego co się z nimi dzieje komiks nam nie wyjaśnia.

Mężczyźni wcale nie mają lepiej. Jakikolwiek kontakt z kobietą jest przywilejem nadawanym według jakichś wyjątkowo niejasnych kryteriów. To mężczyznom grozi kara powieszenia, homoseksualizm czy posądzenie o inne przestępstwo. Przed tą karą nie chroni stan kapłański, czy bycie żołnierzem, pomimo prowadzenia walk z wrogami zewnętrznymi. To barki płci brzydszej obciążono koniecznością zarobienia na kobietę, która może zniknąć równie szybko jak się pojawiła. Tu też mamy podział na pomoc domową w zieleni i żołnierzy w czerni.

W świecie Gileadu wszystko jest z przydziału, poczynawszy od kobiet, przez przedmioty i ubrania, świadczące o funkcji społecznej, a na żywności kończąc. Właściwie nie można się dziwić daleko posuniętej reglamentacji wszystkiego. Przecież połowa społeczeństwa została przymusowo wyłączona z życia ekonomicznego, a nadal trzeba ją utrzymywać. Dodatkowym problemem jest konflikt zbrojny. Gilead walczy z każdym, kto nie podziela jego wartości, w tym z obcymi grupami religijnymi. Stworzony w ten sposób system musi być niewydolny.

Główna bohaterka jest podręczną. Osobą, która jest nikim i należy to traktować dosłownie. Nazywamy ją Freda tylko dlatego, że władzę sprawuje nad nią człowiek imieniem Frederik i gdy ta osoba się zmieni - zmieni się też imię. Kiedyś była niezależną finansowo kobietą z mężem i córeczką, a teraz jest skatalogowanym zasobem państwa. Historia zaczyna się w ośrodku przygotowującym podręczne do ich funkcji. Są różne reakcje na zaistniałą sytuację. Janine odrzuca rzeczywistość. Całkowicie się załamała psychicznie. Jest przekonana, że zmiany nigdy nie nastąpiły i nadal jest kelnerką. Moira znajduje się na przeciwległym krańcu skali. Podejmuje walkę, co kosztuje ją wiele cierpienia, ale nie poddaje się i ucieka. Można powiedzieć, że w końcu znalazła niszę, która ją zadowoliła. Za to nasza Freda posiada cechę cenioną przez władzę. Jest bierna. Wydarzenia będą jakby obok niej. Trafiła do domu komendanta przez co miała kontakt z przedstawicielem lokalnej władzy. Jak się okazuje, jego żona walczy przyczyniła do powstania obecnego systemu. Z kolei komendant wydaje się być osobą z przypadku. Twardo egzekwuje drakońskie prawo, ale też nie wydaje się być złym człowiekiem. Nie nadużywa władzy bardziej niż musi. Jego argumenty mówiące o tym, że Gilead jest lepszym miejscem niż świat przed jego nastaniem wcale nie obrażają niczyjej inteligencji. Lubi grać w zakazane gry planszowe, potajemnie uczestniczy w dekadentkich przyjęciach i korzysta z dobrodziejstw czarnego rynku. Ratunkiem wydaje się być ucieczka do Kanady, jednak ta droga wcale nie jest łatwa. Teraz mając nadmiar czasu Freda wspomina stopniową utratę praw kobiet. Któregoś dnia dowiedziała się, że została pozbawiona dostępu do środków finansowych. Innego jej szef został zmuszony do zwolnienia wszystkich pracowników. Ślub kościelny zyskał rangę nieodwołalnego prawa. Rozwód stał się przestępstwem. Podobnie powtórny związek małżeński, który zyskał miano nie-ślubu. Nieco później kobiety zostały sprowadzone do „pojemników”, lub jak to określono dosadniej „macic na nogach” mających za zadanie tylko jedno. Urodzić dziecko.



Pierwszy raz spotkałem się z wydawnictwem Jaguar, ale ich wydanie prezentuje się dość dobrze. W tłumaczeniu nie znalazłem żadnych błędów. Okładka jest czarna z białymi tłoczonymi literami i czerwonymi wstawkami. Zastosowano tu chyba największe skrzydełka, jakie znam. Przednie ma napis „nolite te bastardes carborundorum”. Swoją drogą to dobre motto życiowe. Na końcowym skrzydełku skreślono kilka słów o autorkach książki i komiksu oraz umieszczono loga patronów medialnych, wśród których znalazł się pewien kanał na YT. Za to opis z końca jest zdecydowanie przesadzony i raczej pasuje do serialu niż komiksu. Bo przecież co by się stało, gdyby Freda okazała się bezpłodna? To dla niej źle. Ale co to znaczy? Najpewniej zmieniałaby czerwony strój na zielony i została pomocą domową w innym domu. Opowieść podręcznej składa się z 15. rozdziałów plus epilog nazwany tu „Komentarzem historycznym”. Są one różnej długości. Od strasznie krótkiego 11. do strasznie długiego 12. rozdziału.

Opowieść podręcznej zawiera bardzo dużo odniesień religijnych, ale wiele cytatów jest pozbawionych kontekstu, czego symbolem jest Biblia zamykana na klucz, który ma tylko komendant. Można w niej w końcu wyczytać, coś co nie odpowiada jedynie słusznej wizji świata. Sama nazwa państwa Gilead pochodzi od terenów na wschód od rzeki Jordan. Jedną z dywizji wojskowych nazywa się Aniołowie Apokalipsy, a jednym z wrogów są kwakrowie. Podobnie religijne cechy ma zwykłe pozdrowienie i odpowiedź. W innych momentach widać jawną herezję – dla przykładu zasobem narodowym ogłoszono Boga. Tak na marginesie, oznacza to też zrównanie Boga z kobietami. W kontekście uniwersum chyba nikt się nad tym nie zastanowił.

Niewątpliwie komiks jest inspirowany „Rokiem 1984” Orwella. Świadczy o tym wiele poszlak, jak tocząca się gdzieś w oddali wojna. Świat to antyutopia, w której władza funduje społeczeństwu pranie mózgu oraz minuty nienawiści. W obu dziełach panuje dość ponury klimat mimo, że komiks stara się to łagodzić paletą barw.

Czy taki świat jest realny? Należy zaznaczyć, że książka powstała w 1985 roku. W takim Liechtensteinie kobiety uzyskały prawa wyborcze zaledwie rok wcześniej, a w jednym z kantonów szwajcarskich dopiero w 1990. Świat, który kształtował Margaret Atwood różni się znacząco od naszego. W obecnym świecie katolickim nie bardzo można sobie wyobrazić taką przemianę. Przede wszystkim dlatego, że religia katolicka ma papieża. Osobę, której autorytet może zahamować niekorzystne działania. Oczywiście, czasem ten mechanizm zawodzi. Tak było w przypadku działalności ustaszy w Chorwacji, czy księdza Józefa Tiso na Słowacji podczas II wojny światowej albo czerpiącej z prawosławia rumuńskiej Brygady Michała Archaniola przemianowanej później na Żelazną Gwardię z dwudziestolecia międzywojennego. W świecie protestanckim takiej osoby nie ma, a w USA religia rozwijała się jako element odróżniający Amerykę od starego świata i budujący dumę narodową. Wielokrotnie w ramach religii powstawały tam nurty głoszące postulaty polityczne, ekonomiczne, prawne albo etyczne. Rzadko ich wpływy wykraczały poza kręgi rodziny ale ich działania często bywały tragiczne w skutkach. Do najbardziej znanych przykładów należy organizacja o nazwie Gałąź Dawidowa pod przywództwem Davida Koresha, czy Jonestown Jima Jonesa. To wszystko względnie



świeże sprawy właśnie z okresu lat 70., 80. i 90. Właściwa skala tego zjawiska jest dla nas niewyobrażalna. Element ten jest zresztą często wykorzystywany w amerykańskiej popkulturze. Ostatnio w grze Far Cry 5. Mało kto wie, ale inspirację czerpano z XIX wieku, kiedy podobne podejście wywołało nawet krwawy zatarg religijny znany jako „wojna w Utah” z lat 1857-1858. Często w żaden sposób nie można wpłynąć na zachowanie tego typu ludzi. Są oni jawnie antypaństwowi i nie słuchają absolutnie nikogo. Kontrolę państwa potrafią potraktować jak wtargnięcie wrogiego mocarstwa na ich terytorium.

Komu polecić komiks? Dojrzałym czytelnikom, którzy mają jakieś pojęcie o otaczającym ich świecie i potrafią potraktować dzieło jako po prostu ciekawą fabułę, a nie coś oczywistego. Być może brakuje mi odpowiedniej perspektywy, jednak jedyny okładkowy cytat z Sylwii Chutnik podpisanej jako aktywistka świadczy, że powinni to przeczytać właśnie tacy odbiorcy. Serial już bardzo namieszał w niektórych umysłach, czego przejawem były kobiety przebrane za podręczne na protestach z zeszłego roku. Swoją drogą zawsze myślałem, że ubranie się w określony sposób jest symbolem poparcia dla idei, ale co ja tam wiem. Tak czy inaczej, jeśli dana historia jest w stanie na ciebie wpłynąć w taki czy inny sposób i chodzi ci ona po głowie, to znaczy, że masz do czynienia z literaturą wybitną. A w tym przypadku tak jest. Sam zacząłem się zastanawiać nad zagadnieniami typu „czy komendant jest postacią pozytywną?” Warto się nad tym zastanowić.

Plusy:

- + klimat,
- + historia,
- + niepowtarzalność,
- + żywe barwy,
- + obserwacje.

Minusy:

- zbyt krótki,
- rysunki mają różny poziom.

Ocena: 8/10

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y66oTqZuYFU&t=15s>



To cyberpunk! To postapo! To Akira!

Na wstępie chciałbym wspomnieć, że recenzuję stare 19-tomowe wydanie. Starsze pewnie od niejednego widza niniejszej recenzji. Od jakiegoś czasu JPF wydaje edycję specjalną i do tej pory zdążyła ukazać się połowa z sześciu tomów. Porównanie obu wersji będzie na samym końcu.

Gdyby nie wydane w 1988 roku anime „Akira” to bardzo prawdopodobne, że cały cyberpunk wyglądałby zupełnie inaczej. Wie o tym chyba każdy szanujący się fan gatunku, choć film nie jest tak znany jak słynny „Łowca androidów” z roku 1982. Dlaczego ta data jest tak ważna? Ponieważ dokładnie w tym samym roku co amerykański kamień milowy w Japonii zaczęła ukazywać się manga „Akira” autorstwa Otomo Katsuhiro, którą się dzisiaj zajmujemy. Warto wspomnieć też o tym, że na 2021 rok przewidziano wersję amerykańską tej produkcji, ale z uwagi na to że rok jeszcze się nie skończył i trudno oddzielić fakty od plotek wstrzymam się od komentarza.

Jeśli uważacie, że znając film mniej więcej znacie treść mangi to bardzo się mylicie. Historia jest nieco inna i wielokrotnie bardziej rozbudowana. Scenariusz do ekranizacji powstawał w tym samym czasie co manga, a prawie połowa materiału trafiła w ręce fanów już po premierze anime. Gdyby obie fabuły były tożsame to całość zmieściłaby się w czterech lub pięciu tomach, tj. ¼ objętości polskiego wydania mangi. W filmie wiele postaci się nie pojawiło, jest mniej rozwiniętych, lub wykorzystano je w inny sposób. Jako przykład niech posłuży nam postać Kaori. Może nie jest to istotna osobą w filmie, ale jest od początku. W mandze pojawia się dopiero w drugiej połowie.

Historia przez cały czas pędzi na złamanie karku i ani przez moment się nie zatrzymuje. Zaczyna się nie tylko konkretnego dnia 6 grudnia 1982 roku, ale i o konkretnej godzinie – 14:17. W tym momencie doszło do eksplozji bomby nowego typu, która zniszczyła Tokio. Wydarzenie to dało początek III wojnie światowej. Właściwa fabuła rozpoczyna się w trzydzieści osiem lat później – w mieście w dużym stopniu odbudowanym – NeoTokio. Mogłoby się wydawać, że po tak długim czasie blizny zostały wyleczone. Nic bardziej mylnego. Najwyższe władze są skorumpowane i zajęte konfliktami frakcyjnymi, a odrodzone miasto podzielone jest między brutalne gangi składające się ze zdemoralizowanej młodzieży. Ale czy można się im dziwić? Od najmłodszych lat dorastali w przeświadczeniu zasady „albo oni ciebie, albo ty ich”. Przemocy doświadczali nawet od strony nauczycieli, od których w normalnych warunkach mogliby oczekiwać pomocy. Jednak opisywany świat jest bardzo daleki od naszej normalności. Zewsząd dobija beznadzieja i brak perspektyw. Brud, smród i ubóstwo są wszechobecne. Całość dopełniają niszczące budynki i łatwe do zdobycia dragi. Ten low life sąsiaduje z high tech. Jeśli cię stać, możesz kupić zaawansowaną pomoc medyczną, albo zdobyć dostęp do super nowoczesnej broni.



Kaneda jest przywódcą grupy brutalnie strzegącej swojej strefy wpływów i okazjonalnie bijącej wrogie grupy. Zwłaszcza Clownów pod przywództwem Jokera. Wszystko się zmienia, gdy Tetsuo, członek jego grupy, zderza się z dziwnym dzieckiem o wyglądzie starca, który na oczach przywódcy staje się przejrzysty, po czym znika. Tetsuo zostaje zabrany do szpitala, gdzie przeprowadzony zostaje na nim pewien eksperyment. Kaneda postanawia go odbić przez co miesza się w działalność grup wywrotowych, wojska i politykę. Problem polega na tym, że Tetsuo nie potrzebuje już pomocy Kanedy, a zaczyna się przeciwko niemu buntować. Narasta konflikt między tymi postaciami. W drugiej połowie seria nagle zmienia się w postapo ze wszystkimi charakterystycznymi cechami gatunkowymi. Ludzie nawracają się w kierunku starych kultów religijnych i szerzą się nowe. Powstają państwa rządzone przez lokalnych watażków. Ludzie walczą o wąskie zasoby, jakie zostały się po starym świecie, choć w mniejszym stopniu niż można się spodziewać.

Graficznie Akira nie zestarzał się ani o dzień. Rysunki są niezwykle szczegółowe. Budynki dobijają brudem i zaniedbaniem, co kontrastuje z bogatym wyposażeniem wnętrza elit. Nawet na późniejszym etapie najschludniej wyglądały wnętrza świątyni Miyako. Projekty urządzeń technicznych odznaczają się dużą szczegółowością. Niejednokrotnie można uwierzyć, że taki karabin laserowy, motocykl, czy działo kosmiczne są urządzeniami realnymi do stworzenia. Z ciut mniejszą pieczołowitością autor podszedł do ubioru, a twarze bywają dość podobne. Nie ma tu epatowania nagością, jeśli nie jest to uzasadnione fabularnie.

Manga drwi sobie z klasycznych podziałów na bohaterów. Każdy ma swoje racje i często są one racjonalne. Na początku wydaje się, że będziemy dopingować Kanedę, ale on okazuje się być bezmyślny i impulsywny. Nie zastanawia się nad konsekwencjami, tylko działa spontanicznie. Szybko rośnie mu konkurencja w postaci Tetsuo. W każdym razie dopóki nie zaczyna mu odwalać. Pułkownik też ma swoje powody i pomimo początkowego kreowania go na czarny charakter okazuje się, że to właśnie on najlepiej ocenia sytuację. A Akira jako postać tytułowa zawodzi w całej rozciągłości.

A teraz słówko o polskim wydaniu. W Polsce Akira ukazał się nakładem Japonica Polonica Fantastica Comics (tak kiedyś nazywał się JPF w całej okazałości). Wydawanie tego tytułu w sześciu tomach prawdopodobnie nie miałoby większego sensu, bo byłby zwyczajnie za drogi jak na kieszeń przeciętnego czytelnika w roku 1999. Dlatego wzorując się na wydaniu anglojęzycznym zdecydowano się komiks podzielić na wspomniane 19. części po około 100 stron. W ten sposób właściwy koniec tomu 2. znalazł się w środku tomu 6. Przez zbytnie rozdrobnienie otrzymaliśmy nazbyt wiele spojlerujących okładek. Jedna z nich nazywa się „Śmierć Takashiegi”, inna „Numer 41 – Tetsuo”. Okładkowe grafiki spojlerują równie wiele i to już od pierwszego tomu. Posiadane przeze mnie tomy są względnie równie wysokie, jednak nie jest to reguła. Okładki chyba były cięte wedle uznania. Jeśli chodzi o tłumaczenie, to jest źle. Przede wszystkim razi mnie korekta, a właściwie jej brak. Ciężko mi jest uwierzyć, że w ogóle jakaś była. Podwójne spacje jeszcze jakoś bym przeżył, ale nie w środku słowa. Podobnie myślnik w środku słowa i braki spójników. A już zupełnie nie jestem w stanie zrozumieć zaufania do autokorekty wstawiającej słowa co prawda bliskie fonetycznie, ale



różne semantycznie. W początkach swojej działalności JPF wydawał tomy mangi dostosowane do czytelnika zachodniego, to znaczy odbite w pionie. Czytało się je jak każdy inny komiks zachodni. Skutek bywa czasem zabawny – na przykład, gdy widzimy nadprogramową ilość osób leworęcznych albo mapę świata z alternatywnej rzeczywistości. Warto wspomnieć też o tym, na czym wydrukowano Akirę. Otóż pierwsze trzy tomy na ekopapierze, tomy od 7. do końca na białym offsetowym, a te od 4. do 6., no cóż, tu zastosowano system mieszany. Być może inni mają inaczej, ja opisuję co widzę. Wszystkie tomy posiadają obwoluty kryjące okładkę w odcieniach czerni i bieli, za wyjątkiem tomu pierwszego, który kryje nie tylko kolorową okładkę... ze skrzydełkami, ale też kolorową obwolutę.

Na fenomen Akiry składa się wiele. Motywy religijne, cyberpunkowe i postapokaliptyczne. Fascynacja techniką. Lęk przed potęgą atomu i konfliktem zbrojnym. Moce parapsychiczne. I wiele innych. Widać pewne podobieństwo między Tetsuo, a Vegetą z Dragon Balla, a nawet Neo z Matrixa. Zarówno fabuła jak i rysunki robią wrażenie do dziś. Nie sposób przecenić znaczenia dla Akiry dla popkultury. Przez lata komiks stawiany był jako jeden z najlepszych mang cyberpunkowych w historii. Stawiany był w jednym rzędzie z Ghost in the Shell, czy Eden: It's an Endless World!, a moim zdaniem może konkurować z każdym komiksem na świecie w swoim gatunku. Chociażby dlatego jest to tytuł, który należy znać. Jest wręcz filarem mangi młodzieżowej i bez wątpienia zostanie nim jeszcze długo.

Czy kupić Akirę? Odpowiedź jest bardziej skomplikowana niż zwykle "tak", lub "nie". Problem stanowi przede wszystkim stare wydanie. O ile mogłem się dogłębnie wypowiedzieć na temat starego wydania, o tyle w przypadku nowego nie mogę tego powiedzieć. Głównie dlatego, że nowe „Wydanie Specjalne” nadal wychodzi, a ja posiadam jedynie dwa pierwsze z 6. Jest ono nie tylko grubsze, ale też w większym formacie, wyższej rozdzielczości i wydrukowane jak bóstwa shinto przykazały. Od prawej do lewej. Nie tylko tu Akira jest bardziej japoński. Na pierwszych stronach zamiast rzymskich liter składający się monumentalnie na tytuł zdecydowano się na napisanie go w kanie, czyli jednym z tradycyjnych pism kraju wschodzącego słońca. Tyle, że wciśnięto go w sam środek, co wygląda na krok nie do końca przemyślany. Odnowione projekty okładek oraz obwolut prezentują się zacie, przy czym są to różne wzory. Przy okazji zmieniono 10. stronę. W starym wydaniu dwa kadry wyglądały tam bardzo dziwnie. Zostały one zmienione na nieporównywalnie lepsze. Mamy także nowe tłumaczenie, w którym nie znalazłem tych irytujących błędów. Na koniec porównania wspomnę o czymś, co mnie zasmuciło i wywołało uczucie nostalgii. Kiedyś ze skrzydełek można było się dowiedzieć, jakie nowe tytuły ukażą się w najbliższym czasie, albo że takie „Aż do nieba” kosztowało około 8 zł od tomu, albo reklamy anime w telewizji. W nowym poprzestano na japoński i angielski opis. Podsumowując zdecydowanie polecam zakup nowej wersji. Jest znacznie lepsze. Stare wydanie na ten moment prawie zupełnie znikło ze sklepu wydawcy, ale może krążyć jeszcze jakiś czas jako obiekt kolekcjonerski i ciekawostka.

Komu polecić? Komuś kto szuka rozrywki i nie ogląda się na poprawność polityczną. Komuś, kto chce przeczytać dobrą historię. Polecam.



Plusy:

- + klasyka,
- + wartka akcja,
- + klimat,
- + szczegółowa kreska,
- + kreacja postaci,
- + dedykacja dla Osamu Tezuki.

Minusy:

- spojlerujące okładki w starym wydaniu,
- podobne twarze.

Ocena: 9/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/watch?v=irOH9Mq9JE4>



Terra Incognita – psychodeliczny miks (pop)kulturowy

Powinniście uważać, gdy następnym razem wybieriecie się na zakupy. Inaczej możecie się obudzić się w ciele robota...

Terra Incognita pomysłu i rysunku Łukasza Ryłko to dzieło dziwne. Przez ponad połowę tomu przypomina klasyczną powieść drogi przeplataną urywkami z wydawałoby się niezależnych historyjek, by potem bardzo przyspieszyć. Ale to nie jest aż tak dziwne, ani rzadkie, jak to że komiks nie tylko można, ale zdecydowanie należy czytać wielokrotnie. Inaczej fabuła robi wrażenie zbyt chaotycznej.

Przejścia między owymi wątkami ilustrowane są sztuką nowoczesną inspirowaną między innymi twórczością Jacksona Pollocka. Zresztą sztuki nowoczesnej jest tu znacznie więcej. Podobnie jak rozmaitych aluzji i zagadek do rozwiązania. Nie chcę odbierać czytelnikowi przyjemności z samodzielnego ich odkrywania, więc wspomnę tylko, że okładka informuje nas o aluzjach do chociażby Stanisława Lema, czy Daniela Mroza, a sam wypatrzyłem tam nawiązania do takich dzieł popkultury jak „Terminator”, „Sok z żuka”, „Usagi Yojimbo”, „Władca pierścieni”, „Sędzia Dredd”, „Ghost in the Shell”, „Appleseed”, „Doktor Who”, „Czacha dymi”, „Nie lubię poniedziałku”, mangi oraz współczesnej polskiej polityki. Niejednokrotnie należy się też odwołać do matematyki. W innym miejscu następuje krytyka współczesnego materializmu i show biznesu.

Głównym bohaterem jest człowiek uwięziony w ciele robota z namalowaną gigantyczną jedynką pod wielkim okiem. A przynajmniej tak mu się zdaje. Ów robot długo nie może mówić i zasadniczo nic o nim nie wiemy. Dopiero później dowiadujemy się, że jest nazywany Jedyńka o modelu Asimov I. Pewnego dnia budzi się on na obcej planecie zamieszkałej przez wrogo nastawione do siebie maszyny oraz ludzi. Maszyny odnajduje dość szybko, jednak cieszy go dopiero spotkanie z żywym człowiekiem. Dodatkowo sprawę komplikuje pewien czarny glut.

Tom jest całkiem gruby, liczy ponad 300 stron. Okładka zasadniczo mówi nam czego możemy spodziewać się w środku. Czarno-białych kart malowanych oraz rysowanych piórem. Z rzadka dodano nam trochę koloru. Przez długi czas nie ma wiele tekstu i czyta się to naprawdę bardzo szybko. Jest to błąd, ponieważ ta część jest bardzo bogata w treść wizualną. Często do końca nie wiemy, co jest realne, a co urojeniem. Stale nam się to przypomina odwołaniami do szaleju.

Komu polecić? Osobom którzy lubią zagadki i odnajdywanie easter eggów. Jeśli ktoś chciałby ją po prostu przeczytać w celach rozrywkowych i odłożyć na półkę to faktycznie może się to dla niego okazać tytułowa „ziemia nieznana”.



Plusy:

- + dobre, bo polskie,
- + pomysł,
- + warstwa artystyczna,
- + klimat,
- + zagadki,
- + easter eggi.

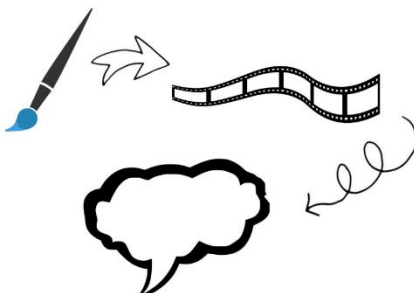
Minusy:

- powolny rozwój fabuły,
- chaos narracyjny.

Moja absolutnie subiektywna ocena: 7/10.

Recenzja Mario na kanale Komiksem po łapach:

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



<https://meet.jit.si/komiksniegryzie>

Discord:



Fb:



Youtube:



KMF
Sagitta

zaprasza **14 XII 2021 r.**
na szkolenie online:
Komiks nie gryzie

Patroni medialni:





Gdy spotykamy zło w najczystszej postaci - MW

MW to mocny przedstawiciel nurtu *gekiga*. Manga autorstwa mistrza Osamu Tezuki wydawana była od roku 1976 do 1978 w trzech tomach, a u nas w jednym 582-stronicowym tomiszczu. Wydanie od Waneko jest bardzo ładne, w twardej okładce i w obwolucie. Przy czym i oba mają różne wzory. Z posłowania dowiadujemy się, że od początku autor opisywał ją jako powieść łotrzykowską. Moim zdaniem jednak ramy powieści łotrzykowskiej zostały dalece przekroczone. Jeśli kogoś szokuje brutalność zamieszczona na stronach komiksu to polecam zastanowić się jaki szok musiała wywołać w latach wydania i to w tak dalece konserwatywnym kraju jak Japonia. Z drugiej strony, jeśli przypomnimy sobie filmy powstające właśnie w latach 70. i później, to MW wpisuje się w pewien nurt. Mamy tu do czynienia z zabójstwami, dzieciobójstwami, samobójstwami i innymi „-ójstwami”. Ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy to miało jedynie zszokować odbiorcę, czy kryje się za tym coś więcej. W Polsce nadal mogą szokować niektóre elementy scenariusza, jak homoseksualizm księdza wmieszanego w przestępczość.

Fabula jest spójna, choć nie rozwiązano wszystkich wątków. Motyw prokuratora nie został wykorzystany w sposób zadowalający, a potencjał pewnej dziennikarki, która zagościła tylko w kilku scenach aż prosił się o rozwinięcie. Często coś, co jest tylko napomknięte, potem zaczyna mieć olbrzymie znaczenie. Co prawda, nie widać tego od samego początku, ale większość wątków krąży wokół wojkowego gazu bojowego MW. 16 lat wcześniej skutek niewyjaśnionych okoliczności dochodzi do wycieku owego gazu i śmierci wszystkich osób oraz zwierząt przebywających na wyspie, gdzie był on składowany. Wszystkich za wyjątkiem dwojga dzieci, które znalazły się tam przypadkiem. Jednym z nich jest nasz główny bohater Michio Yuuki i jeszcze jedna postać imieniem Garai. Co tak naprawdę ich łączy? Czy aby na pewno celem Yuukiego jest zemsta? To już zostawię wam do samodzielnego odkrycia.

Nasz Michio Yuuki wiecie podwójne życie. W jednym jest wysoko postawionym pracownikiem banku. Odnosi wiele sukcesów zawodowych. Ma powodzenie u kobiet. Wywodzi się z bogatej i szanowanej rodziny. Można by rzec – ideał, którego wiele osób chciałoby mieć w rodzinie. Jednak druga strona jego życia w niczym nie przypomina pierwszej, ponieważ jest też porywaczem i mordercą pozbawionym jakichkolwiek hamulców. Często zabija on porwane osoby jeszcze przed otrzymaniem okupu, a jeśli osoba dostarczająca pieniądze sprawia jakikolwiek problem to ją też. Bez znaczenia jest, czy ofiarą pada dorosły mężczyzna, starzec, kobieta, czy dziecko. Bywa, że Michio podszywa się pod zamordowaną osobę i dokonuje przestępstw. Yuuki nie cofa się przed szantażem, gwałtem, czy torturami, tak fizycznymi, jak i psychicznymi. Nie jest dla niego żadnym problemem wykorzystać zakochane w nim kobiety, czy kochanka w swoich zbrodniach. Na późniejszym etapie Yuuki zyskuje kontrolę nad zasobami państwa przez co staje się wielokrotnie bardziej niebezpieczny.



Czy jest zły na skutek załamania psychicznego, działania gazu, czy po prostu to zło w nim siedziało od początku? Tego komiks nie rozstrzyga i musimy sami wyciągnąć wnioski...

Rysunki miasta i budynków same w sobie nadają się do wystawienia na wystawie z dziedziny urbanistyki. Wnętrza kościołów także zasługują na uwagę. Są pełne szczegółów, dopracowane w detalach. Po prostu piękne. Widać, że poświęcono sporo czasu i energii na należyte przedstawienie warstwy wizualnej. Obecnie do uzyskania takiego efektu używa się wyspecjalizowanych programów, a szukanie odpowiednich miejscówek zyskało rangę oddzielnej sztuki. Ale tytuł powstał w latach 70. ubiegłego wieku, dlatego nie można przecenić piękna odręcznych rysunków w MW.

Komu polecić tytuł? MW należy do tej grupy komiksów od której wiele osób się odbija. Jest to ciężki, mocny i mroczny kryminał z wątkami obyczajowymi oraz politycznymi. Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z komiksem to szczerze odradzam zaczynać od tej pozycji. Nie chcę powiedzieć, że jest to pozycja słaba. Wręcz przeciwnie. W pewnych aspektach jest to pozycja wybitna, ale dla niektórych może to być skok na naprawdę głęboką wodę. Polecam go raczej doświadczonym odbiorcom, którzy znają twórczość Osamu Tezuki z tego okresu.

Podsumowując, po stronie plusów dałbym:

- + Osamu Tezuka,
- + klasyka,
- + wciągająca fabuła,
- + szczegółowość miejsc,
- + niejednoznaczne postacie,
- + ciężki klimat,
- + ciężko jest znaleźć coś podobnego.

A po stronie minusów:

- niedomknięte wątki,
- niewykorzystany potencjał części postaci,
- ten rodzaj brutalności może odstręczyć czytelników.

Moja subiektywna ocena to mocna 8/10.



Recenzja Maria na kanale YT Komiksem po łapach:

<https://www.youtube.com/channel/UCfOliUpFirdkv7lobNwtS5g>



KMF
Sagitta

zaprasza **16 IV 2022**
na spotkanie:
Mitologia japońska i chińska



Potroni medialni:



Maus

Maus to komiks szczególny. Pierwszy, który pokazał szerszym masom, że rysunek może opowiadać o kwestiach poważnych. Chociaż wcale nie pierwszy, który tego próbował. Nie zmienia to faktu, że był jednym z pierwszych komiksów przełamujących regulacje prawne w USA dotyczące tego, co może się ukazać w popkulturze. Dzięki temu stał się tytułem, który osiągnął taką sławę i opuścił niszę. Mamy tu podobny trend do *sekiga* w Japonii. Dorastający ludzie nie chcieli rezygnować z komiksów, ale wymagali treści przeznaczonych dla dorosłych.

Historia dzieje się w dwóch, a przez moment nawet trzech, liniach czasowych. W jednej widzimy współczesne stosunki autora Arta Spiegelmana z ojcem i rodziną. Druga zaczyna się w Polsce międzywojennej i jest relacją z losów jego ojca Waldka Spiegelmana. Lata międzywojenne nie można odczytać jako złe w życiu Waldka. Zarabiał wystarczająco, aby się utrzymać na przyzwoitym poziomie. Nie opisuje przypadków antysemityzmu, których mógł doświadczyć od Polaków. Na polecenie ojca miga się od wojska.



Z początku wiedzie dość spokojne życie u boku rodziny. Stopniowe zmiany widać od roku 1938 i jego wyjazdu do Czechosłowacji. Po napaści na Polskę większość usiłuje sobie racjonalizować sytuację, w jakiej się znaleźli. Widzimy stopniowy rozpad więzi społecznych. Wieści o Holokauście są ignorowane. Narasta chęć przetrwania za wszelką cenę. W tym – przyłączenia się do wroga i aktywnemu działaniu przeciw swoim. Na koniec każdy dbał tylko i wyłącznie o siebie.

W wątku współczesnym Art opisuje zbieranie materiałów w postaci nagrań i relacji z życia ojca oraz to jak bardzo przerósł go sukces pierwszej części Maus. Pokazuje to na kilka sposobów. W jednym z kadrów umieścił samego siebie na stosie trupów. Podczas wywiadu kurczy się stając się dzieckiem niepotrafiącym poradzić sobie z emocjami. Robi wrażenie osoby strauumatyzowanej przez przeżycia ojca.

Już na samym początku w scenie dzieciństwa daje nam do zrozumienia, że nie będzie to prosta i łatwa historia. Następnie przenosimy się do lat 80. XX wieku, gdzie mamy okazję lepiej poznać główne postaci, a zwłaszcza Artę i Waldę. Z czasem okazuje się, że ich relacja jest równie skomplikowana jak osobowość Waldę. Skomplikowany to chyba najlepsze jego opisanie. Za każdym razem, gdy zaczynałem go wciskać w odpowiednie ramki on wywracał moje wyobrażenie o nim. Przykładem niech będzie jego stosunek do kobiet. Lusię i Małą traktuje bardzo źle. A że obie kobiety dzielą dekady, odnosi się wrażenie, iż nic się on nie zmienił. Z kolei stosunek do Andzi był diametralnie różny, jak się wydawało z powodu bogactwa jej rodziny. I wtedy dostajemy „Wieżnia piekielnej planety”. Komiks w komiksie o zupełnie odmiennym charakterze, w którym opowiedziano załamanie psychiczne po śmierci Andzi. Wyraźnie mamy tam opisaną prawdziwą historię. Waldek wpędza wszystkich naokoło w poczucie winy i manipuluje nimi, przez co Art czuje się gorszy od brata, którego nigdy nie poznał. Jego skrajne skąpstwo, maniackalne liczenie tabletek, zapalek i nerwy na widok niepotrzebnie otwartego pojemnika z solą, bo przecież jedno jest jeszcze w połowie, daje się wytłumaczyć przeżyciami wojennymi, gdy każda pomoc kosztowała go majątek, czego zresztą nie miał nikomu za złe. W największym skrócie, Waldek jest to manipulant i cwaniak, któremu się w odpowiednim momencie poszczęściło. Potrafiący dostosować się do trudnych sytuacji i przetrwać. Ta umiejętność robi naprawdę duże wrażenie.

Pierwsze wydanie obfitowało w spore kontrowersje i pomimo lat one się nie zmniejszyły, ale raczej zostały oswojone. Mam na myśli oczywiście przedstawienie narodów jako zwierząt. Pomysł wykorzystywano potem chociażby w takim Cat Shit One. Więc na czym polega kontrowersja? Na tym jak pomysł wykorzystano. Polakom przypisano postać świni, czyli zwierzęcia niekojarzącego się najlepiej. Najpewniej pomysł pochodzi z konkretnego źródła, a mianowicie niemieckiej propagandy. Gdzie do przymiotnika „polskie” dodawano słowo „świnie”, czyli „polnische schweine”. Sam Art Spiegelman tłumaczył to tym, że chciał aby Polacy kojarzyli się dobrze z postaciami z amerykańskiej popkultury, gdzie świny są postaciami pozytywnymi, a reakcja Polaków go zaskoczyła. Czy powinniśmy się tym przejmować? Nie. Wystarczy wspomnieć, kto do kogo wypowiedział pierwsze ksenofobiczne zdanie. Jest to bardzo znamienne. A jak są przedstawione inne narody? Żydzi, tak jak w propagandzie,



przedstawiani byli jako myszy, czyli szkodniki. Niemcy jako koty, których boją się myszy. Amerykanie zostali psami, których przecież boją się koty. Jak widzimy za przedstawieniem postaci stoi głębsza i przemyślana oraz nieuciekająca od stereotypów koncepcja strachu, w który Polacy nie wchodzią. Epizodycznie występują też Francuzi pod postacią żab, Brytyjczycy jako ryby, Szwedzi jako jelenie i Cyganie jako motyle. Wszystkie postaci należące do danego narodu zostały narysowane tak karykaturalnie, że zasadniczo nie sposób odróżnić jedną od drugiej na podstawie twarzy i trzeba zwracać baczną uwagę na ubiór.

Nie można powiedzieć, że jakaś postawa była typowa dla jakiejś konkretnej narodowości. Mamy opis Polaków pomagających Żydom, ale też ich nękających. Są brutalni Niemcy i jest niemiecki strażnik obozowy odnoszący się uprzejmie do więźniów w pasiakach. Są Żydzi ukrywający się i usiłujący przetrwać, ale jest też brunatna policja żydowska i szmalcownicy polujący na swoich braci w wierze.

Zbierając materiały do recenzji trafiłem na wpis czytelnika wyśmiewającego niegramatyczność wypowiedzi Waldka. Tak to bywa, jak zapomni się przeczytać notatki od tłumacza na samym początku. Art miał być Amerykaninem używającym angielskiego jak ojczystego, a Waldek imigrantem znającym ten język na tyle, ile mu to było potrzebne. Często przekręca składnię, a czasami nawet mówi przy nim po polsku. Rozumiem zamysł, ale czyta się to źle. Wielokrotnie musiałem powtórnie czytać dany fragment, aby zrozumieć o co w nim chodzi.

Komiks wydawnictwa Prószyński i S-ka jest zadziwiająco dobrze wydany. Jest to wydanie zbiorcze. Twarda okładka z materiałowym grzbietem kryje szyte stronicę z grubego papieru. Tom liczy prawie 300 stron. Na odwrocie komiksu mamy mapkę z ważniejszymi obozami, miastami oraz podziałem okupacyjnym.

A teraz najtrudniejsze. Komu polecić? Dorosłym chcącym przeczytać relację z życia cywili w okupowanej Polsce. Zdecydowanie odradzam sięgać po komiks osobom poniżej 16. roku życia.

Recenzja komiksu na kanale Komiksem po Łapach. Kanał prowadzi nasz kolega klubowy Mario:

<https://www.youtube.com/watch?v=DC93rrnSTuU>



Ikigami

Mam dla was smutną wiadomość. Rząd zarządził akcję szczepień substancją, która w przyszłości ma nas pozbawić życia. Tak zaczyna się manga Ikigami.

Nie wiem, czy tylko ja tak mam, ale gdy słyszę jakąś teorię spiskową to często potrafię podać książkę, film, albo serial z której ta teoria pochodzi. Tak jest w tym przypadku. Podobną teorię słyszałem w zeszłym roku i jestem przekonany że pochodzi ona właśnie z tego tytułu.

Ikigami to dziesięciotomowa opowieść autorstwa Motoo Mase, o doręczycielu zawiadomień o śmierci, czyli tytułowych *ikigami*. Ów kres ma nastąpić dokładnie określonego dnia i o określonej godzinie. Zawiadomienie powinno być dostarczone na 24 godziny przed zgonem. Od razu widać pewien problem. Jak osiągnąć taką dokładność? Przy pomocy szczepień. W jednym zastrzyku na tysiąc znajduje się mikrokapsułka, która ma zagnieździć się w sercu lub płucu i jest fabrycznie zaprogramowana, aby wybuchnąć właśnie o tej konkretnej godzinie. Skąd te liczby? Najpewniej dlatego, że jedna osoba na tysiąc to wystarczająco, aby nie poznać danej osoby, ale raczej się o niej usłyszy.

Szczepionka Roz-Kraj podawana jest dzieciom mającym właśnie rozpocząć edukację podstawową podczas uroczystej gali. I nikt o tym nie wie? Nikt się nie buntuje? To bardziej skomplikowane. W mandze jest opisane państwo autorytarne, któremu niewiele brakuje to totalitaryzmu. Organizacja systemu częściowo przypomina tą z NRD. Jego członkowie muszą ukończyć specjalną uczelnię, a sposób kontroli społeczeństwa i pozyskania informacji o obywatelach przypomina działalność Stasi.

Policja Roz-Kraj stale przeprowadza prowokację i nie wiadomo, czy rodzący się właśnie ruch sprzeciwu nie jest kolejną prowokacją. Donosiciele ogłaszani są „bohaterami Roz-Kraju”, a osobie nie donoszącej, lub buntującej się otwarcie grożą srogie konsekwencje. Zostanie aresztowana przez Policję Roz-Kraj, okrzyknięta krzywomyślnicą, umieszczona w specjalnym ośrodku reedukacyjnym, a otoczenie zaczyna wypominać to jego rodzinie. I to do tego stopnia, że może musieć zmienić miejsce zamieszkania. Jeśli jednak postąpi tak jak chciał prawodawca, czyli sama ogarnie sprawy doczesne i dokona żywota spokojnie w gronie rodziny to może liczyć na pewne przywileje. Może używać bezpłatnie transportu publicznego i mieć darmowy dostęp do dóbr kultury, a rodzina otrzymuje hojną rentę Roz-Kraj. Lecz jeśli postanowi wyrównać dawne rachunki krzywd, czy w jakikolwiek inny sposób nadużyć zaufania to popełni przestępstwo ideologiczne i zostanie krzywomyślnicą, a rodzina utraci przywileje oraz będzie musiała wypłacić odszkodowania pokrzywdzonym.



Nie obserwujemy żadnych dużych obszarów przyrodniczych, a tylko wycinki, jak duże drzewa. Właściwie całość fabuły rozgrywa się w mocno wybetonowanym środowisku miejskim. W mandze ani razu nie pada nazwa kraju w którym rozgrywa się akcja, a tylko nazwa dzielnicy Sadagawa. Jest to nie tylko zabieg fabularny, ale też psychologiczny. Osoby, które nie identyfikują się z danym państwem podświadomie unikają wypowiadania jego nazwy. Zamiast tego posługują się ogólnym zwrotem „ten kraj”. Takiej nowomowy jest pełno w tych dziesięciu tomach. Szczepionka Roz-Kraj została wprowadzona na mocy „dekretu o nieustannym rozwoju kraju”. Miał on sprawić, że ludzie docenią wartość życia i staną się bardziej produktywni. Naprawa poglądów odbywa się za pomocą „programu korygowania poglądów” w specjalnych ośrodkach. Zgon w wyniku Roz-Kraju nazywany jest „honorowym obowiązkiem”. Rodzajem poświęcenia się dla kraju przywodzącym trochę na myśl tradycje samurajskie i kamikadze.

Nie wiemy zbyt wiele o świecie zewnętrznym. Raz wspomniano Europę. Istnieje jakaś Federacja, a „nasz kraj” ma „sojuszników”. Powoli obserwujemy narastający konflikt zbrojny, o którym też niewiele wiemy. Jak wygląda życie poza tym światem? Ludzie się na to godzą, bo być może nie ma dokąd uciekać i to jest główny powód akceptacji systemu. Inny może być taki, że każdy liczy że to nie jego będzie dotyczyć zawiadomienie. Bo przecież dotyczy tylko osób w wieku 18-24 lat, a „ten kraj” oferuje dość wysoki standard życia.

Fabuła mangi jest wielowymiarowa. Z jednej strony opowiada o doręczycielu *ikigami* nazwiskiem Fujimoto. O tym jak ta praca wpływa na jego życie osobiste, kontakty z bliskimi i stan psychiczny. A z drugiej obserwujemy jak zachowują się osoby, które nagle dowiadują się, iż zostały im jedynie 24 godziny życia. A reakcje są różne. Jedni chcą wyrównać zadawnione rachunki. Inni coś po sobie pozostawić. Jeszcze inni chcą poprawić sytuację dla innych. Mamy tu całą menażerię różnych charakterów. Matkę usiłującą ratować swoje dziecko przed nieodpowiedzialnym ojcem. Artystę, który mógłby stać się nowym Banksym. Polityka wykorzystującego *ikigami* syna dla nabicia sobie głosów w wyborach. Nauczyciela zniszczonego przez fałszywe oskarżenie. A nawet tak sfanatyzowanego zwolennika polityki Roz-Kraju, że stał się problemem dla systemu. Podobnie różnie reagują rodziny. Jedni atakują fizycznie doręczyciela. Inni zachowują spokój. Jeszcze inni załamują się psychicznie. Była też rodzina traktująca rentę Roz-Kraj jako szansę na wyrwanie się z ubóstwa.

Warto wspomnieć o oprawie graficznej. Mimo, że jest to manga – brakuje tu wielkich oczu. Kreska jest bardziej typowa dla komiksu zachodniego. Kadry można oceniać różnie. Rysunki w większości są na bardzo wysokim poziomie, ale niektóre wyglądają jak powiększenie skanu niskiej jakości. Dotyczy to nawet tych na całej stronie. Tła też zdają się być robione systemem mieszanym. Jedne są rysowane ręcznie, a inne to zdjęcia przerobione programem graficznym. To oczywiście kwestia gustu, lecz osobiście wolałbym aby autor się zdecydował.

Ikigami to tytuł depresyjny, dość ponury i przeznaczony raczej dla dojrzałego czytelnika. Już w pierwszym epizodzie serwuje się nam bardzo brutalną historię związaną z zemstą i usiłującą odpowiedzieć na pytanie, czy zemsta była właściwym rozwiązaniem? Czy komuś pomogła? Czy



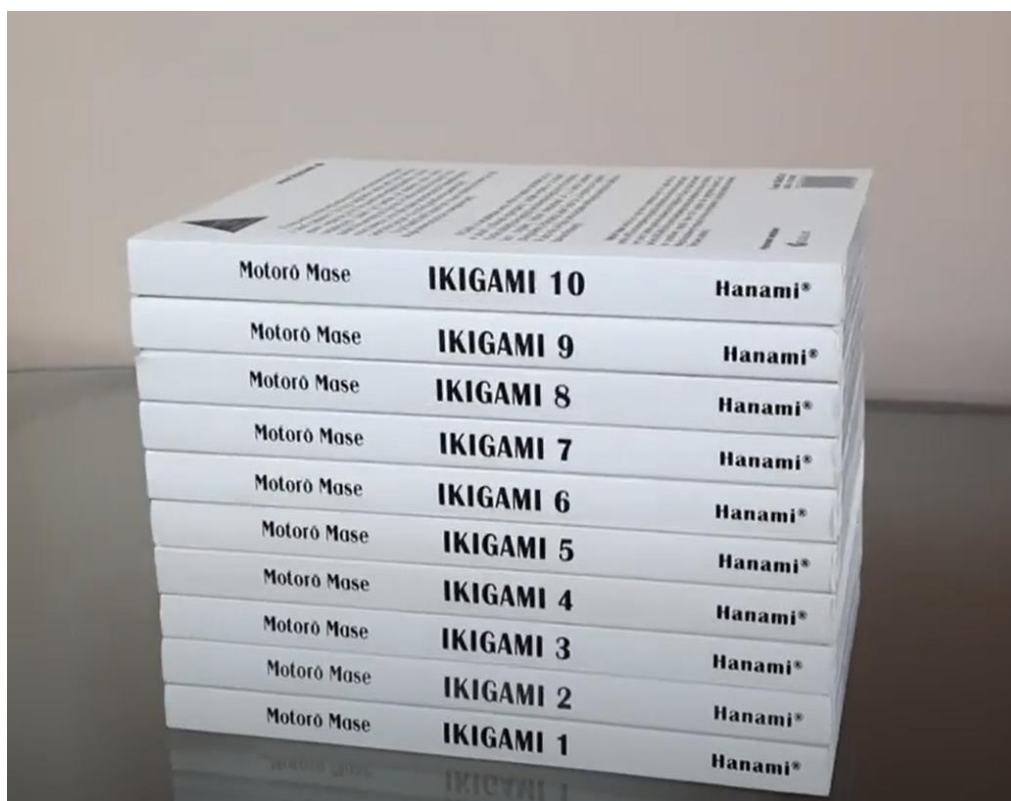
należało pójść zupełnie inną drogą? Każdy epizod zostawia nas z takimi nieoczywistymi pytaniami, które musimy rozważyć w duchu samodzielnie...

Jak informuje nas okładka, Ikigami jest bestsellerem, który sprzedał się w liczbie trzech milionów egzemplarzy (teraz pewnie więcej). Został obsypany wieloma nagrodami, zarówno na świecie, jak i w Japonii. Nie jest to bezpodstawne. Jest to pozycja warta przeczytania.

Komu mógłbym polecić Ikigami? Nie jest to tytuł łatwy, ani przyjemny w odbiorze, za to wciągający. Oznaczenie z tyłu mówi, że jest to „komiks dla dorosłych”, ponieważ nie stroni on od krwi, brutalności, trudnych oraz niejednoznacznych tematów. Poleciłbym go osobom lubiącym cięższy, realistyczny i trochę absurdalny klimat.

Filmową recenzję zobaczyć możecie pod linkiem:

<https://www.youtube.com/watch?v=iyNjfnX7-mc>





Komiksem po łapach – wywiad z Mario

Cześć Mario! Chciałem ci podziękować za prelekcję, którą przeprowadziłeś dla nas na 114. spotkaniu KMF-u. Rozwińmy temat japońskiej sztuki komiksu. Mieliśmy w ostatnim czasie dwa spotkania na ten temat i myślę, że to jest jedynie wierzchołek góry lodowej.

Jak najbardziej jest to wierzchołek góry lodowej, ale nie może być inaczej w kwestii intensywnie rozwijanej od tylu dziesięcioleci.

W wywiadzie klubowym rozmawialiśmy, czym urzekła cię manga, a jak to się stało, że zacząłeś poznawać ten rodzaj komiksu?

W komiksie japońskim urzekło mnie niekonwencjonalne podejście do wielu tematów. Łatwo znaleźć tam serie będące mieszanką wielu gatunków, które tradycyjnie na Zachodzie realizowano oddzielnie. Japończycy nie czują się w obowiązku twardego przestrzegania pewnych konwencji. W „Oh! My Goddess” zawarto pewne motywy z mitologii nordyckiej, wymieszano je z tradycją chrześcijańską, na to nałożono skomplikowaną nadbudowę administracyjną oraz informatyczną i całość podlano sporą ilością magii.

Na spotkaniu o mandze shoujo, którego byłeś, można powiedzieć prowodyrem, wspomniałeś o sieradzkim klubie mangi, jaki działał w pierwszej dekadzie XXI wieku. Czy znasz jego historię i mógłbyś coś o nim powiedzieć?

Niestety, dowiedziałem się o nim dopiero po jego faktycznym rozpadzie i rozjechaniu się jego członków po kraju. Poznałem tylko jednego klubowicza. Część tytułów jak „Ghost in the Shell”, czy „Tu detektyw Jez” poznałem właśnie u niego.

Często w rozmowach opowiadałeś o Osamu Tezuce, zrobiłeś nam o nim prezentację i dopiero wtedy zrozumiałem, jakie bogactwo skrywa w sobie manga. Osobiście, mangą interesuję się pobieżnie i raczej orientuję się nieco w anime. Czym cię urzekła twórczość Osamu Tezuki?

Zapewniam cię, że każdy fan mangi zaczynał od anime. Lubię u Tezuki jego mnogość tematów, to że rzadko zdarza mu się schodzić poniżej pewnego poziomu i nigdy nie boi się zadać trudnych etycznie pytań, na które nie musi odpowiadać wprost.

Daria opowiadała o kulturze czasopism w Japonii, że komiksy pojawiają się w niektórych czasopismach, a nakład tytułów sięga setek tysięcy egzemplarzy. Czy uważasz, że taki rodzaj czasopism udałoby się zaszczerpić w Polsce?



Być może uda się w przyszłości. Niestety, obecnie takie próby miały już miejsce i zakończyły się klęską. Wydawnictwo Waneko usiłowało wypromować taki magazyn pod tytułem „Mangamix” w latach 2001-2004, a potem w latach 2015-2017 reaktywowano pomysł jako „Mangamix Neo”.

Mając do wyboru zachodni komiks a mangę, co byś wybrał?

Wybór jest trudniejszy niż się wydaje. W obu można znaleźć ciekawą fabułę, choć ja bym komiks zachodni podzielił jeszcze na komiks amerykański nastawiony na czystą rozrywkę i komiks europejski celujący w bardziej ambitną treść. Decydując się tylko na jeden kierunek tracimy wiele ciekawych opowieści. Moim skromnym zdaniem jest to błędem samym w sobie. Jednak, jeśli już miałbym się zdecydować, to wybrałbym mangę z uwagi na podobną (jeśli nie większą) ilość ukazujących się tytułów i to w niższej cenie.

Jak mógłbyś zdefiniować mangę i anime oraz przybliżyć te gatunki osobom niewtajemniczonym? Od czego zacząć przygodę z mangą?

Przede wszystkim musiałbym wiedzieć, kto ma być odbiorcą danej mangi. Nastolatkom poleciłbym pewnie „Monster” i „Pluto”, a dojrzałemu „Samotny wilk i szczenię” i „Hiroszimę”. Nastolatce „Utenę rewolucjonistkę”, kobiecie dojrzałszej „Supli”.

Daria na spotkaniu opowiadała, że podgatunek mangi – shoujo powstał dla bardzo konkretnej grupy odbiorców. Jakie zatem podgatunki mangi istnieją?

Jest ich bardzo wiele. Shonen to mangi przeznaczone dla chłopców i nastolatków. Gekaga jest sposobem rysowania przeznaczonym dla dojrzałego czytelnika. Seinen jest adresowany do dorosłych mężczyzn. Ecchi to zazwyczaj komedie o zabarwieniu erotycznym, ale nie pornograficznym. Z kolei słowo hentai oznacza tyle co „zboczenie” i jest pornograficzny. Istnieje też cały wachlarz określeń nie mających odpowiednika w języku polskim np. na osoby noszące okulary, posiadających kocie uszy lub posiadających określone cechy psychiczne.

Czym jest dla ciebie manga?

Manga jest dla mnie rozrywką. Czymś, przy czym można przyjemnie spędzić czas.

Jaki był, twoim zdaniem, wpływ popkultury amerykańskiej, po II wojnie światowej i w czasie okupacji Japonii, na rozwój ich rodzimej popkultury?

Wpływ był całkiem spory. Sam Tezuka zapożyczył dymki w komiksach, a nawet stworzył mangę „Bambi”. Godzilla powstał przecież po części w odpowiedzi na strach przed promieniowaniem, a w części pod wpływem wizji King Konga z 1933 roku. W filmie z 1966 roku doszło nawet do starcia między tymi postaciami. Konsekwencje sięgają nawet kwestii prawnych. W narzuconej przez USA konstytucji z 1946 roku znalazł się artykuł 9 zawierający wyrzeczenie się wojny jako



środka rozwiązywania sporów międzynarodowych, przez co byli zmuszeni nazwać swoją armię Japońskimi Siłami Samoobrony. Nazwa ta nie przeszkodziła Japonii posiadać jedną z największych armii świata.

Startujesz z nowym projektem – czy mógłbyś czytelnikom o nim opowiedzieć?

„Komiksem po łapach” – będzie to kanał na YT połączony z fanpage na Facebooku. Zamierzam się zajmować nie tylko mangą, ale też komiksem zachodnim, a zwłaszcza europejskim. Można będzie tam znaleźć recenzje komiksów i mang, a także materiały traktujące ogólnie o komiksie i mandze.

Dzięki za poświęcony czas i pozdrawiamy!



Japoński eksport (pop)kulturowy, czyli manga i anime

W Polsce brakuje tradycji komiksowej, za to pokutuje stereotyp każący powtarzać frazes „bajka i komiks są dla dzieci”. Na przekór temu wielu fanów komiksu posiada dowody osobiste, a część nawet od bardzo dawna. O ile podchodzą oni do swojego hobby bezkrytycznie, o tyle dla osób niezainteresowanych uchodzą za nieszkodliwych, ale jednak wariatów. Paradoks i przyczyna całego nieporozumienia tkwi w zupełnej nieznajomości tematu. Jeśli komiksy są dla dzieci, to dlaczego na ich podstawie kręci się horrory przeznaczone dla dorosłych? Co jakiś czas media odkrywają na nowo temat komiksu, a zwłaszcza jego japoński odpowiednik mangi, raz określając go jako nowy i ciekawy element kultury współczesnej, a raz jako zagrożenie, z którym należy walczyć i karać wszystkich, którzy mieli z nią kontakt. Fakt, że brutalne i epatujące seksem mangi istnieją, ale najczęściej oryginalnie przeznaczono je dla osób dorosłych, a dorosły wedle ustawodawstwa japońskiego oznacza 21 lat.

Gdy rozpoczynałem zbierać informacje do niniejszego artykułu, wysłałem kilka mejli do sklepów handlujących między innymi mangą i anime, z zapytaniem „co to jest?”. Większość odpowiedzi była raczej standardowa i mieściła się w kanonie, lecz dwie z nich mnie szczerze rozbawiły i świadczyły o zupełnej ignorancji. Zgodnie ze zdaniem jednego ze sprzedawców to „chińskie pornobajeczki”. W tym krótkim zdaniu zawarto trzy tezy i wszystkie fałszywe. Po pierwsze, nie chińskie tylko japońskie. Wielu autorów komiksowych z całego świata zapożyczyło mangowy styl rysunków, jednak nie mogą oni posługiwać się nazwą manga, ponieważ została ona zarezerwowana dla twórców japońskich. Stąd w Korei możemy spotkać *manhuę*, a w Chinach *manhuę*, odpowiedniki możemy spotkać także w USA i Europie, choć tu raczej z zasady unika się bezpośredniego nawiązywania wprost do mangi, a tym bardziej do anime. Bardzo rozpowszechnione są tworzone przez amatorów, proste stylizowane opowieści komiksowe, nazywane fanfikami.

Po drugie, podkreślanie kobiecych sylwetek ma na celu przyciągnięcie uwagi, jest to tzw. fanserwis. Nie należy go mylić z twardą erotyką, ponieważ ta funkcjonuje pod nazwą *hentai* (jap. zboczeniec). Ten gatunek zawsze stanowił margines i gromadził twórców liczących na szybki zarobek, więc nie można go odnosić do całości gatunku. Po trzecie, słowo „bajeczka” ma na celu zaznaczenie, że jest to coś skierowanego dla małych dzieci i niezbyt wartego większej uwagi. Skupmy się na etymologii słowa „bajka” - jest to gatunek literacki stworzony w VI w. p.n.e. przez niewolnika Ezopa, często żartobliwy i zawierający morał. Jednak w starożytności nie brakowało bajek odznaczających się sporą wulgarnością i treściami, które dziś sklasyfikowalibyśmy jako hardkorowe porno. Warto zwrócić uwagę na przesyconą seksem oryginalną wersję „Baśni tysiąca i jednej nocy”, aby dojść do wniosku, że przeznaczenie bajki dla dzieci to współczesny wymysł niemający nic wspólnego z rzeczywistością.



Manga posiada bardzo długą tradycję. Pierwszy raz obrazki aspirujące do tego stylu pojawiły się już w XII wieku na rycinach i sprzętach użytku domowego. W XVII wieku wyewoluował gatunek rysunku i malarstwa o nazwie *ukiyo-e*. Była to „sztuka dla biedaków”, pogardzana i przeznaczona dla szerokich mas, choć powoli dzięki artyście Hinshikawa Moronobu (1618-1694), zyskała uznanie nawet wśród wyższych warstw społecznych. Po rewolucji Meiji (1868 rok), sprzedawano je do Europy, gdzie zysały uznanie, oddziałując na tutejszych artystów i przyczyniając się do rozwoju impresjonizmu. Dla Vincenta van Gogha „poszukiwanie japońskiego słońca i barw”, które widział w *ukiyo-e*, stały się na pewien okres głównym elementem jego sztuki. W pierwszej połowie XX wieku Japończycy przebywający we Francji, Niemczech i Wielkiej Brytanii zetknęli się z nowym wynalazkiem, czyli kinematografem. W drodze eksperymentów stwierdzono, że ustawiając kolejno po sobie rysunki z narysowanymi postaciami i zmieniając je w odpowiednim tempie, można uzyskać złudzenie ruchu, podobne do ruchu prawdziwych postaci. W ten sposób powstał film animowany, kojarzony wtedy ze sztuką awangardową. W 1918 roku Kitayama Seitarō zaprezentował film „Momotaro”, który z miejsca stał się wielkim sukcesem.

W tym momencie manga przekształciła się w *anime*, czyli japoński film animowany. W latach 30. w Japonii doszło do kolejnego zamachu stanu, tym razem zakończonego militaryzacją państwa. Manga i anime zostały podporządkowane celom propagandy. Wybór tematów został znacznie okrojony, ale, wbrew pozorom, wcale nie oznaczało to zmniejszenia pomysłowości twórców. Po obaleniu cesarstwa i wprowadzeniu monarchii konstytucyjnej w 1947 roku, odżyły hamowane przez lata pomysły i tendencje w dziedzinie mangi. Niestety był to też kilkunastoletni okres zastoju w wielu dziedzinach gospodarki japońskiej. Przemysł filmowy nie stanowił tutaj wyjątku. Przełom nastąpił dopiero w latach 60., objawiający się tym, że nowopowstałe studia wreszcie przestały upadać niedługo po ich założeniu.

Jedną z kluczowych postaci okazał się być Osamu Tezuka. „Astro Boy”, do dziś stanowi kopalnię pomysłów dla inżynierów z dziedziny robotyki. Na skutek przemian społecznych z lat 70., zapanowała moda na nowe gatunki, alternatywne światy fantasy, epickie, ale i schematyczne opowieści science-fiction o wielkich humanoidalnych robotach (mechy) i herosach, pojawiła się też przemoc i seksualność. To wtedy zaczęły się pojawiać takie tytuły jak „Tygrysia maska”, „Generał Daimos”, „Bia – czarodziejskie wyzwanie”, „Yattaman”, czy „Pszczółka Maja”. W dekadzie lat 80. anime stało się najbardziej dochodową gałęzią japońskiej produkcji filmowej, a to dzięki zainteresowaniu, jakim zaczęło cieszyć się za granicą oraz temu, że wytwórnice zachodnie popadły w odrętwienie, ograniczyły produkcję i liczyły na dochody z dotychczasowego dorobku. Co więcej, nie przyszło im do głowy, żeby powrócić do powojennych korzeni i poruszać poważne treści, komediowe, albo satyrę. Tymczasem, twórcom japońskim czas upływał pod znakiem promocji nowych pomysłów. Światło dzienne ujrzały tak legendarne dzieła cyberpunka, jak „Akira”, dzięki któremu wzrosło zainteresowanie gatunkiem poza „krajem kwitnącej wiśni”. A także filmy obyczajowe i komedie jak „Gigi”, „Maison Ikkoku” i „Touch”, które wielu fanów wspomina z nostalgią. W następnej dekadzie rozwijano nurt cyberpunkowy i zrealizowano wiele wiekopomnych produkcji „Slayers”,



„Evangelion”, „Ghost in the Shell”, „Cowboy Bebop”, „Wirtualna Lain”, „X”, „Księżniczka Mononoke” i inne. O rosnącym wpływie na popkulturę świadczą fakty. Miażdżącą większość kreskówek emitowanych w polskiej telewizji wyprodukowano właśnie w Japonii, Ghost in the Shell stał się inspiracją dla „Matrixa”, a Księżniczka Mononoke w 1997 roku pobiła piętnastoletni rekord E.T., wyznaczony w sumie pieniędzy zarobionych w dniu premiery. Palmę pierwszeństwa, odebrał jej dopiero Titanic. Lata 90. przyniosły także komercjalizację, która z czasem narastała. Na początku obecnego wieku ukazało się kilka tytułów wartych uwagi „Wolf's Rain”, „Samurai Champloo”, „Planetes”, „Metropolis”, „Steamboy”, „Witch Hunter Robin”, „Ghost in the Shell: SAC”. Dziś mangi i anime tworzy się tak, aby zadowolić jak największą rzeszę widzów, coraz częściej powiela się stare schematy, co nie wpływa pozytywnie na jakość scenariuszy. Pomimo to, nadal można trafić na prawdziwe perełki. Manga i anime mają olbrzymi wpływ na pogrążoną w kryzysie gospodarkę japońską, o czym świadczą słowa byłego premiera Yukio Hatoyama, który chciał o nie oprzeć ekonomię państwa.

Manga & anime bardzo często opisują nietuzinkowe historie, które od wielu lat zdobywają nagrody na całym świecie; zdobywają także nagrody w naszym kraju. Postacie bohaterów nie są ani dobre, ani złe, ich postępowanie zależy od tego, co w danej chwili leży w ich interesie. Twórcy często podejmowali tematy, które w Polsce były jeszcze niezauważalne np. „Wirtualna Lain” opowiada o uzależnieniu od komputera. Z kolei anime „Ergo Proxy” zawiera mnóstwo nawiązań do mitologii greckiej, szeroko rozumianej filozofii, popkultury, religii, literatury, malarstwa i teatru. „Planetes” zajęło się kwestią podróży kosmicznych i problemami, z którymi naprawdę będziemy mieli do czynienia, np. kosmiczne śmieci. Nawet „Metropolis”, pomimo infantylnej kreski, mówi o poważnych kwestiach politycznych, typu człowieczeństwo, zamach stanu, zabójstwa polityczne i wykluczenie społeczne powodowane biedą.

Manga to specyficzny rodzaj czarno-białego komiksu, a w tłumaczeniu oznacza dosłownie „niepohamowane obrazki”. Manga ma własną stylistykę, posiada niezliczoną ilość gatunków, przeznaczonych dla każdej grupy wiekowej i zawodowej. W swojej ojczyźnie czytają ją uczniowie i uczennice, studenci i studentki, gospodynie domowe i szefowie firm oraz wszyscy inni. Większość z nich kupuje kolejne tomiki, aby je przeczytać, pośmiać się i wyrzucić do śmieci. Fani, dla których kolekcjonowanie mang i związanych z nimi gadżetów stało się sensem życia, są traktowani jako odszczepieńcy i określa się ich pogardliwym słowem *Otaku*.

Manga została stworzona przez odmienną kulturę, więc porusza tematy w inny sposób. Miesza wątki i kanony gatunków, zupełnie nie dbając o konteksty, które dla nas są zrozumiałe same przez się. Możemy zatem odebrać fabułę w sposób zupełnie nieprzewidziany przez twórców. Ten dysonans przybiera raz zabawne, raz groteskowe, raz żenujące, a raz straszne konsekwencje. Dla przykładu - zdarzyły się oskarżenia o propagowanie nazizmu, podczas gdy autorowi chodziło tylko o podkreślenie elementu estetycznego człowieka w mundurze. Jeszcze kilka lat temu można było też odnaleźć w Internecie błagalne posty o treści „ratunku moje dziecko wyjeżdża na spotkanie sekty animowców!”. Mangomania zataczała w ostatnich



latach coraz większe kręgi, o czym świadczy fakt, że zauważyli ją reklamodawcy i twórcy tandetnych piosenek. Także wiele animowanych produkcji zachodnich wydaje się być inspirowanych anime. Popularne ekranizacje włoskich komiksów „W.I.T.C.H.” i „Klub Winx”, przypominają gatunek *magical girl*. Obecnie mangomania w naszym kraju wyhamowała. Najbardziej znaczące firmy zajmujące się wydawaniem mangi i anime ograniczyły działalność lub ją porzuciły. Trudno jest odgadnąć, jaka przyszłość czeka mangę. Pojawiając się w telewizji w latach 90. po prostu trafiła w swój moment i dawała coś wyróżniającego się, przełamując ogólny marazm.

Manga zniknęła z niej dość szybko po tym, jak w pewnym programie nieznana szerzej wtedy Dorota „Superniania” Zawadzka oskarżyła ją, a konkretnie mangę *Dragon Ball*, o propagowanie pedofilii, stręczycielstwa i prostytucji, na podstawie dwóch obrazków z ponad 40 tysięcy umieszczonych w 42 tomach. Wymienione mangi należały do jej syna, więc, de facto, nazwała go zboczeńcem. Jest to dosyć ciekawa sytuacja, w której pani psycholog i pedagog wychowała własnego syna na wykolejeńca, a teraz usiłuje wychowywać cudze dzieci :) Prawdopodobnie doskonale zdaje sobie sprawę z tego, jak bardzo kompromituje ją to zawodowo, więc nigdy więcej o tym nie wspomniała. Na chwilę obecną manga/anime jest nurtem rozwijającym się w opozycji do oficjalnie wspieranych i trudno ocenić losy komiksu w przyszłości.

/tekst opublikowany w 2011 roku/.



Klubowe wywiady: Mariusz (MG)

Mariusz (MG) – Miłośnik historii, polityki, geopolityki, fantastyki. Fan mangi, anime i zaskakujących filmów.

Interesujesz się fantastyką od...?

Chyba od zawsze.

Jakie książki fantastyczne byś polecił?

Nowy Wspaniały Świat Aldousa Huxleya, Folwark zwierzęcy George’a Orwella, Pozytonowego detektywa Isaaca Asimova, Dzienniki Gwiazdowe Stanisława Lema, Kwiaty dla Algernona Daniela Keyesa, Modyfikowany węgiel Richarda Morgana, Upadłe anioły Richarda Morgana, World War Z Maxa Brooksa.

Twoją pasją jest kultura japońska. Czym ona Ciebie urzekła?

Jest inna i różnorodna. Pomimo ściśnięcia na niewielkim terytorium potrafią zasymilować różnorodne i często sprzeczne idee. Mają talent do dostrzegania tego, czego ludzie Zachodu nie dostrzegają we własnej kulturze, potrafią przekształcić to na swój niepowtarzalny sposób i jednocześnie nie tracą swojej tożsamości.

Jako klubowy znawca mangi może nam trochę opowiedz o tym rodzaju sztuki?

Temat rzeka. Mnogość gatunków może przyprawić o zawrót głowy. Zwłaszcza, że wiele z nich nie ma oficjalnego odpowiednika w zachodniej literaturze np. shojo i shonen. Manga rozwijała się w zupełnie innych warunkach społecznych i historycznych przez co zwracała uwagę na zupełnie inne kwestie. Trudno jest znaleźć tam strach przed robotami, a znacznie łatwiej o fascynację, pogłębioną o analizę społeczną, skutków rozpowszechnienia się inteligentnych maszyn. Podobnie jest z większością tematów. Dla przykładu manga Full Metal Alchemist podejmuje temat odpowiedzialności za badania naukowe.

Najlepsi japońscy rysownicy mangi?

Osamu Tezuka, Naoki Urasawa, Goseki Kojima.

Opowiedz nam trochę o rysownikach mangi?



O samych rysownikach nie wiem zbyt dużo. Może tylko tyle, że Junji Ito, najśłynniejszy twórca mangowych horrorów, jest dentystą. A Osamu Tezuka skończył medycynę, która niezbyt go interesowała.

Którzy rysownicy tworzą ciekawą mangę?

Dziś królują w temacie wielkie oczy, ale wielu rysowników rozwinęło swój niepowtarzalny styl. Zaczynając od nieco archaicznego dziś Osamu Tezuka (Ayako, Do Adolfów, Metropolis), poprzez dziewczynski styl i brutalną treść Kaori Yuki (Angel Sanctuary, Rewolucja według Ludwika), pełen szczegółowości Hiroki Endo (Eden, Krótkie historie) czy Yukito Kishiro (Battle Angel Alita), proszącej się o powiększenie i druk jako plakat Usamaru Furuya (Muzyka Marii), albo naturalistyczny Goseki Kojima (Poranek świętych głów, Samotny wilk i szczenię) czy Masasumi Kakizaki (Green Blood, Hideout), a kończąc na nieróżniącym się od zachodniego Naoki Urasawa (Monster, Pluto).

Trzy mangi/anime, które polecasz i trzy mangi/anime, o których lepiej zapomnieć?

Anime zazwyczaj są na podstawie mang. Bardzo dobre tytuły to wśród anime seriali: Monster (2004), Cowboy Bebop, Legend of the Galactic Heroes.

Anime filmy: W krainie bogów, Księżniczka Mononoke, Ruchomy zamek Houru.

Mangi: Full Metal Alchemist, Mushishi, Opowieść panny młodej.

Zapomniałbym o mangach: All you need is Kill, Śmiech w chmurach, Rappa.

Lepiej darować sobie anime filmy: Spriggan, Armageddon, Kai Doh Maru.

Lepiej zapomnieć o anime serialach: Aquarion, Tenjou, Tenge, Kapłanki przeklętych dni.

Geopolityka to dla Ciebie....?

Nauka o tym jak działa świat. Nie przez teorie spiskowe, sympatie i antypatie, ale przez rzetelną wiedzę.

Masz swojego ulubionego badacza i teorię?

Nie mam jednego badacza, którego traktowałbym jak wyrocznię. Jest to raczej miks wielu różnych informacji. Jeśli chodzi o badaczy dających podstawy naukowe to nie sposób nie wspomnieć o Mackinderze i Huntingtonie. Jeśli miałbym wskazać na Polaków to wymieniałbym Leszka Sykulskiego i Marię Przełomiec (dziennikarka, ale wykonuje bardzo dobrą robotę).



Jak wyobrażasz sobie świat za 25 lat?

Dobre pytanie. Wiele zawodów zniknie, ale też pojawią się nowe. Transport i handel zostanie całkowicie z informatyzowany oraz zrobotyzowany. Sklepy z obsługą złożoną z żywych ludzi będą drogie i specjalistyczne. Nowe technologie pomyślane dla podróży kosmicznych znajdą zastosowanie z gospodarstwach domowych. Sprzęt elektroniczny służący rozrywce wirtualnej będzie mniejszy, bardziej energooszczędny i paradoksalnie będzie miał mniejszą moc obliczeniową, ponieważ będą to tylko terminale do łączenia z serwerami, gdzie zostaną wykonane wszystkie obliczenia. Streaming zostanie głównym źródłem także i innych form rozrywki jak film, muzyka, komiks i książka. Książka papierowa nadal będzie dostępna, jednak głównym źródłem wiedzy będzie Internet, a właściwie wiele internetów rozpowszechniających wiedzę różniącą się w zależności od rejonu geograficznego. Wyjazdy turystyczne poza te strefy będą możliwe, ale informacje uzyskane tam za pomocą Internetu nie będą się różnić od tych, które można dostać w strefie zamieszkania.

.....



Klub Miłośników Fantastyki "Sagitta"

"Sagitta" to sieradzki klub
miłośników fantastyki
i popkultury,
działający przy PBP Sieradz

Organizujemy spotkania z
członkami **polskiego i**
międzynarodowego fandomu
Organizujemy własny cykl **podcastów**
Przeprowadzamy **wywiady** z
intrygującymi ludźmi
Współpracujemy z
innymi klubami i organizacjami



Członkowie Klubu Miłośników
Fantastyki „Sagitta” w ramach
oferty edukacyjnej proponują
przeprowadzenie nieodpłatnych
prezentacji i prelekcji dla
dzieci i młodzieży oraz osób
dorosłych w ramach zapoznania
ze światem fantastyki
Organizujemy spotkania online
i stacjonarne

Fantastyka
Popkultura
Komiks
Film
Gry
Hobby

Możemy pomóc przy założeniu
własnego klubu hobbystycznego

Chcesz wiedzieć więcej? Sprawdź!



YT:



FB:



BLOG:

**Kanał
Discord**





Kilka słów o autorze:

Mariusz „Mario” Górski – absolwent UAM w Poznaniu. Szef działu mangi & anime w Klubie Miłośników Fantastyki "Sagitta", działającym przy Powiatowej Bibliotece Publicznej w Sieradzu w ramach Dyskusyjnych Klubów Książki. Youtuber prowadzący kanał oraz fanpage Komiksem po łapach. Pierwsze kroki stawiał na początku XXI wieku w Klubie Mangi w Sieradzu. Zainteresowany kulturą Wschodu. Pasjonat komiksu, mangi, polityki i historii. Znamca twórczości Osamu Tezuki. Członek zespołu tworzącego podcast "Stacja Sagitta".

Jego teksty można znaleźć w:

Fandom nad Wartą (2021)

Obejrzyć go i posłuchać można na:

Komiksem po łapach (YT):

<https://www.youtube.com/channel/UCfOliUpFlrdkv7lobNwtS5g>

Podcast Stacja Sagitta (YT i podcasty)

<https://open.spotify.com/show/5qJpUFMxqPIQzFYyYDiImS>

Pisuje na:

<https://pbbp.sieradz.pl/kmf/>

<https://www.facebook.com/people/Komiksem-po-%C5%82apach/100063757374370/>