

BAŚNIE I BAJKI W JAPONSKICH KOMIKSACH

Baśnie i bajki opowiadane są pod każdą szerokością geograficzną na świecie. Wszędzie tam gdzie są babcie, dziadkowie i wnuki, albo po prostu starsi i młodszy, tam są i piękne księżniczki, dzielni rycerze, złe czarownice, zwierzęta mówiące ludzkim głosem, przedmioty o magicznych właściwościach i wszystko inne, co tylko wyobraźnia potrafi wyczarować. O tym jak ważną rolę odgrywały w życiu człowieka najlepiej świadczy fakt, iż robiono wszystko, aby ich nie zapomnieć, ale przechować dla następnych pokoleń.

Badacze wskazują wiek XIX, jako jeden z najważniejszych okresów w historii baśni i bajek. Za sprawą idei romantycznego nacjonalizmu głoszonej przez niemieckiego pastora Johanna Gottfrieda von Herner (1744–1803) baśnie i bajki zyskały status symbolu ludowości, gdyż według niego wzmacniały poczucie tożsamości i stanowiły świadectwo ciągłości kulturowej. Wędrowni etnografowie i pisarze przemierzali wsie w ich poszukiwaniu. Do najbardziej znanych wyznawców jego filozofii, których pracy miliony dzieci na świecie zawdzięczają opowieści na dobranoc, należeli bracia Jakub (1785–1863) i Wilhelm (1786–1859) Grimm¹⁾, a za ich pośrednictwem m.in. Alexander Afanasjew (1826–1871), Peter Christen Asbjørsen (1812–1885) i Jørgen Moe (1813–1882), czy Joseph Jacobs (1854–1916)²⁾.

¹⁾ Jakub i Wilhelm Grimm – niemieccy pisarze i językoznawcy. Autorzy jednego z najsłynniejszych opracowań baśni i bajek.

²⁾ Alexander Afanasjew – rosyjski badacz folkloru i literatury rosyjskiej. Zebrał i opublikował osiem tomów baśni i bajek, największy dotychczas zbiór opracowany przez jedną osobę. Peter Christen Asbjørsen – norweski badacz folklorysta. Wraz z Jørgenem Moe podróżował po Norwegii spisując ludowe baśnie i bajki. Jørgen Moe – norweski biskup i pisarz. Współpracował

Mimo iż, baśnie i bajki początkowo kierowano do dorosłych, do dzieci raczej mimochodem³⁾, od końca XIX w. rozpatruje się je w kategorii literatury dziecięcej. Wraz ze zmianą postrzegania ewoluował sposób przekazu. Książki zaczęto dostosowywać do odbiorcy, co wiązało się przede wszystkim ze szczególną oprawą graficzną⁴⁾. W XX w., kiedy ta forma przestała być ograniczeniem, baśnie i bajki wkroczyły w nowe, nieznane wcześniej obszary. Odtąd można ich słuchać z rozmaitych taśm, płyt i nośników cyfrowych. Można je oglądać w postaci filmów aktorskich i animowanych, a obecnie nawet w nich uczestniczyć przenosząc się do wirtualnego świata gier komputerowych. Jednak te współczesne propozycje odzierają odbiorcę z przyjemności samodzielnego wyobrażania i wyręczają go, proponując gotowe wzorce wizualne baśni i bajek, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Niszczą również specyficzną więź, jaka wykształcała się między opowiadającym, a słuchaczem, jak również negują potrzebę nawyku samodzielnego czytania przez dzieci i młodzież.

Komiks, jako ważny środek przekazu w kulturze popularnej, będący w znacznej mierze wypadkową między literą, a obrazem⁵⁾, stał się w przypadku baśni i bajek kompromisem tradycji i nowoczesności, gdzie treść prezentowana w sposób skrótowy, ilustrowana jest sekwencyjnie w postaci kadrów. Z jednej strony komiksy w dalszym ciągu niczym filmy projektują gotowe historie w obrazkach, z drugiej jednak zachowują tekst, co zmusza odbiorcę do konfrontacji tego, co widzi z tym, co czyta, aby w pełni docenić całość.

Badania nad komiksem, zwłaszcza japońskim, nie są jeszcze kompleksowo zaawansowane, lecz powoli stają się interesujące dla przedstawicieli różnych dyscyplin, w tym badaczy baśni i bajek. Profesor literatury dziecięcej Bettina Kümmerling-Meibauer z uniwersytetu w Tybindze w referacie wygłoszonym na konferencji poświęconej zagadnieniom związanym z komiksem japońskim w Kolonii (1.10.2010), zaprezentowała wyniki swoich najnowszych badań, w których poruszyła problematykę ewolucji, jaką przeszły książki ilustrowane i komiksy, ponadto wyodrębniła współczesną, trudną do zaklasyfikowania

z Peterem Christenem Asbjørsenem przy opracowaniu baśni i bajek. Joseph Jacobs – folklorysta i historyk. Urodzony w Australii, w rodzinie brytyjskich emigrantów. Zebrał i opracował pięć tomów baśni, bajek, opowieści i rymowanek przede wszystkim angielskich i celtyckich, ale również europejskich i indyjskich. Był także edytorem Bajek Ezopa.

³⁾ Tak uważał np. Hans Christian Andersen (1805–1875), twierdząc, iż dzieci nie są w stanie dostrzec ukrytych treści jego utworów.

⁴⁾ To właśnie na przełomie XIX i XX w., można mówić o „Złotej Erze Ilustracji”.

⁵⁾ Nie wszystkie komiksy muszą zawierać tekst.

hybrydę, korzystającą z doświadczeń obu nośników. Przykładem na taki „mariaż” może być seria POP WONDERLAND, publikowana przez wydawnictwo Dark Horse⁶⁾. Są to ilustrowane książeczki, traktowane jednak, jako manga. Od lipca 2009 r. ukazały się cztery, z czego trzy są adaptacjami klasycznych baśni: *Thumbelina* (Calineczka) i *Cinderella* (Kopciuszek) wg Hansa Christiana Andersena, oraz *Little Red Riding Hood* (Czerwony Kapturek) wg braci Grimm⁷⁾. Za opracowanie tekstu odpowiada Michiyo Hayano, za szatę graficzną artystka lub artysta ukrywający się pod pseudonimem POP. Odpowiednio zredagowana treść baśni nie różni się od wielu innych tego typu wydawnictw, natomiast ilustracje nie pozostawiają wątpliwości, co do ich mangowej proveniencji (il. 1).

W przypadku komiksów japońskich nawet pobieżna lektura niewielkiej liczby tytułów powoduje spiętrzenie zagadnień, z których żadne nie zostało dotąd opracowane. Niniejszy artykuł jest zaledwie próbą zarysowania problematyki w oparciu o własne spostrzeżenia i refleksje autorki. Na wybranych przykładach⁸⁾, przedstawione zostaną zagadnienia uwzględniające występowanie inspiracji, funkcję artysty, jako współczesnego odpowiednika bajkopisarza, próbę określenia grupy potencjalnych odbiorców komiksów opartych, bądź wykorzystujących motywy baśniowe, oraz wskazanie najbardziej popularnych tematów i sposoby ich przedstawienia.

INSPIRACJE

Na początku warto zauważyć, iż baśnie i bajki są na swój sposób bezpiecznym, bardzo atrakcyjnym źródłem inspiracji dla Japończyków. Pośród wypowiedzi artystów japońskich na temat ich inspiracji, można zauważyć pewien wzorzec. Prawie bez wyjątku w odniesieniu do warstwy ikonicznej wymienia się Osamu Tezukę (1928–1989)⁹⁾, następnie wytwory popkultury amerykańskiej w postaci np. filmów oraz sporadycznie konkretnego artystę lub ogólnie styl

⁶⁾ Jest to trzecie, co do wielkości wydawnictwo komiksów w Stanach Zjednoczonych czynne od 1986 r.

⁷⁾ Czwartym tytułem, który ukazał się, jako trzeci w serii jest adaptacja *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carolla. W Japonii wydano jeszcze dwie książeczki oparte na baśniach: *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* oraz *Mała Syrenka*.

⁸⁾ Przytaczane przykłady są w większości dostępne w różnych językach europejskich i można je zakupić za pośrednictwem Internetu lub w specjalistycznych księgarniach.

⁹⁾ Japoński mangaka i reżyser, uznawany za „ojca” współczesnego komiksu japońskiego.

w sztuce. Ewentualne pytania dotyczące warstwy tekstowej, zbywa się zazwyczaj milczeniem. Po części dzieje się tak, dlatego, iż duża część utworów mogących służyć za wzór, wywodzi się z kanonu literatury dziecięcej, lub bazuje na mitologiach z różnych zakątków świata. Baśnie i bajki są tego najlepszym przykładem, stąd też nawet, jeśli dany artysta tworzący komiks korzysta z takiego źródła, nie potrzebuje komentować swojego wyboru. Z drugiej strony, baśnie, bajki, legendy czy mity są dobrem kulturowym ogólnosiwiatowym i nie ma groźby o zarzuty o plagiat czy bezprawne wykorzystanie jakiegoś motywu lub postaci, co jest idealnym rozwiązaniem dla Japończyków szczególnie wrażliwych na prawa autorskie.

Na podstawie lektur wybranych japońskich komiksów, autorka niniejszego artykułu wyodrębniła kategorie odzwierciedlające występowanie inspiracji, które mają swoje zastosowanie nie tylko w przypadku baśni czy bajek, ale również innych źródeł np. filmów czy muzyki. Podstawowym wskazaniem będą inspiracje na dwóch płaszczyznach: tekstowej i obrazowej, pośród której można rozróżnić dwie kolejne subkategorie, określone przez autorkę mianem obrazu ciągłego oraz obrazu incydentalnego. W obrębie obrazu incydentalnego można również wyodrębnić dwa przypadki: pierwszy, kiedy autor w ilustracji tematycznej wykorzystuje postaci z danego komiksu, niczym aktorów, oraz drugi, gdzie na potrzeby ilustracji tematycznej autor powołuje do życia zupełnie nowych bohaterów, bez intencji budowania wokół nich scenariusza.

Inspiracje w warstwie tekstowej odnoszą się przede wszystkim do literatury, ale ograniczeniem na tym polu jest tylko inwencja artysty. Wyróżnić można dwa rodzaje komunikatów tekstowych odnoszących się do scenariusza, które zawierać mogą wskazówki:

1. Dymki dialogowe, w które wpisane są kwestie bohaterów wypowiedane „głośno”.
2. Teksty w ozdobnych kartuszkach, ramkach lub zupełnie nieujęte obramowaniem, będące komentarzem autora, narratora bądź odzwierciedleniem monologu wewnętrznego bohaterów.

Oprócz wyżej wymienionych, w mangach występuje często jeszcze jeden rodzaj pola tekstowego, który służy do bezpośredniej komunikacji autora z czytelnikiem. Zazwyczaj są to wąskie panele biegnące wzdłuż strony, ale mogą to być również specjalnie do tego celu pozostawione puste strony na końcach poszczególnych rozdziałów, lub na końcu całego tomu. Można tam znaleźć m.in. opisy codziennej pracy, relacje ze spotkań z fanami, listy ulubionych potraw czy przedmiotów autora, wyniki sond i konkursów oraz wyjaśnienia, odnośnie pomysłów na scenariusz.

Inspiracje w warstwie tekstowej niekoniecznie muszą znajdować odzwierciedlenie w obrazie, ale i to, co przeniknęło do warstwy obrazowej nie musi być obecne w tekście. Zależność pierwsza będzie rozpatrywana, gdy spełnione zostaną podstawowe warunki:

- historia zostanie osadzona w świecie realnym, nie noszącym znamion fantastycznych,
- wypowiedzi bohaterów oraz komentarze narracyjne przywoływać lub odnosić się będą do danych baśni, bajek bądź innych utworów,
- bohaterowie będą posiadać cechy charakteru przynależne cytowanej postaci.

W takim wypadku poszczególne kadry pozbawione elementów fantastycznych, czy charakterystycznych akcesoriów nie pozwolą na identyfikację i analizę ikonograficzną bez posiłkowania się tekstem. W zależności od przeznaczenia danego tytułu dla konkretnej grupy czytelników, mogą pojawić się pojedyncze kadry z elementami odbiegającymi od określonej rzeczywistości¹⁰, aczkolwiek rozpoznanie na ich postawie źródła inspiracji może być niejednoznaczne. Jako przykład zastosowania tego typu zabiegu przez autora można wymienić jednotomowy zbiór nowel Higuchi Tachibany pt. *Swan Lake (Jezioro Łabędzie)*, gdzie tytuł całości odnosi się jednocześnie do pierwszej noweli¹¹. Kojarzy się on jednoznacznie z baśniowym librettem baletowym, mimo to fabuła opowieści umiejscowiona została w realnym świecie, akcja dzieje się w szkole i w domu, a bohaterką jest uczennica. W sporadycznie rozmieszczonych kadrach przenoszących odbiorcę w umowny świat wyobraźni widać pływającego łabędzia, kilka stron dalej bohaterkę w balowej sukni przymierzającą pantofelek, następnie łabędzia w klatce i jeszcze dalej postać dziewczęcą ubraną w chustkę na głowie, obszerny pocerowany fartuch, z miotłą i wiadrem w dłoniach i dziećmi chowającymi się za jej plecami. Nie znając tytułu i treści nasuwają się skojarzenia raczej z *Kopciuszkiem*, niż *Jeziorem Łabędzim*.

Inspiracje w warstwie obrazowej są bardziej uniwersalne. Nawet jeśli komiks wydany jest w obcym dla odbiorcy języku, pewne powtarzające się w sekwencjach kadrów zestawienia atrybutów będą sprawiały, że dany motyw stanie się

¹⁰) Jako przykład można wymienić szereg mang shōjo, gdzie często główne bohaterki śniąc na jawie, w stanie egzaltacji widzą siebie w roli księżniczek, superbohatek, idolek itp., co dla czytelnika będzie oznaczało percepcję dwóch różnych koncepcji obok siebie, czasem nawet w obrębie jednego kadru.

¹¹) Dwie pozostałe zatytułowano kolejno *Mermaid (Syrena)* i *Frog Princess (Żabia Księżniczka)*.

czytelny i pozwoli na domyślenie się, czego dotyczy, a nawet w jakim kierunku rozwija się fabuła. Baśnie i bajki są tego dobrym przykładem. W mandze pt. *Atrocious Fairy Tale for Adults* autorstwa Milk Morizono i Kyakuro Murasaki za pomocą kilku systematycznie pojawiających się elementów poszczególne historie dają się powiązać z konkretnymi baśniami, mimo iż scenariusz zakłada współczesność, jako czas akcji. W pierwszym rozdziale pierwszego tomu szklany pantofelek sugeruje Kopciuszka, w drugim piękna kobieta rozmawiająca do lustra – Królową Śnieżkę (il. 2), a w trzecim dziewczynka w kapturze i mężczyzna w masce wilka – Czerwonego Kapturka.

O obrazie incydentalnym decydują dwa czynniki. Pierwszym jest sytuacja, kiedy artysta wraz z wydawnictwem ustala strategię marketingową danego tytułu i pojawiają się okazje do wykorzystania niezwiązanych z historią motywów w postaci ilustracji na okładkę, na strony tytułowe rozdziałów, do artbooków, lub do wykorzystania w materiałach promocyjnych, np. na nadruki kart telefonicznych, pościeli, papeterii itp. Drugi czynnik, to brak podpisanego kontraktu wydawniczego, co przekłada się na zupełną dowolność w doborze tematu ilustracji. Często w takich przypadkach artyści wybierają spośród swoich ulubionych książek, filmów, czy właśnie baśni. Przykładem mogą tu być prace Tukiji Nao *Rapunzel* czy *Rotkappchen* (il. 3).

ARTYSTA – BAJARZ

Badacze-kolekcjonerzy baśni i bajek zdawali sobie sprawę, że trzeba je nie tylko spisać dla potomnych, ale też zadbać, aby je odpowiednio przedstawić. Hans Christian Andersen (1805–1875) zobrazował swoje baśnie własnoręcznie zrobionymi wycinankami, wzorując się na teatrze cieni w Tivoli, który lubił oglądać będąc dzieckiem. Beatrix Potter (1866–1943) zaś wykorzystwała swój talent uważnego obserwatora samodzielnie ilustrując wymyślone przez siebie powiastki. Powołane przez nią do życia personifikowane zwierzątka, tj. Królik Piotruś do dziś cieszą się niesłabnącą sympatią dzieci i dorosłych. Tak dalece, że nikt nie spróbował nawet zastąpić oryginalnych ilustracji innymi. Nie wszyscy jednak autorzy dysponowali kreatywnością, ani talentem, pozwalającym na samodzielne, kompleksowe przygotowanie książki. Dzięki rozwojowi drukarstwa i obniżeniu kosztów, mogli jednak za pośrednictwem wydawców wejść we współpracę z artystami zostawiając ich inwencji opracowanie szaty graficznej. Przełom XIX i XX w. jest pod tym względem szczególnie, dlatego mówimy wtedy o okresie zwanym „Złotą Erą Ilustracji”. Wiele zbiorów baśni i bajek, jak

również innych książek dla dzieci jest do dziś wznawianych w takiej formie, jaką nadano im ponad 100 lat temu¹².

Ilustrowanie baśni, bajek, czy innych opowieści było tak wdzięcznym i jednocześnie wymagającym zajęciem, że wielu artystów poświęcało się tylko temu. Z czasem niektórzy sami zaczęli pisać swoje własne utwory pod obraz, jakie podpowiadała im wyobraźnia. Jednym z najznamienitszych stał się francuski artysta Edmund Dulac (1882–1953), który nie tylko tworzył oprawy dla zamówionych publikacji, składające się z okładki, ilustracji kolorowych i czarno-białych, winiet, bordiur, oraz liternictwa, ale również pisał własne baśnie np. *The King of the Pearl* (1920) czy *Stealers of Light* (1916). Dzięki takiemu podejściu artysta, stawał się jednocześnie autorem i jako taki miał kontrolę nad całą książką, pieczołowicie dobierając poszczególne elementy, dopasowując charakter szaty graficznej do treści.

Takie kreatywne podejście można zaobserwować również w mangach. W przypadku komiksu artysta/autor wymyślając fabuły i przenosząc je w formie rysunków na papier sam staje się współczesnym bazarzem¹³. Powielanie motywów szczęśliwego zakończenia, przewodnika-nauczyciela głównych bohaterów, walka ze złem, własnymi słabościami i przeciwnościami losu, dokonywanie wyborów, przechodzenie prób charakteru to elementy, które znajdują się w większości mang, zwłaszcza tych dla dzieci i nastolatków obojga płci. Autorzy scenariuszy umieszczają je instynktownie, tak jak wykonujący rysunki, mimo indywidualnego stylu, powielają ikonograficzne wizerunki znane z dzieciństwa, z ilustrowanych książeczek z baśniami i bajkami.

ODBIORCY

Japońskie komiksy są żywym dowodem, że baśnie i bajki są dla każdego, a różni je tylko sposób ujęcia tematu zaproponowany przez artystę/autora.

¹² Jednym z przykładów na niesłabnącą popularność oryginalnych wydań na polskim rynku są publikacje wydawnictwa Media Rodzina, m.in. w 2009 r. trzy tomy baśni Hansa Christiana Andersena ilustrowane jego wycinankami, o czym wspominałem powyżej, jak również w 2010 r. dwa tomy baśni braci Grimm z ilustracjami Otta Ubbelohde (1867–1922).

¹³ Nie zawsze autor jest tożsamy z artystą, ale znacznie częściej spotyka się mangi sygnowane jednym nazwiskiem niż dwoma. Trzeba również pamiętać, że nawet, jeśli widnieje jedno nazwisko na okładce, komiksy japońskie są dziełem pracy wielu osób. Rysownicy, zwłaszcza ci, których dany tytuł osiągnął już sukces, mają do swojej dyspozycji asystentów, wykonujących za nich część prac, np. nakładają rastry. Na wybór tematyki mają też wpływ przedstawiciele wydawnictwa.

Jedną z najpopularniejszych baśni wykorzystywanych w mangach jest Czerwony Kapturek. Omówione poniżej przykłady skierowane do wielu różnych grup docelowych, pokazują na ile sposobów można zaprezentować jedną baśń, dostosowując ją według potrzeb.

Pierwszym z nich jest manga *Akazukin ChaCha* autorstwa Min Ayahana przeznaczona dla dziewczynek w wieku szkolnym (szkoła podstawowa). Główna bohaterka ChaCha (il. 4) jest młodziutką adeptką magii, terminującą u najpotężniejszego czarodzieja na świecie. Nosi na głowie czerwony kapturek, skąd się bierze jej przydomek (jap. *akazukin*). Jej najlepszym przyjacielem został Riiya – młody wilkołak, który z chłopca zmienia się w wilka nawet bez pełni księżyca, np. w celu obrony swojej przyjaciółki. Każdorazowa przemiana, po której przypomina bardziej rozkosznego szczeniaka wilka, niż przerażającą bestię, wywołuje u ChaChy przypływ uczuć, jakiemu natychmiast ulega przytulając Riiyę i zapewniając go, iż „jest słodki” (il. 5). O przeznaczeniu tego tytułu dla dziewczynek, świadczą m.in. infantylność dialogów, miękko prowadzona kreska rysunków, bardzo ekspresyjna mimika i gestykulacja, zwłaszcza skłonność głównej bohaterki do naprzemiennego płaczu i złości, mająca stworzyć i podkreślić konwencję komediową tytułu, oraz duża ilość kadrów bez tła i rastrów.

Mangą skierowaną do nastoletnich dziewczynek, będącą jednocześnie komiksowym odpowiednikiem całego zbioru baśni, a której pierwszy rozdział to adaptacja Czerwonego Kapturka, jest *Grimms Manga* autorstwa Kei Ishiyamy. Głównym bohaterem został tu wilk, a wątek humorystyczny, jakkolwiek obecny, ustąpił pola romantycznemu, który determinuje rozwój wydarzeń. Wilk w postaci chłopca z uszami, ogonem i małymi kłami, odziany w koszulę i spodenki na szelkach, przypominające bawarskie, co może być ukłonem w stronę niemieckiego pochodzenia braci Grimm, zmienia swój kształt w zależności od okoliczności. W sytuacji zagrożenia przyobleka formę zwierzęcia – przerażającego wilka (il. 6), w chwilach słabości – małego pieska (il. 7). Ta druga okoliczność zachodzi w sytuacjach o zabarwieniu humorystycznym, np. kiedy nie rozumie jak jego ojciec może polować i zabijać niewinne króliczki, podczas gdy on wolałby się z nimi pobawić. Wątek romantyczny rozpoczyna się w momencie ujrzenia Czerwonego Kapturka przez wilka po raz pierwszy. Bestia w ciele chłopca zakochuje się natychmiast w dziewczynce, podąża za nią wierznie w odwiedzinach do babci, po czym uratowany przez Czerwonego Kapturka od postrzału deklaruje jej miłość i oświadcza się, ku uciesze babci.

Love Hunter Akazukin Mitsuki Ashiya również jest mangą dla nastolatek. Różni się od powyższej wprowadzeniem elementów rzeczywistości do bajko-

wego świata. W komiksie przedstawione zostały dwie partnerki Risa i Sarasa, reprezentantki Czerwonych Kapturków – uzbrojonych w pistolety obrończy ludzi (il. 8). Ich przeciwnikami są wilki, na co dzień przybierające postać człowieka. Akcja zawiązuje się, gdy Risa, która wpada w zasadzkę, zostaje oswobodzona przez Rena, chłopca, który ukrywa, że jest wilkiem. Zaproponowana przez autorkę wersja baśni koncentruje się na wątku miłosnym, ale dodatkowo wprowadza elementy dramatyzmu, jakich brakowało w mandze powyżej.

W komiksach dla chłopców również spotyka się baśnie i bajki, a w tym Czerwonego Kapturka. Jednym z przykładów jest *Akazukin Eliza* autorstwa Kano Yasuhiro. Popularna baśń posłużyła autorowi do skonstruowania fabuły, gdzie dominującym elementem stała się erotyka w postaci nagości głównej bohaterki Elizy i sugestywnych póz przez nią przybieranych oraz komizm sytuacyjny. Wilk jest tu zwykłym chłopcem, posiadającym „zwierzątko domowe” przypominające kształtem ogromnego, pełzającego robaka – przyczynę utraty ubrania Czerwonego Kapturka (il. 9). W nowatorski sposób przedstawiono w mandze babcie. Na początku opowieści wyglądem przypomina potężnego ogra, o mocno zniekształconej sylwetce (il. 10). Połknięta, po czym wydalona przez robaka traci swoją objętość i wraca do pierwotnej postaci (il. 11). Wyjaśnieniem tej transformacji było przedawkowanie dopalaczy, które zostały zaabsorbowane przez robaka, żywiącego się toksynami.

Dużo wymowniejszą mangą dla dorosłych o podłożu erotycznym jest *Tokyo Akazukin* Benkyo Tamaokiego. Czerwony Kapturek w tym wydaniu budzi niepokój, pomieszany z odrazą od pierwszych kadrów, gdzie widzimy dziewczynkę o niewykształconych narządach płciowych, ubraną jedynie w kaptur, dopraszającą się o agresywne traktowanie podczas stosunku z dorosłym mężczyzną, po czym niezaspokojona strzela mu w twarz, kiedy okazuje się, nie być Panem Wilkiem, o którym marzy (il. 12). Jej fantazje nie dotyczą samego stosunku, ale wychodzą dalej, pragnie, bowiem doświadczyć rozrywania własnego ciała i wyszarpywania wnętrzości. Dążąc w poszukiwaniach oddaje się wszystkim napotkanym mężczyznom, po niezaspokojeniu mordując ich z rozczarowania, wzorem modliszki.

Różnorodność ujęć zarówno w scenariuszach, jak i w rysunkach świadczy o popularności motywów baśniowych, jakie można odnaleźć w mangach przeznaczonych dla każdej kategorii wiekowej, dla obu płci. Pozwala to na odczytywanie znanych z dzieciństwa motywów na wiele sposobów i w różnych konwencjach, np. fantastycznej w mandze *Ludwig Kakumei* Kaori Yuki czy realistycznej *Swan Lake* Higuchi Tachibany. Baśnie i bajki występują nie tylko w samych mangach, ale również w animacjach, w grach komputerowych opar-

tych na komiksach i w różnego rodzaju materiałach promocyjnych i kolekcjonerskich. Z drugiej strony manga stała się obecna w tradycyjnej formie przekazu baśni i bajek, w książkach – poprzez ilustracje wykonywane przez artystów rysujących docelowo komiksy. Przedstawione przykłady są tylko małą częścią wszystkich nawiązujących w jakikolwiek sposób do baśni czy bajek, ale temat wybrany przez autorkę na potrzeby niniejszego artykułu jest złożony i wymaga dalszych, interdyscyplinarnych badań.

SUMMARY

Joanna Zaremba-Penk

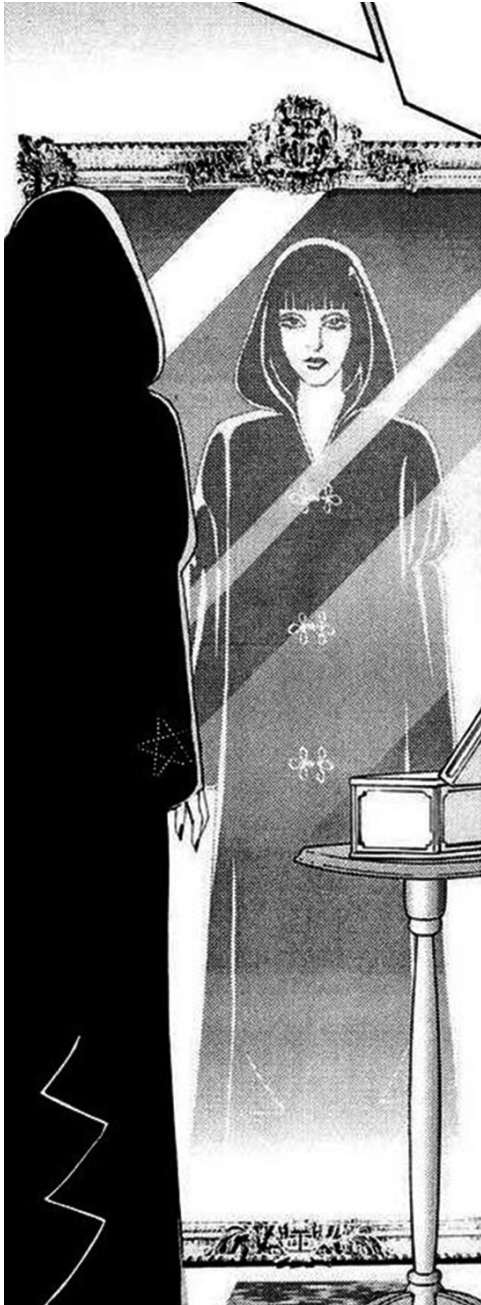
FABLES AND FAIRY TALES IN POP CULTURE TAKEN FROM THE EXAMPLE OF
JAPANESE COMICS

Manga is a fascinating product of contemporary Japanese culture. Strongly rooted in tradition, inferred from art, associated with literature, it has become an inexhaustible source for researchers who wants to explore the achievement of sequential art. Everything is interesting about manga, starting from the artists themselves, ending with the transition from idea to effect. Japanese artists creating comics draw a lot of inspiration from literature and world art. Much comes from myths, legends, fables and fairy tales, both domestic and from around the world. They can be found in the text layer, but mainly in the iconic layer. Among them three main groups can be distinguished: one dealing with the scenario, the second and third will focus on the image, while the third will provide a single borrowed illustration from a particular theme or in a convention.

The aim of this paper is to outline the issues relating to Japanese comic books on selected examples, including: trying to determine the potential audience of manga, which were based or only used themes from fairytales, trying to define the role of the artist as a modern-day equivalent fabulist, and pointing out an indication of the most popular topics and methods of presentation.



Il. 1. *Thumbelina* (okładka) © Michiyo Hayano, POP



Il. 2. *Atrocious Fairy Tale for Adults* (fragment) © Milk Miorizono, Kayakuro Mura-saki



Il. 3. Rotkappchen © Tukiji Nao



Il. 4. *Akazukin ChaCha* (fragment)
© Min Ayahana



Il. 5. *Akazukin ChaCha*
(okładka) © Min Ayahana



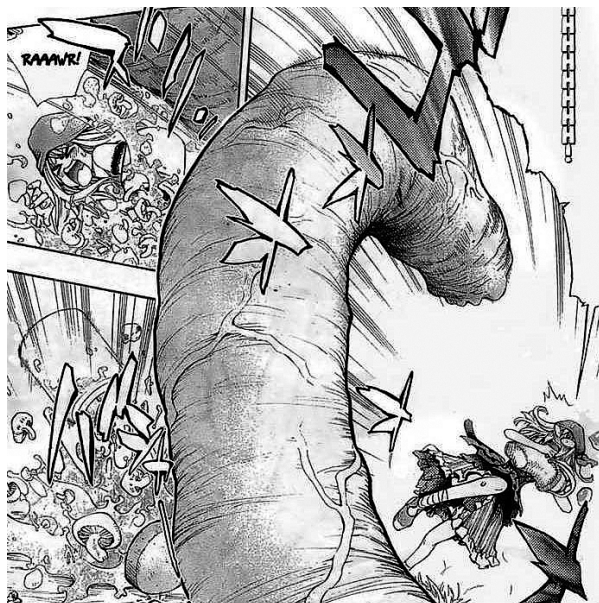
Il. 6. *Grimms Manga* (fragment)
© Kei Ishiyama



Il. 7. *Grimms Manga* (fragment) © Kei Ishiyama



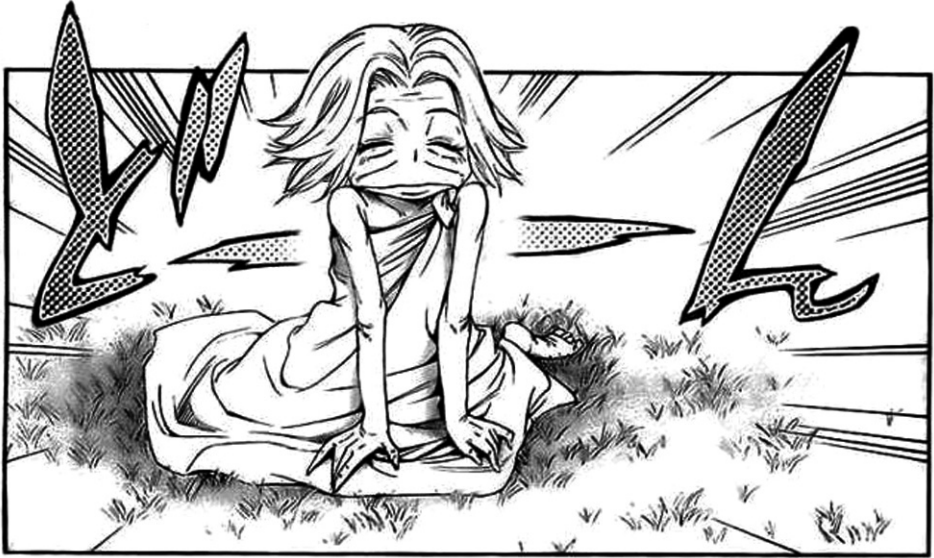
Il. 8. *Love Hunter Akazukin*
(fragment) © Mitsuki Ashiya



Il. 9. *Akazukin Eliza* (fragment)
© Yasuhiro Kano



Il. 10. Il. 9. *Akazukin Eliza* (fragment) © Yasuhiro Kano



Il. 11. Il. 9. *Akazukin Eliza* (fragment)
© Yasuhiro Kano



Il. 12. *Tokyo Akazukin* (fragment)
© Benkyo Tamaoki