



88
Autor nieznan, Smok / bambus, epoka Edo
© Machida City Museum

Bardzo rzadko występujący w obrazach z Orsu smok owinięty jest wokół bambusa.

Smok, łączący ziemię i wodę, jest motywem wszechobecnym w Azji, i ma pozytywne konotacje, przeciwieństwo nim w ikonografii chińskiej jarańki, gdzie jest demonem zjeżdżającym ogniem. W Japonii występuje we wszystkich epokach, w malarstwie, ceramice i... mangach.

i pielęgnowane, były przedmiotem wielkiej troski swych matek, które nigdy nie goliły karku maluchom. Warstwa włosów miała chronić ten vitalny punkt, z którego wydostają się sny i koszmary.

Obrazy, które mówią same za siebie: rebusy

Rebuses, bardzo modne na początku epoki Edo, były sprzedawane na pojedynczych kartkach – rozwiązanie zwykle znajdowało się na odwrocie. Tak jak w zamieszczonych tu przykładach, obrazkom towarzyszy tekst, stanowiący dodatkową wskazówkę.

Fig. 94-95
188

Z jednego okienka do drugiego: gry planszowe i „komiksy”

Niektóre ilustrowane opowiadania i gry planszowe, również te bardzo stare, przypominają mangę przez podział na okienka. Pierwsze *agonoku** – tryktraki, przybyły do Japonii z Chin w VII wieku. *Enagutoku**, czyli „obrazkowe gry planszowe” pojawiły się w epoce Edo. Używane na początku do wpajania zasad buddyzmu młodym mnichom, były malowane tuszem; po pojawieniu się drzeworytów *nishikie*, stawały się coraz bardziej kolorowe. Gry o prostych regułach służyły również do nauczania lub uzupełniania edukacji dzieci, które podczas zabawy poznawały tajniki współżycia społecznego, zasady dobrego wychowania czy nazwy słynnych miejsc. Istniało wiele rodzajów gier przeznaczonych dla różnych grup wiekowych. Ta pozwalająca zaznajomić się z najśłynniejszymi miejscami w stolicy stanowiła znakomity prezent dla gości z prowincji.

Niektóre drzeworyty, podzielone na okienka, przedstawiały dzieciom różne zawody lub inne tematy. Z pomocą tytułu i wskazówek zawartych wewnątrz okienek, najmłodsi mogli z łatwością zrozumieć każdy obrazek.

Fig. 98-101

Pod koniec epoki Edo i na początku ery Meiji baśnie i ilustrowane powieści wydawano w formie drzeworytów, w których tempo narracji dostosowane było do kolejnych okienek, jak później w mandze.

Fig. 106-107

Złudzenie kina: magiczne latarnie

Po wprowadzeniu zachodnich nauk Japończycy zafascynowali się różnymi przyrządami optycznymi, takimi jak lunety czy stereoskopy...



90
Kitagawa Utamaro, Dziecko dręczone koszmarami i jego matka, drzeworyt *nishikie*, format oban, ok. 1800–1801
© Kumon Institute of Education
Matka próbuje położyć dziecko przesłonięte przez demony, które nawiedziły jego sny. Słowa dziecka oddane są przez tekst i obrazek w dyktku.

91
Podróż na zachód: straszliwi demony, tryptyk drzeworytów *nishikie*, podpisany Gyokuen, schyłek epoki Edo © Kumon Institute of Education
Songoku plaławy w księżki szachodnich dręki odwróconej wersji japo przysąd, Diagon Ball, jest to przedstawiony wraz ze swoim demonami, które podjęt się pokonać.

