

Izrada manga stripa "Alexandria i devetorepo božanstvo" i japanski strip

Rakić, Mirela

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Graphic Arts / Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:216:098771>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-24**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Graphic Arts Repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

ZAVRŠNI RAD

Mirela Rakić

Smjer: Dizajn grafičkih proizvoda

ZAVRŠNI RAD

**Izrada manga stripa "Alexandria i devetorepo
božanstvo" i japanski strip**

Mentor:

Doc. dr. art. Vanda Jurković

Student:

Mirela Rakić

Zagreb, 2018.

SAŽETAK

Japanski strip zvan "*manga*" danas je popularan i masovan medij kojeg čita publika svih dobnih skupina te njegova popularnost sve više raste. Kako se ovaj medij razvio tijekom japanske povijesti pod izolacijom, a kasnije naglim utjecajem zapada te kako je osvojio srca mase skriva se u njegovom načinu vizualne predočivosti, ekspresivnosti i jednostavnosti elemenata, a tako i priča koje uvlače čitatelje u drugu stvarnost. Počevši od ranih religijskih svitaka i pedantnih drvoreza, manga se razvila u masovnu industriju, a njezin glavni cilj je zabaviti, a onda čak i odgojiti ili podučiti.

Manga, iako je bila pod utjecajem zapadnjačkog stripa ipak se razlikuje od njega u puno toga. Njezina kulturološka uloga je golema, pošto učestalo prikazuje društvo i kulturu svoga naroda. Medij ne samo što služi za prepričavanje golemog spektra žanrova priča, već i za efikasan prijenos informacija bile one reklama ili nekakav edukativni materijal. Njezina je velika čitalačka publika, stoga nije čudno da mangu čitaju ljudi svih dobnih skupina, bile to priče namijenjene osnovnoškolskoj djeci ili edukativne i realne priče za odrasle. Ukoliko ima interesa za priču, manga će pronaći način kako ju ispričati na vizualno zanimljiv i melodramatičan način.

Ključne riječi: *manga, mangaka, manga magazin, anime, manhua, manhwa, japanska vizualna kultura, drvorez, strip, japanska umjetnost, karikatura, Emakimono, Ukiyo-e, Toba-e, Kibyoshi*

ABSTRACT

Japanese comic book, more often referred to as *manga*, is a popular form of mass-produced medium that is consumed by people of any age, and its popularity continues to grow. The answer to how this medium evolved during the Japanese history of isolation, later with strong Western influence, and why it became so loved by masses lies in its impressive visual characteristics, expressiveness and simplicity, along with stories that draw their readers in to another reality. From its beginnings as early religious scrolls and meticulous wood-block prints, manga evolved into a massive industry, and its main objective is to entertain and educate.

Even though manga was exposed and influenced by the Western comic book, it still largely differentiates from it. The magnitude of its cultural function is beyond imaginable since manga impersonates its nation's society and culture. The medium is used not only to tell a story with a large variety of genres, but also as an effective way of transmitting information, be it advertisement or educational material. Its wide usage resulted in a large audience, and therefore it is not strange that people of all age groups read manga regardless of its genre being targeted for middleschoolers or adults. When there is interest in a particular story, manga will surely find the way of telling the story in a visually interesting and melodramatic style.

Sadržaj

1. MANGA	1
1.1. <i>Uvod</i>	1
1.2. <i>Manga žanrovi i magazini</i>	2
1.2.1. <i>Shōnen magazin</i>	2
1.2.2. <i>Seinen magazin</i>	3
1.2.3. <i>Shōjo magazin</i>	4
1.2.4. <i>Josei magazin</i>	4
2. POVIJEST I RAZVITAK MANGE	6
2.1. <i>Emakimono</i>	6
2.2. <i>Ukiyo-e</i>	6
2.3. <i>Toba-e</i>	7
2.4. <i>Kibyoshi</i>	8
2.5. <i>Zapadni utjecaj</i>	9
3. ANALIZA STILA I ODABRANI AUTORI	11
3.1. <i>Osamu Tezuka</i>	12
3.2. <i>Masashi Kishimoto</i>	14
3.3. <i>Eiichiro Oda</i>	16
3.4. <i>Kentaro Miura</i>	18
3.5. <i>Akira Toriyama</i>	20
3.6. <i>Machiko Hasegawa</i>	22
4. UTJECAJ MEDIJA	23
4.1. <i>Povezanost s animiranim oblikom</i>	23
4.2. <i>Utjecaj na azijski strip</i>	24
4.2.1. <i>Koreanska manhwa</i>	24
4.2.2. <i>Kineska manhua</i>	26
5. MANGA KAO VIZUALNI IDENTITET JAPANA	28
6. NAČIN IZRADE MANGE	31
7. BUDUĆNOST MANGE	33
8. PRAKTIČNI DIO ZAVRŠNOG RADA	34
9. ZAKLJUČAK	36

10. POPIS LITERATURE 37

1. MANGA

1.1. Uvod

Manga kao pojam prvi put se pojavljuje tijekom Edo perioda u 19.stoljeću sa karikaturama i drvorezom vrsnog umjetnika Hokusaija. Danas se pojam "*manga*" koristi za sve japanske stripove (ili stripove koji dijele obilježja ista mangi). Riječ "*manga*" dolazi od kineske riječi "*manhua*" koja označava "hirovite skice".[1] Također može imati značenje karikature, crtanog stripa ili animacije. Hokusai je vjerojatno htio izraziti satiričnost predloženih karikatura i time je nastao pojam "*manga*".[2]

Riječ je derivirana iz kineskog budući da je kineska umjetnost imala utjecaj na japansku umjetnost, a tako i na mangu. Tijekom povijesti Japana, manga je imala različite nazive po umjetnicima koji su je prakticirali. Iako je pojam mangle danas vrlo popularan, počeo se koristiti tek početkom 20.stoljeća kao nešto što označava japanske stripove.[3] Uz pojam "*manga*" često se koristi i pojam "*gekiga*" ili "dramske slike" koji se zapravo odnosi na ozbiljnije stripove koji su se razvili tokom 20.stoljeća.

Ono što se prvo primjećuje kod mangle jest čitanje medija suprotno klasičnom zapadnjačkom načina čitanja. Dakle umjesto s lijeva na desno, manga se čita s desna na lijevo, što u puno slučajeva zbunjuje strane čitatelje. Upravo ovo "krivo čitanje" utjecalo je na privrženost stranih čitatelja ka animiranom obliku kojeg je bilo potrebno samo sinkronizirati u odnosu na mangle koje je trebalo obraditi i adaptirati zapadnjačkom načinu iščitavanja. Za razliku od zapadnjačkih stripova, mangu uz suprotno čitanje, obilježava monokromatičnost, a umjetnik koji prakticira crtanje mangle naziva se *mangaka*.

Manga se prvo pojavljuje u tako zvanim "*manga magazinima*" koji sadrže poglavlja više priča. Ukoliko određena priča postigne određenu popularnost, poglavlja te mangle organiziraju se u posebno izdanje ili svezak koji je u stanju postići velik broj dijelova, a broj stranica može varirati između dvjesto i tisuću za svaki taj dio. Manga kao magazin prvi su mediji u kojem se manga priče pojavljuju kao ciljani za određene skupine čitatelja. Najpopularniji su oni za dječake, djevojčice, mlade muškarce i mlade žene, no

ciljana publika ne određuje pravila, te čitatelji čitaju magazine koji nisu nužno za njihovu skupinu. Tako vrlo često dječaci čitaju magazine ciljane za djevojčice i obratno, što samo prikazuje koliko je manga univerzalni medij primjeren gotovo svima.

1.2. Manga žanrovi i magazini

Ukoliko postoji interes za određeni žanr ili priču, zasigurno će postojati i manga verzija te priče. Time se želi iskazati kako medij zapravo ima, poput filmova, jedan od najvećeg spektra žanrova. Japanci kategoriziraju mangu po ciljanoj publici. Oni razlikuju onu ciljanu za mušku ili žensku publiku, a zatim dijele te dvije kategorije na različitu dob. Kao što je već spomenuto, ni jedan magazin određene ciljane publike nije strogo određen za nju, te čitatelji uživaju i u pričama namijenjenim za ostalu publiku. Glavna četiri magazina po ciljanoj publici jesu "*Shōjo*", "*Shōnen*", "*Seinen*" i "*Josei*" s time da su "*Shojo*" i "*Shonen*" najčitaniji. Manga magazin karakterizira njegova debljina nalik telefonskom imeniku sa količinom stranica od 350 stranica ili čak više te sadrži oko petnaest manga priča koje su tiskane na debljem recikliranom papiru u crno-bijelom izdanju. [1][2]

Kultura manga magazina počela se razvijati tek 1930-tih gdje su cirkulirala isključivo mjesečna izdanja i to iznimno kraća od današnjeg oblika. Ondašnja se manga magazin kultura nije uvelike razlikovala od američkih izdanja. Stripovi su bili tvrdo uvezani, tiskani na kvalitetnijem papiru i to u boji, što je znatno drugačije spram današnjeg monokromatičnog i opsežnog magazina koji je počeo izlaziti u tjednom izdanju.

Tjedni "*Shōnen magazin*" je prvenstveno bio namijenjen desetogodišnjacima, no publika danas varira između djece i sredovječnog čovjeka. Ta se kultura razvila nakon Drugog svjetskog rata kada je mlađa populacija, koja je odrasla na manga stripovima, počela tražiti smislenije i ozbiljnije teme u mangama. To je rezultiralo današnjem japanskom mentalitetu koji mangu smatra medijem primjerenim za bilo koju dob.[3]

1.2.1. Shōnen magazin

Manga magazin kojemu su ciljana publika dječaci u dobi između osnovne i srednje škole, no kako je ovaj magazin među najpopularnijim uz "*Shōjo magazin*", tako se njegova ciljana publika proširuje ne samo na starije dobne skupine, već i na ženski spol.

Dijeli se na mjesečna i tjedna izadnja te su priče ovog magazina, neovisno o žanru, klasične teme prijateljstva, borbe dobra i zla i različitih postignuća koje vrve konstantnom akcijom, dinamikom i pokretom.[2]



Slika 1: Mjesečni Shōnen magazin "Sirius", Lipanj 2018. (izvor: <https://twitter.com/higan0m/status/988400185066782720>)

Slika 2: Tjedni "Shōnen Jump" magazin, Kolovoz 2007 (izvor: http://yugioh.wikia.com/wiki/File:WSJ_2007_issue_35_cover.jpg)

1.2.2. Seinen magazin

Magazin čija su ciljana publika mladi odrasli muškarci, a tematika je ozbiljnija i realističnija naspram relativno naivnog "shōnen" magazina. Uz ozbiljnije teme, "seinen" magazin ima tendenciju ozbiljnijeg stilskeg i crtačkog izražavanja. "Shōnen" magazin temelji se na akciji, dok "seinen" magazin tu akciju dovodi do vrhunca sa prikazima nasilja svake vrste. Morali priče više se ne temelje na klišejskom "dobro protiv zla", već je radnja svih nijansi kao i njezini likovi koji su većinom antijunaci različitih osobina.[2]

1.2.3. Shōjo magazin

Generalno ciljan za mlađu žensku populaciju (između osnovne i srednje škole), "shōjo" magazin sadrži stereotipične priče o romansama i ljubavi svih oblika neovisno o žanru. Za razliku od "shōnen" magazina koji se usredotočuje na akciju, "shōjo" magazin fokusira se na unutarnja psihološka stanja likova, njihove emocije i odnose s drugim likovima. "Shōjo" magazin jedan je od najekspresivnijih žanrova koji u svojim pričama različita stanja i emocije prikazuje na vrlo zanimljive načine kao što su različiti cvjetni uzorci, iznad prosječno velike kristalne oči glavnih likova te naglašen prikaz modnih dodataka i odjeće.[2]



Slika 3: Shōjo manga magazin "Nakayoshi", Srpanj 2016. (izvor: <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/07/02-1/nakayoshi-latest-issue-sold-out-thanks-to-cardcaptor-sakura-manga-new-series>)

1.2.4. Josei magazin

Baš kako je "seinen" manga magazin ozbiljnija i realističnija verzija "shōnena", tako je i "josei" odraslija verzija "shōjoa". Za razliku od ostalih magazina, "josei" se razvio relativno kasnije te je ciljan za odraslu žensku publiku. "Josei" magazin znatno se ne udaljava od romantičnih tema, ali ih zato prikazuje u realnijem izdanju, a idealiziranje,

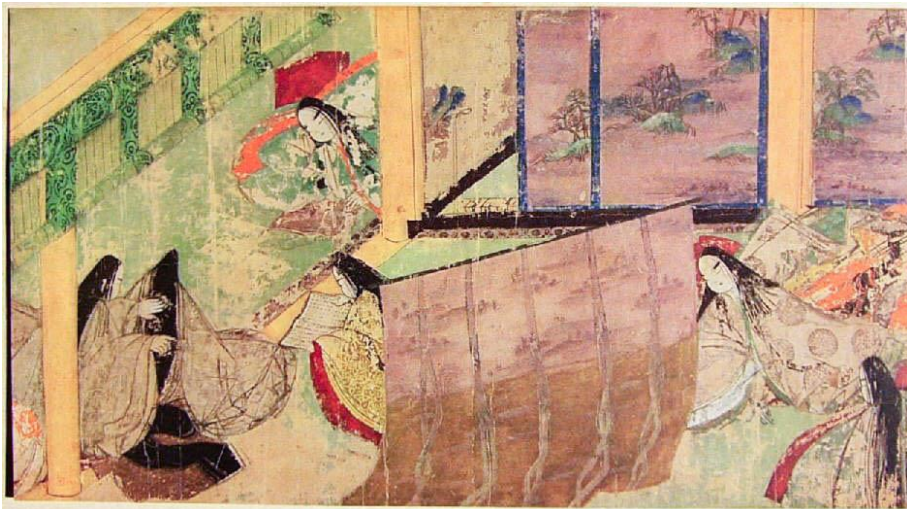
kako likova tako i situacija, je svedeno na minimum. Glavni likovi "*josei*" priča su mlade i odvažne žene koje znaju što žele od života te se suočavaju s različitim problemima koje im život donosi. [2]

Ovi magazini spadaju pod četiri glavne kategorije manga magazina, no nisu jedini te uz spomenute postoje ostale varijacije na temu sa svojom ciljanom publikom koja je određena materijom koju sadržavaju, to jest pričama.[2]

2. POVIJEST I RAZVITAK MANGE

2.1.Emakimono

Pod utjecajem kineske umjetnosti već u 8.stoljeću Japan je razvio narativnu kulturu koju je kombinirao s umjetnošću. Tako su budistički svećenici iz Azije širili svoja vjerovanja pomoću slikovitih zapisa ili svitaka zvanih "emakimono". Zapise su karakterizirali prikazi ljudi, životinja i religioznih pojava ili likova u seriji prikaza koje su prepričavale priču. Karikature su pažljivo iscrtane tušem uz blage nanose boje, a tekst je sveden na minimum, samo kako bi objasnio što se događa na slikama. [2][3]



Slika 4: Emakimono "The Tale of Genji", rano 11.stoljeće (izvor: <https://en.wikipedia.org/wiki/Emakimono>)

2.2.Ukiyo-e

Karikatura je oduvijek predstavljala bitan dio japanske umjetnosti te je vrlo često prakticirana, osobito u vrijeme Edo perioda kada je drvorez postao popularan način izrade umjetnina među koje spadaju i radovi zvani *ukiyo-e* ili tako zvane "slike plutajućeg svijeta".[3] *Ukiyo-e* razvio se kao potreba društva za jeftinom zabavom, a njegove ilustracije bile su većinom surovi monokromatični prikazi svakidašnjeg života ljudi. Radovi se nisu zamarali anatomijom ni perspektivom, već je cilj bio zabilježiti raspoloženje i formu pomoću dinamičnih i vijugavih poteza kistom što je karakteristično karikaturi. *Ukiyo-e* radovi prožimaju se humorom i zaigranošću sa

prikazima fantastičnih elemenata, prolaznosti života i erotikom. Ono što je sabotiralo *ukiyo-e* karikature jest prikaz pripadnika shogunata u satiričnim i možda čak neprimjerenim situacijama. Ti su prikazi doveli do cenzure i ukidanja *ukiyo-e* radova.[1][3]



Slika 5: Ukiyo-e triptih drvorez "Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre", Utagawa Kuniyoshi, 19.stoljeće (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Takiyasha_the_Witch_and_the_Skeleton_Spectre)

2.3.Toba-e

Početkom 12.stoljeća budistički svećenik Toba stvara svitke satirične tematike slikane tušem. Njegov svitak "životinjski spisi" ili *choju-jinbutsu-giga* prikazuju različite životinje koji oponašaju budističke svećenike. Spis je narativan i pun komičnih slika pod utjecajem kineske umjetnosti na kojem se nalaze antropomorfizirane životinje i religiozne teme. Ti satirični prikazi uskoro su se počeli nazivati *toba-e* po spomenutom svećeniku te su najstariji primjer japanske narativne umjetnosti koja formira kontinuitet priče s minimalno teksta. *Toba-e* se ponovno pojavio u 18.stoljeću gdje se prodavao u

obliku ilustracijskih knjiga pod nazivom *ehon*. [1][2]



Slika 6: Prizor iz svitka *choju-jinbutsu-giga* ili "životinjski spisi", 12. I 13. stoljeće (izvor: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>)

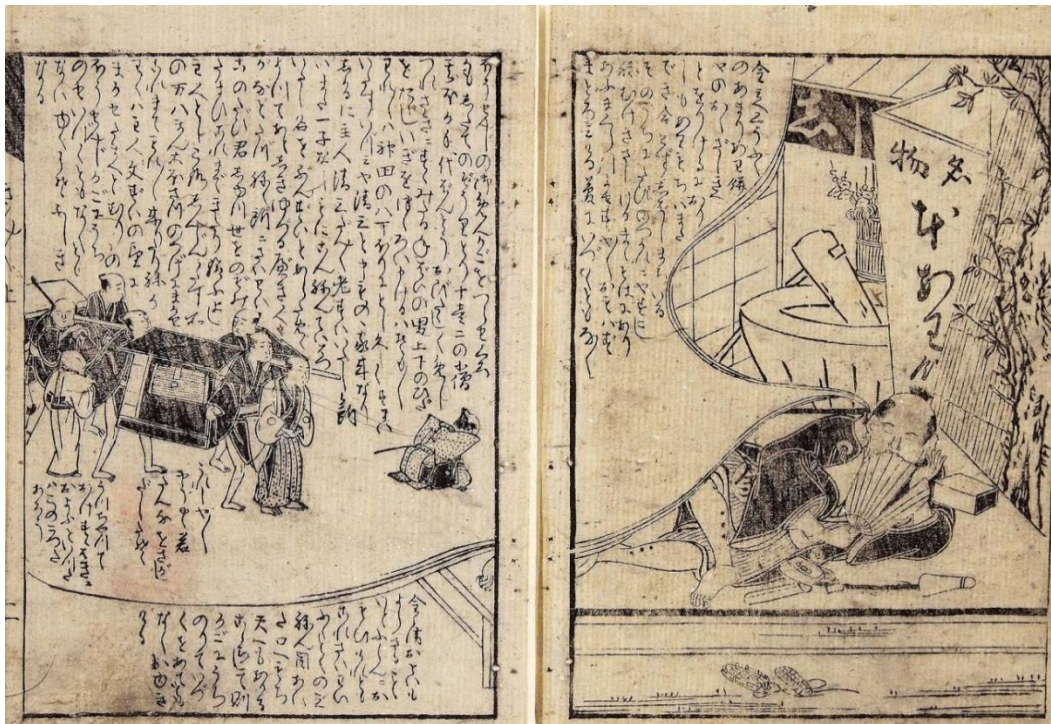


Slika 7: *Toba-e* u Edo periodu, Shinsai Eisho (izvor: <https://www.mfa.org/collections/object/toba-e-472478>)

2.4. *Kibyoshi*

Pošto je potražnja za kompleksnijim pričama sve više rasla od sve obrazovanije publike, tijekom Edo perioda razvio se još jedan oblik umjetnosti. *Kibyoshi* ili "žute knjige" koje ime duguju svojim žutim koricama, popularan je oblik narativne umjetnosti svog doba sa detaljnim, kompleksnim i dugotrajnim pričama koje su originalno bile izdane u više svezaka te masovno izdavane. Satirične karikature većinom su prikazivale urbane teme

građana i kritizirale vlast zbog čega su na kraju i ukinute. *Kibyoshi* prikaze karakterizira monokromatičnost naslikana pomoću kista te upotreba teksta koji stvara harmoniju sa slikom. [3][1]



Slika 8: *Kibyoshi "Kinkin Sensei Eiga no Yume"*, Koikawa Harumachi, 18.stoljeće (izvor: https://www.library.metro.tokyo.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/modal/print.html?d=32)

2.5.Zapadni utjecaj

Padom Šogunata i postupnim propadanjem feudalizma u 19.stoljeću, Japan biva sve češće izložen zapadnjačkom utjecaju. Takav utjecaj rezultirao je modernizacijom u svakom aspektu pa tako i u industriji stripova gdje se japanski umjetnici okreću zapadnjačkom karikaturnom i satiričnom stilu. Tako su u to vrijeme zapadnjaci Charles Wirgman i George Bigot pridonijeli tada nerazvijenoj japanskoj industriji stripa izdavanjem vlastitih strip magazina u Japanu. Tek početkom 20.stoljeća Japanac Rakuten Kitazawa započinje nešto što će se nazivati mangom iako je bio inspiriran zapadnjačkim strip magazinima. Japanski strip još je dugo bio pod utjecajem zapadnjačkog stila, posebice američkog, sa političkim temama i satiričnim kritiziranjem vlasti i društva. Takav prikaz vlasti dovodio je do sve češćih cenzura zbog čega su se umjetnici sve više okretali dječjem stripu. Tijekom rata, japanski strip preuzima ulogu

ratne propagande, no nakon poraza, strip postaje luksuz što dovodi do kulture iznajmljivanja mange. Ta je kultura započela razvitak tako zvane *gekige*, to jest ozbiljnijeg žanra mange što dovodi do revolucije u pogledu na stripove koji su tada bili, kao na zapadu, ciljani za djecu. Ubrzo se manga počela smatrati medijem prikladnim za sve uzraste. Generacija koja je odrasla na stripovima počela je tražiti ozbiljnije priče što je dovelo do sve veće produkcije medija za različite uzraste sa različitim pričama. Osamu Tezuka koji se probio kroz tržište izlagajući svoje radove putem jeftinog oblika zvanog *akahon* (ili "crvene knjige") učinio je revoluciju u pripovijedanju i naraciji mange i time utemeljio današnji filmski izgled medija.[3]



Slika 9: Strip "Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu", Rakuten Kitazawa, 1902. (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Kitazawa_Rakuten) Slika 10: Naslovna stranica mange "Mighty Atom", Osamu Tezuka, 1952 (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy)

3. ANALIZA STILA I ODABRANI AUTORI

Manga strip duguje svoj nastanak umjetnosti stripa i animiranog filma SAD-a, pa ipak se njezini domaći korijeni nalaze u japanskoj umjetnosti ranijih stoljeća. Majstori japanske grafike, veliki drvoresci, 18. i 19. st. (Utamaro, Hokusai, Hiroshige), kao i jedan od priznatih začetnika manga stripa, Harumachi Koikawa, zacrtali su osnovni karakter mange. Osobine koje su svojstvene japanskom drvorezu – tvrdi konturni crtež, slobodno tretirana linija, plošno nanesene boje te hrabri rakursi unutar kompozicije – nasljeđuju se u mangama. Ondje se krajnosti – smjele kompozicione postavke, oštri rezovi kadra naznačenog kao znatno većeg prizora, izmjene velikog i malog, bliskog i dalekih planova, elemenata nasuprot praznini – suprotstavljaju i prosljeđuju kao baština drvoreza. Naravno, bilo bi pretenciozno tvrditi da je kvaliteta stripova na razini drvoreza, no, svakako, duh japanske umjetnosti živ je u suvremenom japanskom mediju stripa. Nabrojene osobine javljaju se većinom unutar crno-bijelih manga stripova, baziranih prvenstveno na liniji. Stripovi su izrazito kontrastni, s naglašenim kretnjama i usmjerenim pozicijama likova, te se uvelike postiže dinamika radnje. Ritam u naraciji dosegnut je prije svega vizualnim sredstvima, likovnim elementima, crtežom i simbolima te se ilustracija doima znatno bitnija od teksta, kod većine autora. Gotovo da možemo ustanoviti da je tekst od zanemarujućeg značenja, jer vizualni dojam slike ostvaruje željeni ugođaj i bez izricanja misli. Generalno postoji odsustvo teksta na slici. Primarna je slika, i najčešće, plošnost.

Manga je na prvi pogled prepoznatljiv strip, prije svega, po upečatljivim likovima velikih očiju i po drugim karakterističnim osobinama izgleda likova. Ondje su lica ljudskih figura tipično ovalna, mladolika, rastvorenih očiju, okruglih ili nalik mački, malenog nosa i usana. Naravno, ima ondje i posve fantastičnih aktera, ili animalnog podrijetla, robota, totema itd. Ipak, ono što je bitno izreći i čini kvalitetu mangi je postignuće emocionalnog naboja u žanru. Izrazi lica aktera su snažni, ponekad pretjerani, možda i karikaturalni, te prikazuju emocije i psihičko stanje kao i karakter lika. U crtežu se emocionalnost ostvaruje očiglednim izmjenama različitih kontrasta kao i dinamikom njihovih izmjena. Kontrasti naglašavaju pojedine detalje kroz zatamnjenja, oštre prijelaze, sudare, te postaju mjesta optičkih težišta u kompozicijama. Povremeni dodatak boje u pojedinim slikama stvara još jednu suprotnost unutar većinom nebojenog

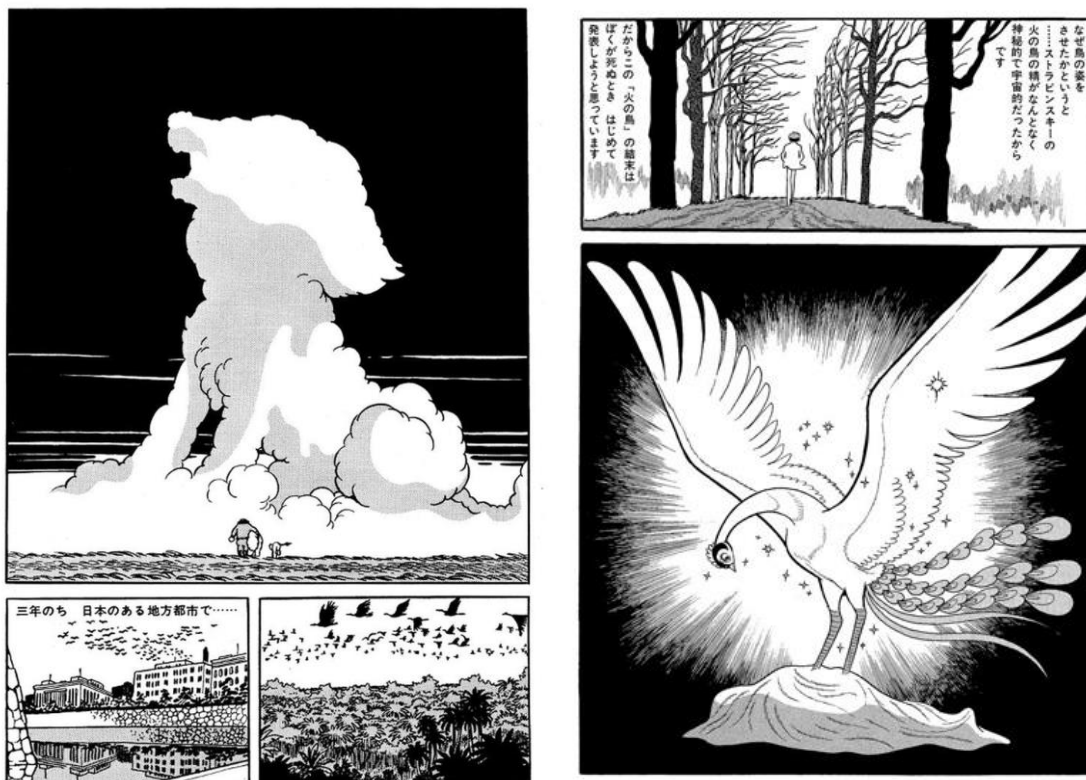
stripa te dekorira epizodu. Boja daje promjenu ritma te novu kvalitetu iščitavanja fabule. Motivi koje prikazuju mange su krajolici nekih izmaštanih pejzaža, fantastični prostori i učestalo hermetični sadržaj fabule, koji se može dovesti u vezu s emocijom crtanih likova te s bojom koja je nanescena ili njezinim izostankom. Možemo reći da su to učestalo stripovi fantastične tematike, neovisno jesu li namijenjeni djeci ili odraslima.

Kompozicije su estetski komponirane kao dominacija, naglašavajući u kadru ono što je autor želio istaknuti. Kadrovi su oštri, smjeli rakursi, linije su tvrde, čvrste.

Suprotstavljaju se crno i bijelo, veliko i malo u formatima. Primjetna je učestala izmjena perspektive. Ptičja, žablja i centralna perspektiva izmjenjuju se iz jedne u drugu scenu. Prizori se mijenjaju: iz dalekog plana u krupni plan i bliske detalje, kao i neočekivani izlasci iz formata. Ukrasni elementi kao zvijezde ili neki drugi dekorativni elementi često prate figure kao dio ikonografije. Možda su najčešće boje, kod onih autora koji žele rabiti boju, ljubičasta, plava, žuta, crvena, zelena ili pastelne boje za podloge, no različite su varijacije. Generalno, ne možemo govoriti o posve jedinstvenim osobinama mange, budući da je njezinih stvaratelja, kao i poštovatelja, znatan broj, stoga se i njihovi vizualni izričaji razlikuju. Izdvojiti ćemo samo neke autore u mnoštvu, koji su doprinjeli svojim invencijama u stripu. To su: Osamu Tezuka, Kentaro Miura, Naoko Takeuchi, Eiichiro Oda, Masashi Kishimoto, Akira Toriyama čije kvalitete rada vrijedi izdvojiti.

3.1. Osamu Tezuka

Kreator, duhom i energijom, sličan Waltu Disneyu i njegovom tipu stilizacije figura. Kao pokretač stila autor je „zaštitnog znaka“ velikih očiju likova i blizak svojim američkim pop-art uzorima. Figure su pokrenute, dijagonalno postavljene u kompozicijama, svaka u svojoj perspektivi. Koristio je puno boje i crtao simpatične likove iz svijeta ljudi i životinja, prvobitno namjenjene djeci. Prvenstveno, Tezuka nije bio inspiriran stripom koliko filmom i animacijom što je znatno utjecalo na njegova djela i mangu općenito. Kadrovi i prizori u njegovim mangama poprimili su filmski prikaz radnje koji se koncentrirao na pokret i ekspresiju.



Slika 11: Scena iz mange "Jungle Emperor", Osamu Tezuka, 1950. (izvor: <https://www.vox.com/2016/8/2/12244368/osamu-tezuka-story-explained>)

Slika 12: Scena iz mange "Phoenix", Osamu Tezuka, 1967. (izvor: http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=747)



Slika 13: Prizor iz mange "Buddha", Osamu Tezuka, 1972. (izvor: <https://www.kanpai-japan.com/lifestyle/8-must-read-japanese-manga>)

3.2. Masashi Kishimoto

Izrazito dinamična radnja potencirana je u crno-bijelom stripu jakim kontrastima. Učestala je izmjena svjetla i tame. Fantastični likovi su u pokrenutim dijagonalnim pozicijama. Mnogo je krupnih planova lica u bliskom kadru, iznenađenja se nižu u sličicama. Velika je dinamika; puna forma ispunjena linijom nasuprot praznim bjelinama se učestalo izmjenjuju. Krupni plan stvara bliskost i uranjanje u prostor gledatelja. Skokovi s detalja na komponirane perspektivne kadrove stvaraju jaku dinamiku i ritam događanja. Stvara se napetost i potiče pažnja čitatelja. Korišteni su gornji i donji rakurs kao i fantastični rakursi koji stvaraju uronjenost u fabulu. Linearnost prevladava, svjetlaci u očima i na sjajnim površinama stvaraju dojam glatkoće i ispoliranosti materijala. Jaki su kontrasti svjetla i tame te je pojačan ritam zakrivljenim linijama. Mnoštvo detalja, sitnih elemenata raspršenih unutar kadra, stvara uzbuđenje i tjeskobu. Nesimetrično su slagani kadrovi ili su ubačene simetrije profila figura za razbijanje očekivanog ritma u radnji.



Slika 14: Prvi svezak mange "Naruto", Masashi Kishimoto, 2000. (izvor:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Naruto_volumes) Slika 15: Scena iz mange "Naruto", Masashi

Kishimoto (izvor: <https://theotakuascetic.wordpress.com/category/uncategorized/>)



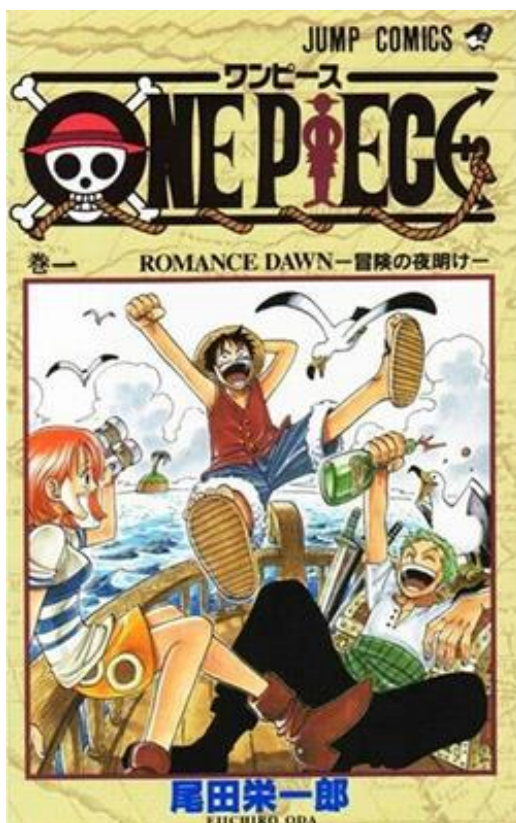
Slika 16: Prizor iz mange "Naruto", Masashi Kishimoto (izvor: <https://www.japanator.com/annotated-manga-naruto-chapters-695-697-33151.shtml>)



Slika 17: Prizor iz mange "Naruto", Masashi Kishimoto (izvor: <http://thegeekiary.com/is-narutos-sakura-haruno-a-weak-female-character-i-dont-think-so/30411>)

3.3. Eiichiro Oda

Figure su izdužene i dobivaju elegantnost, no istovremeno su karikaturalne i grotesknog karaktera. Izričito su stilizirane, pojednostavljene i nagomilane. Frenetično se doimaju, čemu doprinosi i veliko šarenilo, kolorizam obojenih ploha. Gledatelj je promatrač iz žablje (ili ptičje) perspektive i ovaj je strip ipak primjereniji za stariju publiku. Autorova poetika koristi estetiku s uzorom u smiješnom i u pomaknutom, nikako u estetiци lijepog. Unutar formata smješta nizove figura koje se doimlju natrpano u kompoziciji. Primjetno je često korištenje zrakastog širenja elemenata i figura, čime dobiva dinamičnost unutar svake ilustracije. Zbog stisnutosti elemenata u formatu nastaje horror vacuii.



Slika 18: Prvi svezak mange "One piece", Eiichiro Oda, 1997. (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_One_Piece_manga_volumes)

Slika 19: Prizor iz mange "One piece", Eiichiro Oda (izvor: <https://www.rightstufanime.com/One-Piece-Manga-Volume-1-Romance-Dawn-East-Blue>)



Slika 20: Glavni lik mange "One piece" Luffy (izvor: <http://mangacritic.mangabookshelf.com/2010/12/02/3-reasons-to-read-one-piece/>)



Slika 21: Prizor iz mange "One Piece", Eiichiro Oda (izvor: <https://onep-anime.blogspot.com/2016/09/one-piece-758-next-week.html>)

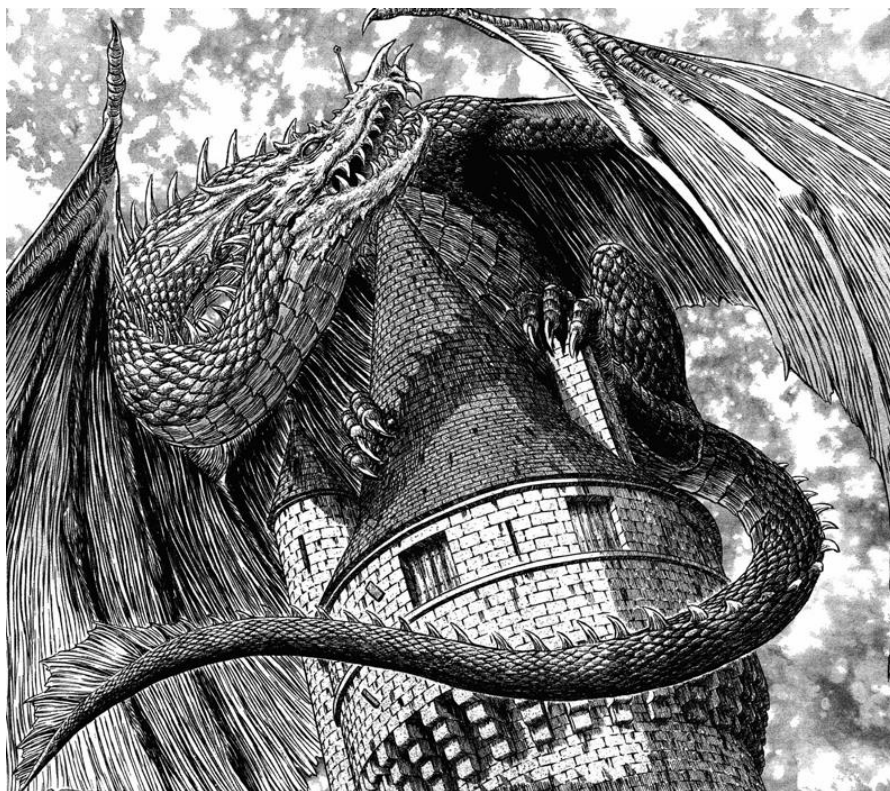
3.4. Kentaro Miura

Majstor usitnjenog crteža, detaljnog i pedantnog. Snažno ekspresivan, pa ipak izrazito dekorativan. Vidljiv je zapadnoeuropski utjecaj, pod kojim stvara crteže nalik ranorenesansnom majstoru Paollu Uccellu, ili pak nalik grafičarima i slikarima renesanse sjevera. Specifičnim perspektivnim oblikovanjem ostvaruje dubine prizora. Linearno, crno-bijelim crtežom radi kompozicije s dominantnim elementom ili figurom, obično iz donjeg rakursa. Dojam koji ostvaruje jest nadrealizam u ilustracijama.



Slika 22: Prvi svezak mange "Berserk", Kentaro Miura, 1990. (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Berserk_chapters)

Slika 23: Glavni lik mange "Berserk" Guts (izvor: <http://black-knight.wikia.com/wiki/Guts>)



Slika 24: Prizor iz mange "Berserk", Kentaro Miura (izvor: <http://berserk.wikia.com/wiki/Dragon>)



Slika 25: Prizor iz mange "Berserk", Kentaro Miura (izvor: [http://berserk.wikia.com/wiki/Episode_180_\(Manga\)](http://berserk.wikia.com/wiki/Episode_180_(Manga)))

3.5. Akira Toriyama

Žarko obojen strip, vedrog karaktera. Ilustracije su stilizirane slično američkom i europskom stripu. Primjetne su praznine unutar ilustracije i dinamično ritmizirane figure. Vjerojatni je uzor Walt Disney, no to ne umanjuje šarm figura, njihov blagi dojam i simpatičnost. Crtež je prilagođen djeci i atraktivan. Ponešto šabloniziran „pop-artovski“.



Slika 26: Prvi svezak mange "Dragon Ball", Akira Toriyama, 1985 (izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dragon_Ball_manga_volumes)

Slika 27: Scena iz mange "Dragon Ball" (izvor: http://mangareader.info/manga/dragon-ball/199?full_screen=1)



Slika 28: Prizor iz mange "Dragon Ball" (izvor:

https://www.google.hr/search?q=dragon+ball+manga&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjK3LKR8JXdAhUCsqQKHaxVAacQ_AUICigB&biw=1366&bih=654#imgdii=tu29ody3ad-JM:&imgsrc=yHw8zpSEtIXVsM:)



Slika 29: Likovi mange "Dragon Ball" (izvor: <https://uk.blastingnews.com/showbiz-tv/2018/03/how-did-the-dragon-ball-manga-start-002412849.html>)

3.6. Machiko Hasegawa

Posve drukčija autorica. Naginje pojednostavljenoj formi, karikaturalnosti i smanjenju broja elemenata unutar slike. U njezinom radu postoji odsustvo informacija, nešto izričito svojstveno duhu Japana. Pozornost je dana kontrastima: odsutnosti elementa kao suprotnosti njezinom nagomilavanju, malim elementima prema velikim. Efekti se ipak postižu bojom. Tonskim efektima ili plošno, kontrastima te linearno.



Slika 30: Naslovnica mange "Sazae-san", Machiko Hasegawa (izvor: <https://myanimelist.net/anime/2406/Sazae-san>)

Slika 31: Scena iz mange "Sazae-san" (izvor: <https://precur.wordpress.com/2009/10/02/license-request-day-sazae-san/>)

4. UTJECAJ MEDIJA

4.1. Povezanost s animiranim oblikom

Ukoliko određena manga priča postigne dovoljnu popularnost ubrzo slijedi animirana adaptacija popraćena određenom robom poput igračaka, video igrica, odjeće i ostalih reklamnih proizvoda koji ostvaruju golem novčani unos. Manga ima snažnu ulogu u prijenosu informacije i prilično često poprima odgojnu ulogu kao masovni medij. Međutim, Japanska kultura mange u 20. stoljeću nije bila dostupna u količini u kojoj je danas, stoga je čitanje takvog stranog medija za zapadnjake bilo skoro pa nemoguće. Strani jezik, strana kultura, bezbojnost medija i njegovo naovodno naopako čitanje ometalo je strane čitatelje. Iz tog su razloga mange bile podvrgnute procesu "redizajna", to jest obrade i adaptacije gdje su se kadrovi okretali u smjeru zapadnjačkog čitanja i crteži ispunjavali bojom. Cijeli je taj proces bio mukotrpan i skup što je značilo rijetkom pojavom mange i njezinog čitanja. Upravo je to razlog zbog kojeg su zapadnjaci postali privrženiji animiranom obliku. *Anime*, kako se naziva japanski animirani film, nije bilo potrebno "redizajnirati", već samo sinkronizirati. No kako bi *anime* došao kraju, tako bi interes gledatelja koji žele još rasti, a publika, nekoć zvana gledateljima, ubrzo bi postala čitateljima mange na kojoj se anime bazira. Tipičan proces za priču jest da se prvo pojavi u manga magazinu. Nakon određene popularnosti, poglavlja priče skupljaju se u posebne sveske, a priča se kasnije animira ukoliko popularnost ne opadne. Naravno ovaj proces je obostran, te anime može biti taj koji nadahne i rezultira mangom. Danas ta uska povezanost dva medija čini jedan zatvoreni krug profita, gdje se jedan medij prožima u drugi i stvara zahvalan unos u japanskom komercijalističkom i kapitalističkom društvu. [2][1]



Slika 32: Prizor mange i animea "Naruto" (izvor: <http://www.wfgamersonly.com/prefer-anime-manga-definitely-manga/>)

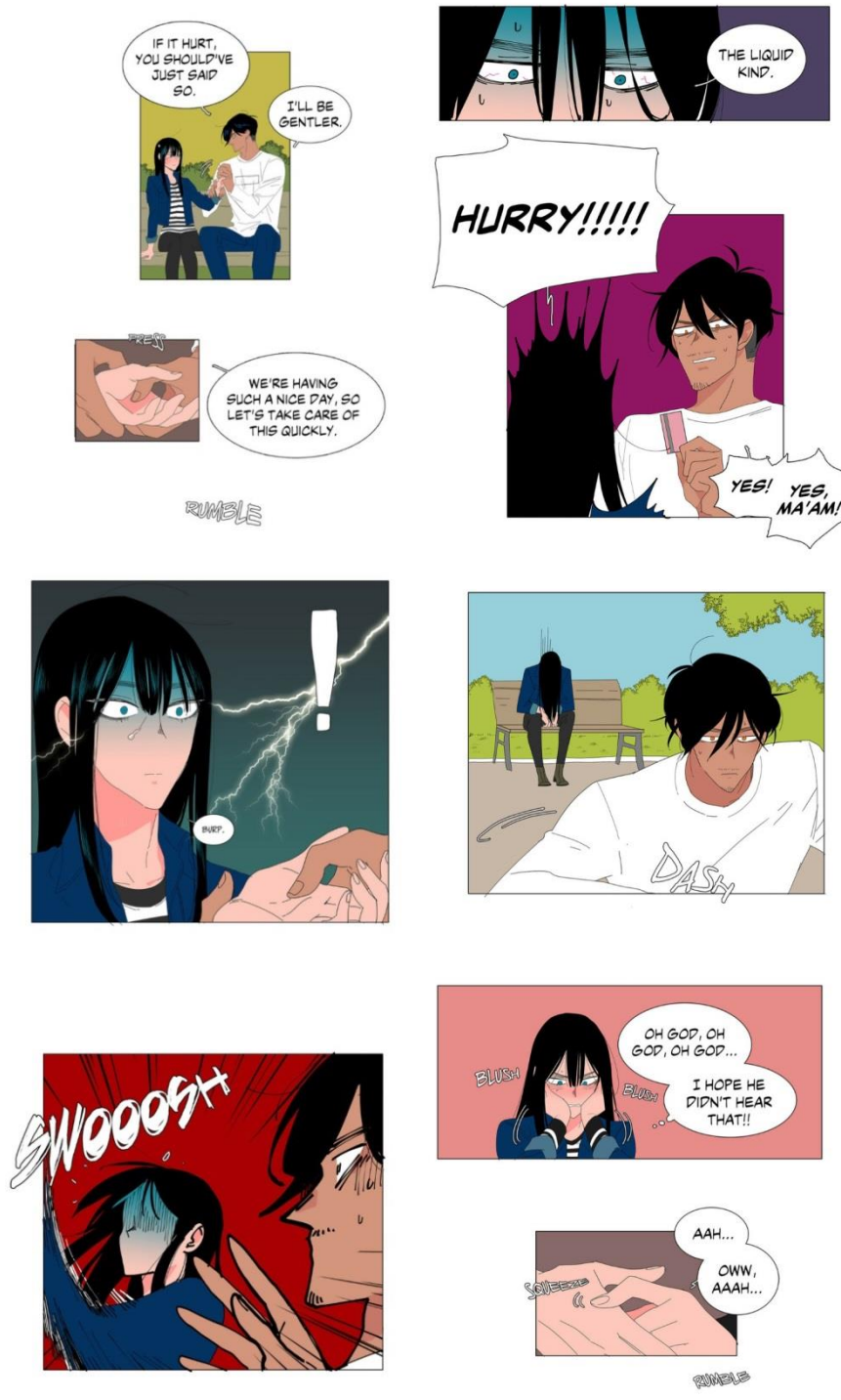
4.2. Utjecaj na azijski strip

4.2.1. Koreanska manhwa

Današnja masovna južno-korejska industrija stripa vrlo je slična japanskoj. Kao sve zemlje tijekom rata, Južna Korea je također koristila strip u svrhu propagande. Tek 60-tih godina 20. stoljeća korejski strip zvan *manhwa* započeo se izdizati iz ratnih tematika i krenuo u istraživanje različitih priča ciljanih za različitu publiku. Kao i u Japanu, Južna Korea također dijelu kulturu biblioteka stripova koje su pomogle popularizirati *manhwa* i njezinu industriju. Iako je vlada strogo manipulirala i zabranjivala ikakve uvoze iz Japana, ubrzo nakon završetka japanske okupacije manga se počela probijati u Južnu Koreu.

Korejski umjetnici, ali i čitatelji bili su oduševljeni mangom te su zbog nedostatka svojih priča prekopiravali i prepisivali manga priče i izdavali ih u obliku *manhwe*. Industrija je ubrzo doživjela ogromnu popularnost i interes publike što je oživjelo medij i time potaknulo korejske umjetnike na vlastite priče i originalne naslove u *manhwa* stilu. Ono što je privuklo zapadnjake ka ovom mediju jest lakše čitanje. Naime, *manhwa* se čita s lijeva na desno, što znači da *manhwa* nije potrebno "redizajnirati", već samo

prevesti. Općenito je ovaj medij vrlo sličan japanskoj mangi po stilskim značajkama iako se čita suprotno od mange. Ono što čini najveću razliku jest da su prizori u *manhwi* obojani za razliku od mange, no postoje i monokromatične verzije.[2]



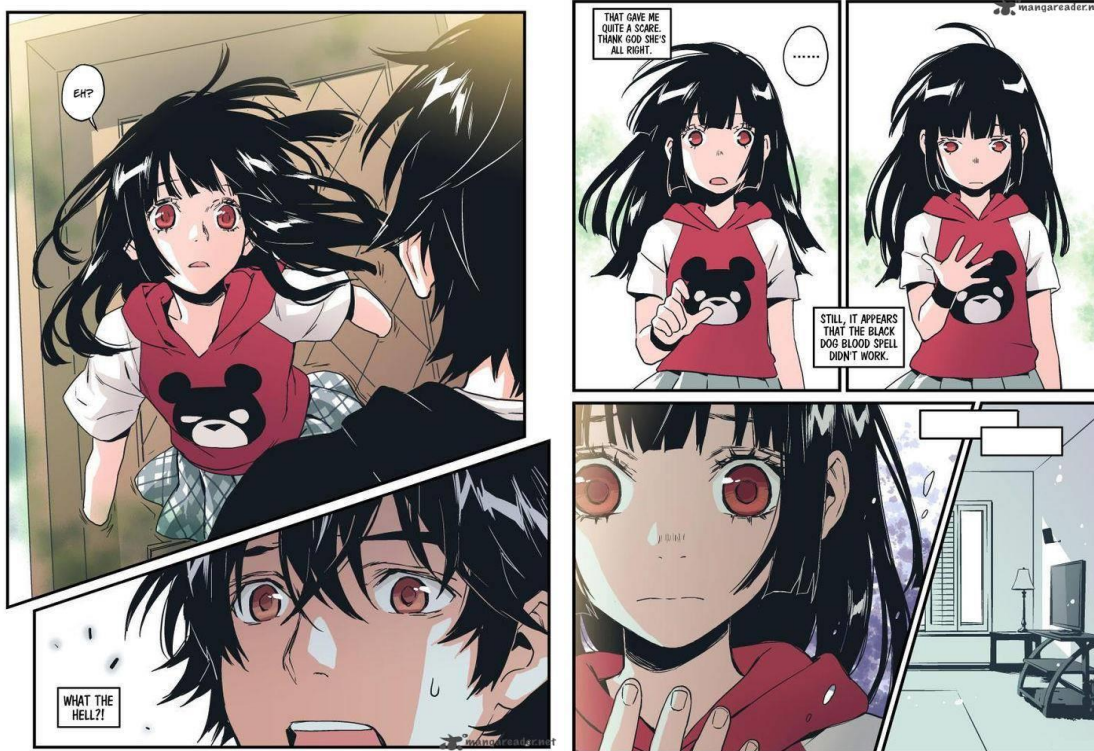
Slika 33: Prikaz scene iz manhwe "The Lady and Her Butler", JADE (izvor: <http://www.mngo.net/article/coutinho-downs-tools-report,11088.html>)

4.2.2. Kineska manhua

Manhua označava kineski strip koji također nije bio u mogućnosti izbjeći utjecaj mange iako se njegov razvitak sporije odvijao od ostala dva medija zbog okupacije i rata koje su postavile stroge zabrane bilo kakve zabave takvog oblika. No pojedini dijelovi Kine poput Hong-Konga i Taiwana dopustili su *manhuai* da se razvije i širi. Jedan dio *manhue* poprimio je američki stil stripa i animiranih filmova tog razdoblja, ostatak je poprimio stil mange. *Manhua* umjetnici, baš poput korejskih *manhwa* umjetnika, prvo su kopirali priče i stil mange, no, ubrzo su razvili svoj način izražavanja. *Manhua* je iznimno hvaljena zbog detaljnih i pažljivo zabilježenih prizora koji su popraćeni vještom upotrebom boja, no poput mange, čita se s desna na lijevo. Ono što je zanimljivo jest da su ova tri medija vrlo povezana te utječu jedan na drugoga. Iako manga u ovom slučaju ima veći utjecaj na ostala dva medija, ne smijemo zaboraviti da ona nosi korijene u kineskoj umjetnosti. *Manhua* i *manhwa* prilično su slične te čitatelj vjerojatno ne bi ni primjetio koji medij točno čita dok ne nabasa na kineska ili korejska imena, a jedina vidljiva razlika u srži je način čitanja. [2]



Slika 34: *Manhua "Guarding", BUDDY* (izvor: <http://www.crunchyroll.com/forumtopic-999479/does-you-read-any-chinese-manhua-manga->)



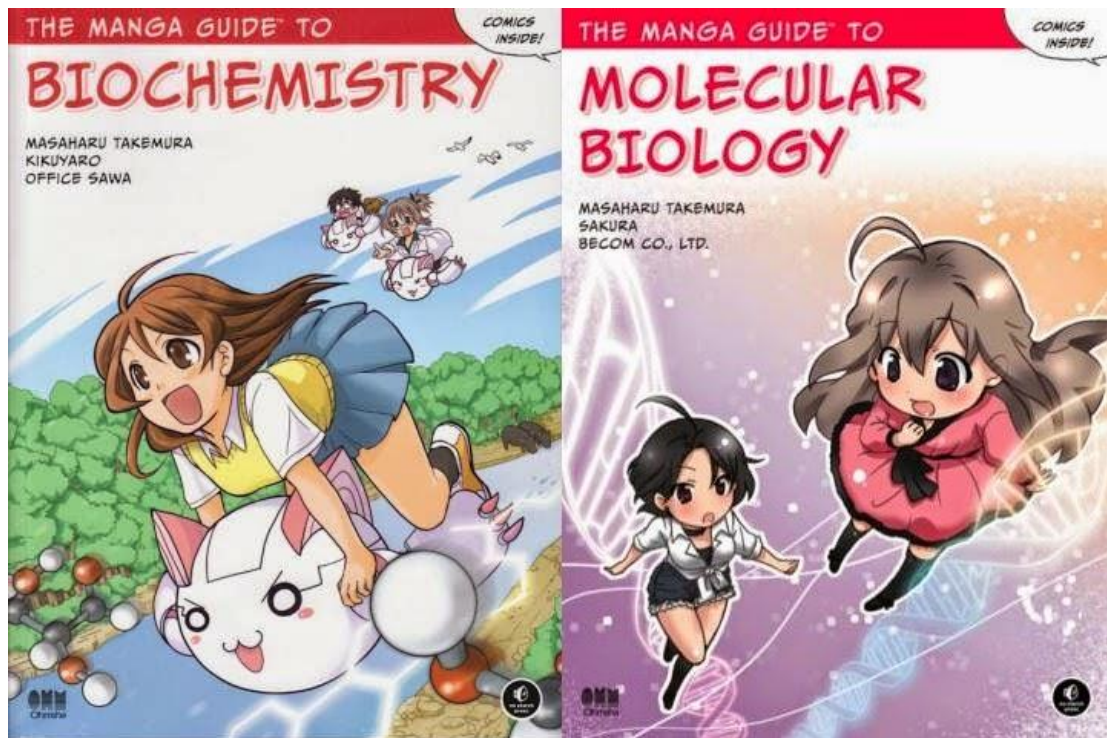
Slika 35: Prizori iz manhue "Guarding" (izvor: <https://www.mangareader.net/guarding/24/2>)

5. MANGA KAO VIZUALNI IDENTITET JAPANA

Manga u Japanu ima niz funkcija poput efikasnog prijenosa informacija pa do odgojne uloge u društvu. Japanci mangu i manga likove koriste gotovo svugdje. Na uličnim znakovima, uputama bilo kakve vrste, kartama pa čak na računima za struju ili plin. Za mlade generacije, manga je način komuniciranja. Te generacije žive u razdoblju koje ima izražaj na vizualnom, stoga se s razlogom nazivaju "vizualnom generacijom". Kako su odrasli na manga stripovima, upuštaju se u njihovo čitanje i u odrasloj pa čak i u staroj dobi. Mega popularnost koju je manga ostvarila tijekom godina otvorila je različite smjerove i tečajeve na fakultetima i u školama koji proučavaju i izrađuju mangu. Manga pruža niz žanrova svojoj publici te će u ovom mediju uvijek postojati priče za svačiji ukus. No baš zbog te masovne produkcije, neizbježni su lošiji primjeri medija koji rezultiraju kritiziranjem mange kao medija koji je neozbiljan i odvlači mlade od učenja. Odgovor manga umjetnika (*mangaka*) na to bile su *benkyo mange* ili mange za učenje koje su sadržavale povijesne informacije, matematiku, čitanje pa čak i Einsteinovu teoriju relativnosti.

Zašto su Japanci toliko odani manga mediju može se samo objasniti povijesno, ali i kulturološki. Prenapučenost japanskih gradova smanjuje prostor igranja djetetu, te će se ono prije okrenuti mangi i upusiti u njezin svijet priča nakon dugosatnog učenja. Posljedično, sve ovo ima i negativnu stranu te mladi ljudi postaju izolirani i zatvoreni, asocijalni i anksiozni, stoga otvaraju korice mange i traže utjehu i bijeg od pritiska realnosti.

Naime, iako postoje takvi prizori, oni nisu primaran razlog zašto Japanci čitaju mangu. Ona je prvenstveno oblik zabave u koji se japanski narod upušta iz mnogo razloga, no glavni je naravno, zabava. Zbog jednostavnog štiva medija, lakše je čitati mangu na određeno vrijeme nego pratiti tv dramu ili čitati novelu u istom vremenskom periodu. Kroz mangu, čitatelj zapravo proživljava sve ono za što nema vremena doživjeti zbog obaveza ili jer jednostavno nije u mogućnosti doživjeti stvari prožete fantastikom. Kako manga industrija trenutno raste, tako raste i njezin utjecaj, a danas smo okruženi likovima iz mange i animea više nego ikad prije, a da možda nismo ni svjesni.[1]



Slika 36: Primjeri "benkyo" mange (izvor: <https://www.shootingstardreamer.com/2014/04/manga-educational-and-entertaining.html>)



Slika 37: Reklama anime likova na javnom prijevozu (izvor: <http://jpninfo.com/32831>)

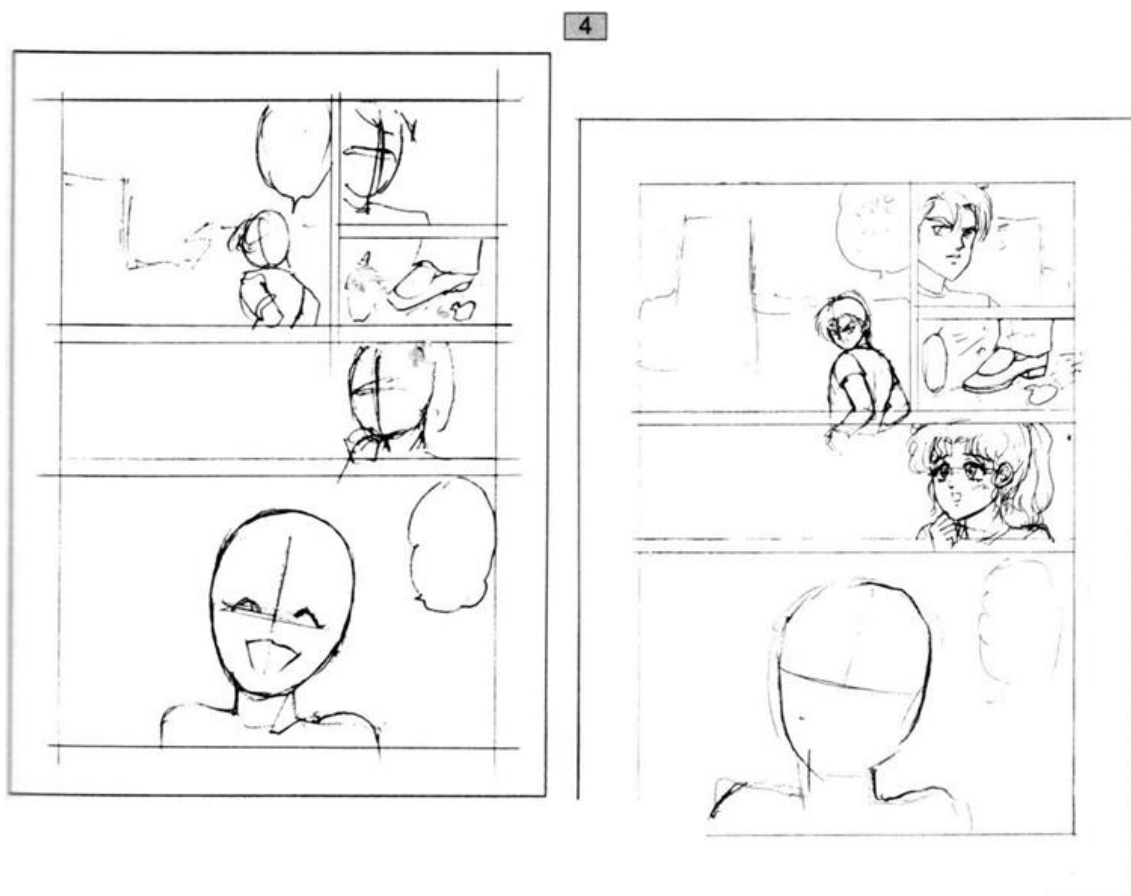


Slika 38: Reklamna rasyjeta, Akihabara (izvor: <http://www.backyardtravel.com/gaga-for-manga-how-to-navigate-tokyos-comic-culture/>)

6. NAČIN IZRADE MANGE

Kako su danas česta tjedna izdanja pored mjesečnih izdanja magazina, tako se potražnja za materijalom učetverostručila. Zbog kratkog vremena u kojem *mangake* moraju dovršiti u prosjeku oko trideset stranica mange, ona se izrađuje u timu od nekoliko zaposlenika koji pomažu pri ispunjavanju pozadine i detalja, nanošenju različitih rastera ili samog ispunjavanja tintom dok je glavni umjetnik zadužen za priču i crtanje likova.[1]

Nakon što se osmisli priča, izgled likova i radnja za poglavlje ona se skicira na papire. Takva skica naziva se "*neemu*" ili "name" te služi kao grub prikaz radnje. Ona pomaže prilikom rasporeda kadrova i scena te služi za organiziranje i izgled stranice, a može služiti kao referenca za skice koje će se zapravo tuširati. Ovisno o umjetniku, *neemu* se može nastaviti iscrtavati i onda tuširati ili jednostavno služiti kao nacrt za stranice koje će biti bolje iscrtane i onda tuširane



Slika 39: Skica "*neemu*" (izvor: *K's Art ,How to Draw Manga: Getting Started*)

Formati papira i njegova debljina također variraju. Većinom se koristi format B4 gramature papira između 100-160 g/m². Nakon izrade optimalne skice za radnju i dodavanja dijaloga, koji se mogu unositi ručno ili digitalno, te detalja pozadine i likova, stranica se tušira počevši od likova pa do pozadinskih detalja. Nakon tuširanja i stranica je podvrgnuta nanošenju različitih rasterskih uzoraka različite linijature koji dodaju dubinu i estetsku komponentu mangi. Ukoliko proces nije digitaliziran, rasteri se izrezuju nožićem i pomoću adhezivne površine lijepe na željeno područje na stranici. Nakon što je stranica gotova, ona se skenira i smanjuje za oko 80% svoje veličine na odgovarajuću veličinu za magazine ili posebna izdanja.[4]



Slika 40: Dovršena manga stranica (izvor: K'art, How to Draw Manga: Getting Started)

Danas se ovaj proces sve više digitalizira i mange se izrađuju pomoću grafičkih tableta na računalima. No iako ovaj proces zna biti zahvalniji i praktičniji od analognog to jest konvencionalnog načina izrade, puno mangaka još uvijek ručno izrađuje stranice mange. U suštini, sve ovisi o ukusu umjetnika koji zapravo bira način izrade svoje priče.

7. *BUDUĆNOST MANGE*

Uz neprestan rast manga industrije zbog velike popularnosti medija kao samog vizualnog identiteta kulture, manga se može samo nastaviti razvijati. Ona ne samo da služi kao oblik zabave, već preuzima odgojnu ulogu i ulogu prijenosa i elaboriranja informacije. Manga služi kao prikaz japanske kulture i društva i puno puta kao pomoć pri komunikaciji i prijenosu poruke zbog svoje vizualne jednostavnosti. Međutim, kako je na snazi masovna digitalizacija svega oko nas, manga je primorana adaptirati se na medij kojim će biti prikazana. Bio to zaslon mobitela ili još uvijek reciklirani papir. Iako je tisak u deficitnom postotku naspram prošlog stoljeća, izuzev tiska ambalaže, manga je još uvijek tiskana u velikim količinama. Naravno, to bi se ubrzo moglo promijeniti. Zbog prekomjerne upotrebe interneta, računala i mobilnih telefona, manga sve više postaje medij koji se iščitava preko zaslona mobilnog uređaja ili osobnog računala sa ogormnim internetskim bibliotekama koje sadrže niz manga priča. No online piratstvo i čitanje mangi preko interneta ne ometa unos koji manga još uvijek omogućava. Razlog tome jest što manga ne postoji sama, već zbog svoje povezanosti sa ostalim komercijalnim oblicima, ona si osigurava postojanje neovisno o ekonomskom stanju ili oblik medija kojim je prikazana. Uz animirani oblik, video igrice i promotivne materijale, kao što je već spomenuto, zatvara krug profita koji konstantno kruži. Proizvodnja se svakako digitalizira, no ne umanjuje vrijednost medija koji trpi različite reklamacije putem interneta ili televizije. Neovisno je li manga tiskana ili prikazana na našim zaslonima, ona će ostati masovan medij kojeg milijarde ljudi diljem svijeta obožava i čita iz različitih razloga, prvenstveno iz zabave i osjećaja koje im pruža kroz svoje glavne likove i svjetove.

8. PRAKTIČNI DIO ZAVRŠNOG RADA

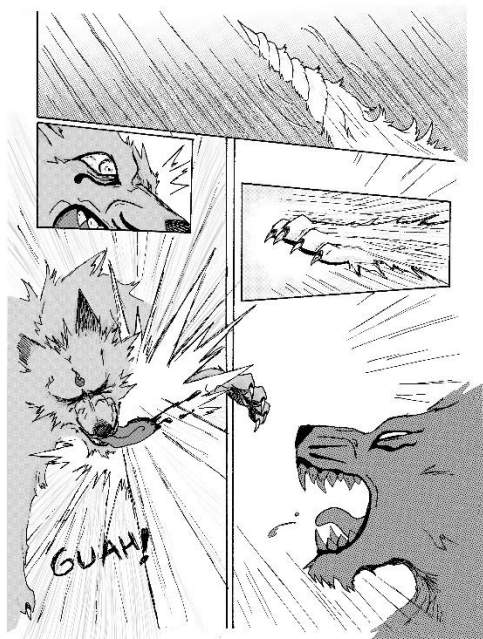
U okviru završnog rada osmišljen je i nacrtan strip pod nazivom "Alexandria i devetorepo božanstvo". Strip je nacrtan kao japanski tip stripa, manga. Uključuje 37 stranica: 35 tekućih, 1 front (naslovnica) i 1 back (korice). Za razliku od klasične mänge ipak se čita kako zapadnjaci čitaju, dakle s lijeva na desno. Ukupni broj sličica/kadrova jest 149. Strip je izveden tušem kao crno-bijeli. Od osnovnih vizualnih elemenata izmjenjuju se linije i plohe, a dinamika stripa je postignuta izmjenom veličina kadrova, kao i njihovim formama. Nesimetričnim postavljanjem kadrova, te načinom postavljanja figura unutar kadra, vizualnim ulaženjem dijelova kadra u slijedeći, naglašavanjem detalja pomoću bliskih planova, prazninama, donjim rakursima, zakrivljenim linijama itd. stvoren je ritam koji vodi čitatelja kroz priču.

Crtež je konturni crtež, uglavnom estetski komponiran kao dominacija, s naglašavanjem bitnih komponenata.

Priča donosi fantastičnu tematiku, inspiriranu animističkim vjerovanjima u toteme. Stripom se ostvarila ekspresivnost i dinamika te ispričala autorska priča.



Slika 41 i 42: Prizori iz praktičnog dijela završnog, manga "Alexandria i devetorepo božanstvo"



Slika 43 i 44: Prizori iz završnog dijela praktičnog rada, manga "Alexandria i devetorepo božanstvo"

9. ZAKLJUČAK

Manga je lako uočljiv i prepoznatljiv tip stripa bilo da se radi o primjeni blažeg ili jačeg stupnja stilizacije pa čak i uporabi karikature. Lica ljudskih figura u mangama donose većinom mlade, karakterističnih velikih očiju i malenog nosa. Figure izražavaju željene emocionalne komponente žanra, namijenjenog većinom za zabavu, no često i s uznemirujućom, tjeskobnom radnjom. Pojednostavljeni ili pretjerano karikirani likovi često su smješteni u nesimetrično slagane kadrove. Ondje se koriste ptičja, žablja ili centralna perspektiva, ponekad i fantastični rakursi, izmjene planova kao bliski ili udaljeni, te izlasci iz formata, ukrasni elementi, detalji, koji tvore medij stripa.

Usvajanjem određenih pravila u komponiranju, prepoznatljivih osobina svojstvenih japanskom načinu razmišljanja o slici, kreirana je fantastična epizoda mange. Kroz plošnost i liniju izrađen je strip dinamične radnje prvenstveno baziran na slici, s nešto manje teksta. Iznenadjenja u nizovima stvaraju se kontrastima: odsutnosti elemenata ili njihova punina, mali elementi prema velikima, svijetle ili tamne pozadine. Izmjenom detalja i krupnih planova, s fantastičnim elementima i perspektivom, s mnoštvom detalja raspršenih unutar kadra, pomoću nesimetričnih kadrova, dijagonalnim pozicijama i krupnim planovima mange ostvaruju ritam u radnji.

Strip manga donosi figure uronjene u fantastične priče, često sa životinjskim likovima i izmaštanim stvorenjima te vrši željenu naraciju.

Napetost manga stripa kao specifičnog stripa ostvaruje željenu uronjenost čitatelja u fabulu i pobuđuje zanimanje i uzbuđenje publike diljem svijeta.

10. POPIS LITERATURE

- [1] Schodt. L. Frederik (1983) *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*, Kodansha International
- [2] Jadao. S. Jason (2009) *The rough guide to manga*, Rough Guides Ltd, London
- [3] Petersen. S. Robert (2011) *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Praeger, An imprint of ABC-CLIO, LLC, Santa Barbara, California
- [4] K's Art (2001) *How to Draw Manga: Getting Started*, Japanime Company, Limited