

Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn
Institut für Orient- und Asienwissenschaften

Japan und Amerika

Verschmelzung und gegenseitige Inspiration zweier Comickulturen

Hausarbeit

IT, Recherche und Präsentation

SS 2007

Prof. Dr. Stephan Conermann

Björn Steckmeier

BA Asienwissenschaften

Martinstr. 35

53859 Niederkassel

bsteckme@uni-bonn.de

25.05.2007

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Geschichtliche Entwicklung	3
2.1	Japan	3
2.2	Amerika	4
3.	Verschmelzung und enge Zusammenarbeit	4
3.1	Klassische Beispiele	4
3.2	Moderne Beispiel	5
4.	Gegenseitige Inspiration	7
4.1	American Manga	7
4.2	Watsuki Nobuhiro	8
5.	Japanische Künstler in den USA, westliche Künstler in Japan	8
6.	Fazit	8
7.	Literaturverzeichnis	9
8.	Anhang	9

1. Einleitung

Japan und die USA verfügen beide über ein reichhaltiges Angebot an graphischer Literatur, umgangssprachlich Comics genannt. Im Land der aufgehenden Sonne nennt man sie *manga*, bei den Amerikanern *comic books*, häufig falsch mit Comicbüchern übersetzt, wenn es doch eigentlich Comichefte sind.

Diese beiden Kulturen sind auf den ersten Blick grundverschieden, bedienen sich teilweise ganz unterschiedlicher Elemente und sind doch in einigen Punkten sehr gleich oder inspirieren sich gegenseitig.

Diese Hausarbeit wird einen kurzen Abriss über die geschichtliche Entwicklung in beiden Ländern geben und anhand einiger Beispiele aufzeigen, wie sich das eine Land durch das jeweilige andere inspirieren ließ und auch noch lässt, beziehungsweise wie eng man zusammenarbeitet.

2. Geschichtliche Entwicklung

Eine kurze Erläuterung zur Entstehung der Comickultur in beiden Ländern

2.1 Japan

Als Urvater der *manga*¹ gilt Hokusai Katsushika (1760-1849), der mit seinen Holzschnitten etliche Kunstwerke schuf. Sein berühmtestes Bild ist wohl „Die große Welle vor Kanagawa“.

1920 ließen sich die japanischen Künstler dann von den amerikanischen Zeitungsstrips inspirieren.

Die *manga*, wie wir sie heute kennen, entstanden nach dem Zweiten Weltkrieg. Als Vorreiter und oftmals „godfather of manga“² genannt sei hier Tezuka Osamu (1928-1989), der mit seinen Reihen *tetsuwan atomu* (Astroboy) und *janguru taitei* (Kimba der weiße Löwe) weltbekannt werden sollte. Weitere bekannte Vertreter sind Nagai Gō (*deburuman*), Shirato Sanpei (*kamui gaiden*), Koike Kazuo (*shurayuki-hime*) und Takahashi Rumiko (*ranma nibun-no-ichi*).

¹ *manga* ist das japanische Wort für „Comic“ oder „Cartoon“ (zusammengesetzt aus den *kanji* für „spontan“ und „Bild“) und bezeichnet in Japan alle Arten, während es außerhalb des Landes spezifisch für Produkte aus Japan steht. Es steht nicht für japanische Zeichentrickfilme und -serien. Diese nennt man *anime*.

² Anime Academy, http://animeacademy.com/profile_tezuka_osamu.php, 23.06.2007

2.2 Amerika

Die amerikanische Comicgeschichte begann im Jahre 1933 mit dem Heft „Funnies on Parade“, einem Nachdruck von amerikanischen Comicstrips (Lalumière, <http://januarymagazine.com/features/comix.html>, 23.06.2007). Dieses Heft hatte eine Auflage von 10.000 Exemplaren und wurde als *give-away*, also als kostenlose Dreingabe verteilt (Overstreet 2004: 289).

Kurz darauf entwickelten sich die Superheldencomics, die heute praktisch ein Synonym für die amerikanische Comicindustrie sind. 1939 trat bei National Periodicals (heute DC Comics) „Superman“ zum ersten Mal in Erscheinung (Action Comics #1), ein Jahr später folgte „Batman“ (Detective Comics #27) und bei Konkurrent Marvel schickte man 1941 „Captain America“ (Captain America Comics #1) ins Rennen gegen die Nazis, nachdem man bereits 1939 „Namor, the Sub-Mariner“ in Marvel Comics #1 an die Kioske gebracht hatte. Später folgten dann die „Fantastic Four“, „Spider-Man“, „Wonder Woman“, „Green Lantern“, „Flash“ oder die „X-Men“.

Stellvertretend seien hier Künstler wie Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, Curt Swan, Simon Shuster, Jerry Siegel oder Bob Kane und Bill Finger genannt, die viele der frühen Figuren schufen und prägten.

3. Verschmelzung und enge Zusammenarbeit

Schon seit langem arbeiten Amerikaner (bzw. westliche Firmen) und Japaner eng miteinander, wenn auch nicht unbedingt auf dem Comicsektor, sondern bei einem artverwandten Themengebiet – den Zeichentrickserien.

3.1 Klassische Beispiele

Zum einen setzen die Japaner westliche Stoffe um. Paradebeispiele sind hier die Adaptionen der „Captain Future“-Romane von Edmond Hamilton (*kyaputen fyûchâ*; 1978) oder „Heidi“ (*arupusu no shôjo haiji*; 1974) nach den Büchern der Schweizerin Johanna Spyri. Die Japaner erledigten aber auch gerade in den 80ern einige Auftragsarbeiten. So entstanden unter Leitung der luxemburgischen Firma DIC Entertainment Serien und Filme wie „Odysseus 31“ (*uchû densetsu ulysses 31*),

„Rainbow Brite and the Star Stealer“, „M.A.S.K.“ oder „The new Adventures of He-Man“).

Zum anderen werden westliche Stoffe aber auch für den japanischen Markt lizenziert und angepasst. So versuchte man sich gleich zweimal an „Spider-Man“ – von 1970 bis 1971 lief eine kurzlebige Comicreihe, geschrieben und gezeichnet von Ikegami Ryoichi (Crying Freeman) und 1978/79 wurde die 41teilige TV-Serie *supaidâman* produziert. Diese war eine klassische *tokusatsu*-Serie³ und so kämpfte „Spider-Man“ gegen seltsame Monster-Dämonen und auch schon mal unter Zuhilfenahme eines riesigen Roboters, anstatt gegen seine üblichen Gegner wie den „Green Goblin“ oder „Dr. Octopus“. Auch der „Hulk“ durfte sich 1970 kurz in Japan in einer eigenen Reihe austoben, immerhin geschrieben von Koike Kazuo.

Aber auch die Amerikaner haben eine Tradition, japanische Serien für den amerikanischen Markt aufzubereiten. Dabei ging man sehr oft nicht gerade zimperlich mit dem Ausgangsmaterial um. So ist z.B. die äußerst beliebte amerikanische Serie „Robotech“ ein Zusammenschritt von gleich drei japanischen *anime* – „The Super Dimension Fortress Macross“ (*chō jikū yōsai makurosu*), „The Super Dimension Cavalry Southern Cross“ (*chōjīkū kidan sazan kurosu*) und „Genesis Climber Mospeada“ (*kikou souseiki mosupiida*). Auch die besonders hierzulande bekannte Trickserie „Saber Rider and the Star-Sheriffs“ ist eine stark umgearbeitete Fassung von *seijūshi bisumaruku*. So wurden u.a. Folgen ausgelassen und neue produziert, sowie der Fokus vom japanischen Titelhelden auf den nun Namen gebenden schottischen Saber Rider gelegt, damit das amerikanische Publikum sich besser mit der Serie identifizieren kann (Grotelüschen und Albrecht 2003: 4-6). Mit der steigenden Popularität von *manga* und *anime* im Westen kamen diese Kürzungen jedoch nicht mehr oder nur noch sehr selten vor.

3.2 Moderne Beispiel

Mitte der 90er erreichten die X-Men, Marvels bisweilen erfolgreichstes Franchise und jahrelanger Spitzenreiter der amerikanischen Verkaufscharts, auch in Nippon eine große

³ *tokusatsu* wird wortwörtlich mit „Spezialeffekte“ übersetzt und bezeichnet u.a. eine Serie voller Effekte. Das Konzept einer solchen ist oftmals schematisch: Ein Team junger Helden kämpft gegen eine böse Armee. Meistens hat jeder Charakter eine Erkennungsfarbe und -waffe, sowie ein spezielles Fortbewegungsmittel, welches sich oftmals mit den anderen zu einem großen Kampfroborer (Mecha) zusammenbauen lässt.

Die bekanntesten Vertreter dieses Genres sind hierzulande *sūpā sentai shirīzu* (wurde zu „Mighty Morphin’ Power Rangers“ umgearbeitet) und *tokkei unsupektā* (Winspector).

Beliebtheit. 1996 veröffentlichte der Shogakukan-Verlag in Japan mit zuerst großem Erfolg (die Erstauflagen von je 30.000 Exemplaren waren innerhalb kürzester Zeit vergriffen) die Reihen „X-Men“ sowie „Spider-Man“ in so genannten *mooks*, einem Hybriden aus Magazin und Buch mit jeweils drei amerikanischen Geschichten und redaktionellen Seiten, die den japanischen Lesern die langjährige Historie der Figuren näher bringen sollten, um sich besser mit ihnen vertraut machen zu können. Die *amecomi*, kurz für *American Comics*, starteten zeitgleich mit der von 1992 bis 1997 produzierten Zeichentrickserie, die allerdings von einem chinesischen Studio angefertigt wurde, für die Japan-Ausstrahlung jedoch eigene Intros und einen japanischen Titelsong erhielten. (Storey 1996: 59). Auch ließ man die Marvel-Recken in einem von CAPCOM produzierten Videospiel gegen die Kämpfer aus dem legendären Street Fighter II antreten, was sicherlich zu ihrer Beliebtheit beigetragen haben wird.

Nach dem anfänglichen Erfolg ließ das Interesse jedoch bald nach. Zu fremd schien den Japanern die Erzählweise:

„Every year I get one or two students who become fascinated with non-Japanese comics, but most just whine about the amount of text per page or the lack of motion lines or the fact that, well, *they aren't manga*.” (Thorn, <http://precur.wordpress.com/2007/06/16/insert-flexing-muscles-pun-here/#comment-9179>, 23.06.2007).

Nach diesem Rückschlag widmete man sich lieber eigenen Abenteuern amerikanischer Helden. So erschien von „Spawn“ der *manga*-Ableger „Shadows of Spawn“ von Tokoro Juzo. Asamiya Kia (*sairento mebiusu*) schrieb und zeichnete ein Abenteuer mit „Batman“ (Child of Dreams) und mit *supaidaman J* versucht Yamanaka Akira sich erneut am bekannten Wandkrabber und lehnt sich dabei an der alten TV-Serie an.

Besonders beliebt scheint die 1996 erfundene Figur „Witchblade“ zu sein. Derzeit erscheinen in Japan ein *manga* (Witchblade Takeru) von Kobayashi Yasuko und Sumita Kazasa, sowie eine Animationsreihe. Auch ein Roman (*midori no shôjo*) ist bereits erschienen. Natürlich weichen alle Serien deutlich von ihren amerikanischen Vorbildern ab.

4. Gegenseitige Inspiration

Beide Comickulturen haben sich auch voneinander inspirieren lassen – die eine vielleicht stärker als die andere.

4.1 American Manga

Als American Manga bezeichnet man Comics im japanischen Zeichenstil, die jedoch auch viele westliche Elemente enthalten, bzw. unmittelbar als nicht-japanischer Herkunft zu identifizieren sind.

Das Genre wurde zum Teil vom Amerikaner Ben Dunn begründet, der 1986 zum ersten Mal seine Serie „Ninja High School“ herausgab (Overstreet 2007: 761) und später seinen eigenen Verlag – Antarctic Press – gründete und sich mit mehreren Künstlern wie Fred Perry (Gold Digger), Joe Wight (Twilight X) und Ted Nomura (Tigers of Terra) der Veröffentlichung weiterer amerikanischer *manga* widmet.

Auch eine Veröffentlichung eigener Comics zu „Robotech“ und japanischen Serien wie Matsumoto Lejis „Captain Harlock“ (*uchū kaizoku kyaputen hārokku*) oder „Tenchi Muyo!“ (*tenchi muyō!*), meistens aus der Feder von Tim Eldred, Ken Steacy oder Matt Lunsford trugen zur weiteren Verbreitung bei (Overstreet 2007: 807).

Mitte der 90er wurde der so genannte Manga-Stil dann „in“, was sich in rasanten Panelaufbaus, „speed lines“⁴ und den Klischees „große Augen“, „große Brüste“ und „große Füße“ bemerkbar machte. Bekannte Vertreter sind hier Joe Madureira (Battle Chasers), Jeff Matsuda (X-Factor), Pop Mhan (SpyBoy), Humberto Ramos (Crimson) und Francisco Ruiz Velasco (Battle Gods: Warriors of the Chaak).

Heutige Künstler versuchen jedoch stärker, komplett im japanischen Stil zu zeichnen. Dafür gründete z.B. der international agierende Verlag Tokyopop in Amerika das Label „OEL Manga“, was für „Original English-Language Manga“ steht. Bekannt sind hier vor allem die Deutsche Anika Hage mit ihrem *manga* „Gothic Sports“, der parallel in Deutschland und Amerika mit großem Erfolg erscheint, sowie „Death: At Death's Door“ von Jill Thompson, eine *manga*-Version eines Charakters aus Neil Gaimans „Sandman“-Reihe (Overstreet 2007: 544).

⁴ Durchgehende Striche im Hintergrund, die ein hohes Tempo suggerieren sollen

4.2 Watsuki Nobuhiro

Auch wenn ein zentrales Thema der amerikanischen Comics – die Superhelden – in Japan kaum bekannt sind (populäres Beispiel: „Wingman“ von Katsura Masakazu), hat zumindest ein Mangazeichner eine Passion für Marvels Mutantenteam, die „X-Men“, entwickelt. Dieser Mann heißt Watsuki Nobuhiro und hat u.a. die Reihe „Kenshin“ (*rurōni kenshin meiji kenkaku romantān*) erschaffen. Dort lebt er diese genannte Leidenschaft aus, denn viele Figuren aus seinem Comic haben ihr Aussehen von den US-Helden. So sieht der Mörder Jinne Udo aus wie Gambit, Hyottoko kann seine Verwandtschaft zu Blob nicht leugnen und Hannya hat Wolverines Krallen.

Als Grund gibt Watsuki dabei an, dass er seit Jahren ein großer Fan ist, besonders der Ausgaben von Jim Lee und das Ganze natürlich eine Hommage und kein Ideenklau ist (Watsuki 2001: 168).

5. Japanische Künstler in den USA, westliche Künstler in Japan

Während nur wenige westliche Künstler für japanische Firmen arbeiten – zu nennen seien hier Christopher Franke und Steve Jablonsky, die die Soundtracks für die *anime* „Tenchi Muyo! in Love“ bzw. „Steamboy“ (*Suchīmubōi*) schrieben – drängen immer mehr japanische Zeichner auf den amerikanischen Markt.

Dies dürfte vor allem C.B. Cebulski zu verdanken sein, der einen guten Kontakt zu den Japanern hat, derzeit für Marvel arbeitet und vielen *mangaka* (Mangazeichnern) Aufträge beschafft. So zeichnete Nihei Tsutomu (Blame!) eine Miniserie mit Wolverine, übernahm Asamiya Kia für einige Hefte die „X-Men“, war Ohtsuka Tommy (Slayers) für eine Manga-Version von Marvelhelden (Mangaverse) verantwortlich und fertigte Sakakibara Mizuki die Bilder für den X-Men-Ableger „Exiles“ an.

6. Fazit

Es zeigt sich also, dass Japaner und Amerikaner sehr eng miteinander arbeiten oder zumindest Ideengeber sind. Anders lässt sich die bereits seit Jahrzehnten bestehende Partnerschaft einiger Unternehmen nicht erklären. Dabei bleibt aber zu berücksichtigen, dass hier die westlichen Künstler mehr übernommen haben und die Japaner teilweise als Dienstleister fungieren.

7. Literaturverzeichnis

GROTELÜSCHEN, Lilly und Tina ALBRECHT: Saber Rider vs.

Bismark. In: *Saber Rider and the Star-Sheriffs Booklet 1*, S. 4-6

LALUMIÈRE, CLAUDE (2000): A Short History of American Comic Books. *January Magazine*. <http://januarymagazine.com/features/comix.html> (23.06.2007)

OVERSTREET, Robert M. (2007): *The Official Overstreet Comic Book Price Guide 37th Edition*. New York: Gemstone Publishing Inc.

STOREY, John (1996): American Comics – Japan’s Latest Fad

In: *Mangajin No. 55*, S. 58-60

THORN, Matt (2007): Insert “flexing muscles” pun here. *Precocious Curmudgeon*.

<http://precur.wordpress.com/2007/06/16/insert-flexing-muscles-pun-here/#comment-9179> (23.06.2007)

WATSUKI, Nobuhiro (2001): *Kenshin Bd. 2*. Köln: Egmont Manga & Anime

8. Anhang

Dokumente:

1. Profile: Tezuka Osamu
2. A Short History of American Comic Books
3. Insert “flexing muscles” pun here