Manga für ein deutschsprachiges Publikum:

Möglichkeiten der Übertragung von Text-Bild-Verbindungen

Susanne Phillipps

Immer mehr Manga – japanische Comics – liegen dem deutschsprachigen Publikum in Übersetzung vor: Beim größten deutschen Comic-Verlag, Carlsen, erscheint monatlich ein neuer Band zu den laufenden Manga-Serien,[1] vor allem aber kleinere Verlage bringen Manga in Übersetzung auf den Markt.[2] Während des 2. Internationalen Comic-Salons in Hamburg (2.–5.6.1995) wurden Manga schwerpunktmäßig präsentiert, zeitgleich erschien die Zeitschrift *Comixene* (Juni/Juli 1995) mit dem Hauptthema „Mangamania. Japanische Comics erobern Europa." Obwohl der „Manga-Boom" als kurzzeitige Modewelle abgetan wurde (Sackmann 1995: 75), ist die Nachfrage nach wie vor groß: In Comic-Läden wurden Manga-Ecken eingerichtet, wo nicht nur die ca. fünfzehn ins Deutsche übersetzten Serien, sondern auch die zahlenmäßig weit überlegenen Übertragungen ins Englische und die Sekundärliteratur zum japanischen Trickfilm (wie z. B. dem *Anime Reference Guide*) angeboten werden. Die Begriffe „Manga" (für japanische Comics) und „Anime" (von engl. *animation*, für japanische Trickfilme) haben sich etabliert, und mit ihnen werden ganz bestimmte Vorstellungen assoziiert: Es sind Erzählungen, die – obwohl sie sich über mehrere tausend Seiten erstrecken – keine nennenswerten Inhalte aufweisen, realisiert in einem besonderen Zeichenstil, der sich vor allem durch starke Wechsel zwischen dynamischen, *action*-geladenen und statischen Sequenzen und eine grenzenlos übertriebene Mimik und Gestik der Figuren auszeichnet.

Angesichts der Vielfalt der Manga im Ursprungsland Japan, in dem inzwischen für fast alle Altersgruppen und Interessensgebiete – sei es für Hobbyköche, Mah-Jongg-Spieler oder Sportangler – spezielle Manga konzipiert werden, sind diese Pauschalisierungen erstaunlich. Um die japani-

---

[1] Inzwischen abgeschlossen ist *Akira* von Ōtomo Katsuhiro (in 19 Bänden); alternierend erscheinen Bände zu *Kamui* (Shirato Sanpei), *Xenon* (Kanzaki Masaomi), *Striker* (Takashige Hiroshi und Minagawa Ryōji) u. a.

[2] Einen Einblick in das Angebot vermitteln die Prospekte von Alpha Comic Verlag, Edition Comic Speedline, Edition Kunst der Comics, Ehapa Comic Collection, Schreiber und Leser u. a.

schen Comics – die nicht nur ein weites inhaltliches Spektrum, sondern auch ganz unterschiedliche Zeichenstile aufweisen – voneinander abzugrenzen, werden sie aufgrund ihrer Länge, ihrer Gestaltung, ihrer Zielgruppen und Inhalte verschiedenen Genres zugeordnet. Die Unterteilungen auf der Basis unterschiedlicher Kriterien führten allerdings zu einer verwirrenden Vielfalt von Bezeichnungen: Bei einer Unterscheidung in Hinblick auf die Leserschaft entstehen beispielsweise die Sparten der *yōnen manga* [Manga für Kleinkinder], der *kodomo manga* [Manga für Kinder], der *shōnen manga* [Manga für Jungen] und der *seinen manga* [Manga für Jugendliche und junge Männer], der *shōjo manga* [Manga für Mädchen] und der sich in den achtziger Jahren daraus entwickelten *Ladies' komikku* [Manga für junge Frauen]. An diese lesergruppenspezifische Einteilung ist wiederum die Ausformung unterschiedlicher Zeichenstile und Inhalte gekoppelt: Während die *shōnen manga* in einer graphisch eher traditionellen Weise viele Geschichten um sportliche Wettbewerbe [*supōtsu manga*], Kampfgeschichten und *science fiction* [*SF manga*] entwerfen, thematisieren die *shōjo manga* in einem runden, ornamentalen Zeichenstil mit häufig ineinanderfließenden Panels und anhand stark idealisierter Figuren eher die inneren Konflikte heranwachsender Jugendlicher. Die Grenzen dieser Klassifizierung werden allerdings zunehmend verwischt, da inzwischen Leser und Leserinnen zu Manga verschiedener Genres greifen.

Es fällt auf, daß fast alle Manga in deutscher Übersetzung zu einem Genre zählen, das in Japan selbst nur einen Ausschnitt dieser Gesamtpalette ausmacht: zu den *seinen manga*, den für männliche Jugendliche und junge Erwachsene konzipierten Manga. Die Erzählinhalte der deutschen Manga bewegen sich zwischen *science fiction*, *fantasy*, Schwertkampf- und Kriminalgeschichten, was sicherlich nicht unerheblich zur Festigung des Japan-Bildes beiträgt: Je nach Ausrichtung in die Vergangenheit oder in die Zukunft dient Japan in diesen Erzählungen als Kulisse für Samurai-Kämpfe oder für Interaktionen von Menschen mit Computer- und Robotersystemen.

Ziel des vorliegenden Artikels ist es, Hintergründe aufzuzeigen, die zu dieser Auswahl führen, und die (Um-)Wege zu beschreiben, über welche Manga nach Deutschland gelangen: Verantwortlich für die Auswahl der Manga ist nicht (nur) die Sprachbarriere, sondern vor allem der hohe technische Aufwand, der damit verbunden ist, die piktoralen Anteile von Text-Bild-Verbindungen für eine westliche Leserschaft aufzubereiten. Obwohl die verbalen und piktoralen Elemente im Comic nur in ihrer Einheit unter gegenseitigem Verweis aufeinander die Gesamtheit aller Informationen übermitteln, soll in diesem Artikel die Übersetzung der verbalen Anteile in Sprechblasen und Blocktexten eine weniger bedeutende Rolle spielen. Beim Vergleich der japanischen Manga (AS = ausgangssprachli-

che Manga) mit deren Übertragungen ins Deutsche und ins Englische (ZS = zielsprachliche Manga) steht die Herausarbeitung der Eingriffe, die im piktoralen Bereich vorgenommen werden (müssen), im Vordergrund.

1. Bestandteile des Comic/Manga

Notwendig für die Analyse der bei der Übertragung[3] vorgenommenen Änderungen des Originals ist die Kenntnis der wichtigsten Elemente, die einen Comic oder ein Manga konstituieren. Die Analyse der ZS-Manga wird verdeutlichen, wie mit den einzelnen Bestandteilen bei der Übertragung verfahren wurde.

Die Erzählung wird in einer Kette von Einzelbildern, den *Panels*, präsentiert. Jedes einzelne Panel zeichnet sich durch ein bestimmtes *Format*, eine bestimmte *Form* und *Umrandung* aus: Keine der drei Größen ist fest vorgegeben. Ein Panel braucht nur einen winzigen Ausschnitt einer Seite einzunehmen, kann sich aber auch über eine gesamte Doppelseite erstrekken. Auch der Gestaltungsfreiheit bezüglich der Panelform sind im Grunde keine Grenzen gesetzt. Die Panelumrandung kann in der Dicke stark variieren oder vollständig weggelassen werden. Das Geschehen wird in einer bestimmten *Einstellung* (von Panorama bis zur Detaildarstellung) und von einer bestimmten *Perspektive* (z. B. Vogel- oder Froschperspektive) aus festgehalten. Innerhalb der Umrandung werden *Panelfigur* und *Panelgrund* abgebildet. Der Panelgrund dient dazu, eine Szene wie eine Kulisse auszustaffieren. Er zeigt die die Panelfigur umgebenden Räumlichkeiten oder aber die Seelenlandschaft einer handelnden Figur.

Der *Blocktext* vermittelt Information in verbaler Form, er kann entweder innerhalb des Panel oder aber zwischen Einzelbildern in der Panelfolge plaziert sein. Während die Panelumrandung das eigentliche Geschehen eingrenzt, umschließt die Umrandung einer *Sprech-* oder *Denkblase* das von einer Figur Gesagte oder Gedachte, d. h. das Geschehen auf einer sekundären Handlungsebene. *Onomatopoetika* nehmen aufgrund ihrer vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten eine Zwischenstellung zwischen Bild und Text und damit eine Sonderstellung im Inventar der Gestaltungsmittel ein. Mit ihrer Gestaltung (Größe, Form, Schattierung, Umrandung), ihrer Ausrichtung und Anordnung bewegen sich die Schriftzeichenketten ständig im Spannungsverhältnis zwischen Lesbarkeit und Bildhaftigkeit.

[3] Hier wurde der Begriff der „Übertragung" gewählt, um im Gegensatz zur „Übersetzung" darauf aufmerksam zu machen, daß nicht nur die verbalen, sondern auch die piktoralen Elemente des Manga für die Rezeption durch ein europäisches oder amerikanisches Publikum bearbeitet werden müssen.

Zu den *Spezifikatoren* zählen Bewegungslinien, Sternchen und Aufprallwölkchen, sie bilden keine Figuren oder Gegenstände ab, sondern spezifizieren dargestellte Handlungen oder Zustände. In Manga finden sich Spezifikatoren, die in westlichen Comics nicht gebraucht werden, wie eine Blase an der Nase einer Figur, die verdeutlicht, daß diese Figur schläft, oder das Nasenbluten, das für sexuelle Erregung steht.

In der Welt der Manga bzw. der Comics etablierte sich eine breite Palette von Zeichenstilen: die *Linienführung* kann realistisch, expressionistisch u. v. a. mehr sein, häufig treffen in einem einzigen Panel unterschiedliche Zeichenstile aufeinander. Im Manga werden die handelnden Figuren häufig cartoonhaft mit wenigen Strichen wiedergegeben, während das sie umgebende Umfeld realistisch und äußerst detailliert ausgearbeitet ist. Zur *Flächengestaltung* zählt die Kolorierung bzw. die Schwarzweiß-Schattierung und die Schärfe von Panelfigur und -grund.

In der Auflistung der Gestaltungselemente wurde eine Grenzziehung zwischen Text- und Bildelementen bewußt vermieden. Die Vermutung läge nahe, daß piktorale Elemente bei einer Übertragung in ihrer Originalform belassen werden könnten, während allein die Inhalte der Sprech- und Denkblasen bzw. der Blocktexte übersetzt werden müßten. Der Vergleich der AS-Manga mit den ZS-Manga verdeutlicht, daß bei der Übertragung weitaus differenziertere Entscheidungen getroffen werden müssen: Gerade bei den Onomatopoetika, den Gestaltungselementen, die nicht eindeutig als verbale oder als piktorale Teile zu klassifizieren sind – den „Scharnieren" zwischen Text und Bild – werden ganz unterschiedliche Realisierungsformen in den ZS-Manga gewählt.

2. GEGENÜBERSTELLUNG VERSCHIEDENER ÜBERTRAGUNGEN

2.1 Werke von Ōtomo Katsuhiro: „Akira" und „Das Selbstmordparadies"

Die *science fiction*-Erzählung *Akira* von Ōtomo Katsuhiro gilt als erster, in Deutschland bewußt als Manga rezipierter japanischer Comic in deutscher Übersetzung.[4] Im japanischen Original wurde *Akira* ab 1982 in der vierzehntägig erscheinenden Zeitschrift *Young Magazine* (Zielgruppe: Oberschüler und Studenten) veröffentlicht. Ab 1984 wurden die einzelnen

[4] Mit Recht verweist NATORI (1992: 58) darauf, daß in der Bundesrepublik Deutschland schon seit vielen Jahren japanische Zeichentrickfilme, wie beispielsweise *Heidi* (gezeichnet von Miyazaki Hayao), und die sie begleitenden Comic-Hefte erscheinen.

Episoden in Buchform zusammengefaßt (Ōtomo 1984–85; 1–6). Die insgesamt sechs Bände erreichten eine Gesamtauflage von drei Millionen. Seit 1991 wurde *Akira* bei Carlsen verlegt, in der deutschen Ausgabe umfaßt die Serie 19 Bände (Ōtomo 1991–96; 1–19). Die ca. 1800 Seiten lange Erzählung handelt von den Vorfällen, die sich ca. dreißig Jahre nach dem Dritten Weltkrieg, der Tōkyō fast vollständig zerstörte, in der zu Teilen wiederaufgebauten Stadt Neo-Tōkyō ereignen:

Seit Ende der sechziger Jahre hatte die japanische Regierung ein Forschungsprojekt finanziert, dessen Ziel darin bestand, die Struktur des menschlichen Nervensystems zu manipulieren. Während anfänglich viele der mit Nummern gekennzeichneten Versuchspersonen starben oder wahnsinnig wurden, zeichneten sich nach und nach erste Erfolge im Sinne der Forscher ab. Doch schließlich wurde gerade dieses Projekt zum Auslöser des Dritten Weltkriegs: Keine fremde Macht hatte eine Atombombe auf Tōkyō geworfen, sondern Akira, ein im Rahmen dieses Versuchsprogramms manipuliertes Kind, konnte seine neugewonnenen Kräfte nicht kontrollieren, die sich schließlich in einer atomaren Explosion entluden. Um eine Wiederholung eines solchen „Unfalls" auszuschließen, wurde Akira nach dem Krieg von der Regierung in einen Kälteschlaf versetzt. Verschiedene Gruppierungen versuchen nun dreißig Jahre nach Kriegsende, Akira unter ihre Kontrolle zu bringen: Die Mitglieder zweier Motorradbanden, Armeetruppen der Regierungsmacht, Untergrundkämpfer und Agenten der Shintō-Priesterin Lady Miyako, selbst ein Opfer der Versuchsreihe, bekämpfen sich gegenseitig unter wechselnden Koalitionen.

Akira wird aus seinem Kälteschlaf geweckt; jeder Schock, den der kleine, harmlos wirkende Junge erlebt, entlädt sich in einer Vernichtung eines Teils seiner Umgebung. Neo-Tōkyō befindet sich im Ausnahmezustand, in dem sich zwei Reiche etabliert haben: eine Willkürherrschaft unter „Lord Akira" und dessen machtgierigem Handlanger und die Schutzzone der Shintō-Priesterin Lady Miyako, die Verwundeten und Hungernden in ihrem Schrein Unterschlupf und Pflege gewährt.

Das offene Ende der Erzählung ist unspektakulär: Amerikanische und russische Truppen, die die Vorgänge in Japan von einem Kriegsschiff aus skeptisch verfolgten, starten mit Hilfe ihrer in Neo-Tōkyō agierenden Spione eine Invasion in die Stadt. Nach wie vor prägen Zerstörung und Chaos Neo-Tōkyō, doch schließlich scheinen die zerstörerischen Kräfte besiegt: Die durch die Versuche mutierten Kinder treffen sich in einer anderen geistigen Dimension; auf der Erde scheint der Wiederaufbau normaler Lebens- und Organisationsformen endlich möglich geworden zu sein.

Die Serie präsentiert sich als Aneinanderreihung *action*-geladener Szenen vor der Kulisse der zerstörten Hochhäuser Neo-Tōkyōs. Der Leser er-

lebt die Figuren fast ausschließlich aus der Außenperspektive: Während diese sich durch das Kampfgeschehen schießen, zeigen sie kaum eine Regung, sie erinnern eher an Kampfmaschinen, als an denkende und fühlende Menschen. Sie sind nicht als Einzelcharaktere zu sehen, sondern stehen stellvertretend für die Gruppierung, der sie angehören, und handeln gemäß deren Motivation, Akira unter ihre Kontrolle zu bringen. Damit trug *Akira* erheblich zu dem im Eingangsabschnitt skizzierten Image der Manga beim westlichen Publikum bei: „In the universe of Japanese science fiction cartoons, Tokyo is so often pulverized by nuclear explosions – and then rebuilt – the name ‚Neo-Tokyo' has become a cliché in Japanese animation" (LEONARD 1995: 140).[5] Doch gerade mittels dieser Zerstörungswut präsentiert Ōtomo „verdrängte, potentielle und zukünftige Alternativen seiner Kultur" (ESSELBORN 1993: 870), die dem europäischen und amerikanischen Leser – ähnlich wie die Angst, daß der Fortschritt nur auf technischem Gebiet, nicht aber im zwischenmenschlichen Bereich vorangetrieben werden könne – nicht fremd sind.

Diese Thematik wird in einer für den Comic-Leser neuen Art graphisch umgesetzt. Bei der Übertragung japanischer AS-Manga ergibt sich eine Schwierigkeit, die sich bei der Übersetzung rein verbaler Texte gar nicht stellt: Wie soll mit den piktoralen Anteilen des Manga verfahren werden, die ja in gleicher Weise wie die verbalen Anteile von rechts nach links rezipiert werden? Um eine Leserichtung von links nach rechts zu erreichen, müssen alle Seiten gespiegelt werden, was dann allerdings weitere Eingriffe erforderlich macht.

Die Umarbeitung des Originals wurde getrennt vorgenommen: Änderungen auf der graphischen Ebene besorgte ein Team in den USA,[6] das mit MASH*ROOM, Ōtomos Studio in Japan, eng zusammenarbeitet. Die verbalen Anteile wurden dagegen von Junko Iwamoto-Seebeck und Jürgen Seebeck in Deutschland direkt aus dem japanischen Original übersetzt.

---

[5] Die Handlung gehorcht außerdem weitestgehend den von R. Shellito und D. Bright zusammengestellten und über das Internet zugänglich gemachten „Laws of Japanese Animation" [Gesetze des japanischen Trickfilms], die ohne Änderungen auf Manga zu übertragen sind. Besonders zutreffend ist Gesetz 11:
#11 – Law of Inherent Combustibility [Gesetz der inhärenten Entzündbarkeit] [...] 11.2. Large cities are the most explosive substances known to human science. Tokyo in particular seems to be the most unstable of these cities, sometimes referred to as „The Matchstick City".

[6] Spiegelung: Jo Duffy, Kolorierung: Steve Oliff, Lettering: Michael Higgins; hinzu kommen eine Zahl von Assistenten und Designern, die die weiteren Eingriffe bearbeiteten, die bei einer Ummontage erforderlich sind.

Das deutsche ZS-Manga ist also ein Ergebnis von voneinander unabhängig vorgenommenen Übertragungshandlungen.[7]

Der Weg, den *Akira* zurücklegte, bevor er als deutschsprachiges Manga erschien, ist keine Seltenheit. Einige Verleger, wie beispielsweise Rossi Schreiber vom Verlag Schreiber und Leser bedauern, daß es sich bei den Manga, die ihr Verlag veröffentlicht, um „Zufallsprodukte" handle: Vorbereitungen zur Veröffentlichung eines Manga bestehen nicht darin, den japanischen Markt nach Serien zu durchforsten, die Chancen haben könnten, beim deutschen Publikum gut angenommen zu werden. Statt dessen wird aus finanziellen Gründen auf Manga zurückgegriffen, die schon in englischer oder französischer Übersetzung erschienen sind: Zum einen können sich die kleineren Verlage keine Mitarbeiter leisten, die ausreichend Japanischkenntnisse aufweisen, um in Japan recherchieren zu können, außerdem müssen die Kosten für den hohen technischen Aufwand, den die Spiegelung mit sich bringt, vermieden werden. Die Verkaufszahlen der englischen Übertragungen dienen außerdem als Trend für den deutschen Markt: Mit dem Angebot von in den USA erfolgreich verkauften Manga versuchen die Verlage das Risiko zu umgehen, sich bei der Übertragung für ein Manga entschieden zu haben, das sich in Deutschland als Ladenhüter entpuppt.[8]

Der Erfolg der deutschsprachigen Übertragung von *Akira* ermutigte zur Veröffentlichung weiterer Manga von Ōtomo Katsuhiro. 1994/95 erschien in drei ca. Din A 4 großen Bänden *Das Selbstmordparadies* beim Alpha Comic Verlag (Ōtomo 1994–95; 1–3). Das Original *Dōmu* (Kindertraum) war 1980–82 als Serie veröffentlicht worden und erschien im folgenden Jahr in Buchform (Ōtomo 1983). 1984 wurde es als erstes Manga mit dem „Großen *science fiction*-Preis" (*Nihon SF taishō*) ausgezeichnet.

In den drei Jahren seit der Veröffentlichung des ersten Bandes von *Akira* war „Manga" zu einem Begriff beim deutschen Publikum geworden. Die Vermarktung von *Das Selbstmordparadies* konnte nun über den Autor Ōtomo und dessen Kultserie *Akira* betrieben werden.

---

[7] Trotz der Trennung der Arbeitsschritte wurde ein sehr gutes Ergebnis erzielt. Ein Problem bestand allerdings in der Übersetzung der Sprechblaseninhalte. Da viele Sprechblasen für die englische Übertragung verkleinert wurden, war eine wörtliche Übersetzung von deren Inhalten aus dem AS-Manga häufig nicht möglich: Der deutsche Text hätte nicht in vollem Umfang in die neuen Sprechblasenumrandungen gepaßt.

[8] Die enge Verbindung von Manga- und Anime-Produktion ermöglicht außerdem die zeitgleiche Vermarktung von Buch und Film: Mit dem Erscheinen von *Akira* in deutscher Übertragung wurde der Zeichentrickfilm in deutschen Programmkinos gezeigt. Wie *Akira* findet ein Großteil der Serien seinen Weg nach Deutschland über ein anderes Land, gestützt durch ein anderes Medium.

Die packende Kriminalerzählung mit *fantasy*-Elementen handelt von rätselhaften Todesfällen und mysteriösen Selbstmorden, die in einer Hochhaussiedlung vorfallen und die rein rational nicht aufzuklären sind. Wie sich schrittweise herausstellt, handelt es sich bei dem Täter um einen harmlos wirkenden Greis namens Chō, der seine parapsychischen Kräfte dazu nutzt, sich der Körper anderer Personen zu bemächtigen. Er setzt seine Opfer dazu ein, ihm Gegenstände, die ihm gefallen, zu beschaffen, oder nutzt sie dazu, andere (durch die Provokation von Unfällen) oder sich selbst (durch Selbstmord) zu zerstören. Die Erzählung legt die Interpretation nahe, daß seine kleinkinderhafte Freude über sein Tun auf den Geist eines bei einer Fehlgeburt gestorbenen Kindes zurückzuführen ist. Nur das kleine Mädchen Etsuko weist ähnliche Kräfte auf wie der Greis. Ein Duell zwischen Etsuko und Chō artet in ein Gemetzel aus, in dem Teile des Gebäudekomplexes zerstört werden. Die letzte, entscheidende Konfrontation zwischen der Kleinen und dem Greis findet an einem Nachmittag in der Grünanlage statt: Das Duell, in dem beide unter höchster Konzentration ihre Kräfte einsetzen und aus dem Etsuko schließlich als Siegerin hervorgeht, versinkt in der Banalität des Alltags und bleibt von den Passanten und dem observierenden Beamten unbemerkt. Nur ein kleiner Junge will seine Mutter darauf aufmerksam machen, daß sich die Stahlträger einer Schaukel verbiegen, wird von ihr aber nicht beachtet.

Dōmu zeichnet sich durch weitaus ausgefeiltere Erzähltechniken als *Akira* aus. Beeindruckend ist vor allem die geschickte Kombination trivialer Nebensächlichkeiten mit wichtigen Informationen. Auf diese Weise werden zahlreiche Figuren eingeführt;[9] erst später, wenn die in ihrer Anzahl überschaubaren Erzählstränge wieder zusammengeführt werden, wird deutlich, warum welche Spuren an welcher Stelle gelegt wurden. Ein Schwachpunkt von *Dōmu* liegt in der unnötigen Ausweitung der Gewaltorgie im letzten Drittel der Erzählung, die dann allerdings in die oben geschilderte Schlußszene mündet, von der eine eigenwillige Spannung ausgeht.

Die Gegenüberstellung der englischen und der deutschen Übertragung soll aufzeigen, wie unterschiedlich die Schwierigkeiten gelöst wurden, die mit der Spiegelung und Ummontage der AS-Manga verbunden sind. Beide Übertragungen wurden nicht koloriert, die Paginierung, d.h. die Einteilung der Doppelseiten, wurde beibehalten, die Onomatopoetika übersetzt und in lateinischen Buchstaben neu in die Panels eingearbeitet (Abb. 1).

[9] Tsutomu, ein späteres Opfer, wird z. B. durch die Plaudereien von Hausfrauen, die sich beim Einkaufen treffen, vorgestellt (Band I, S. 10–11).

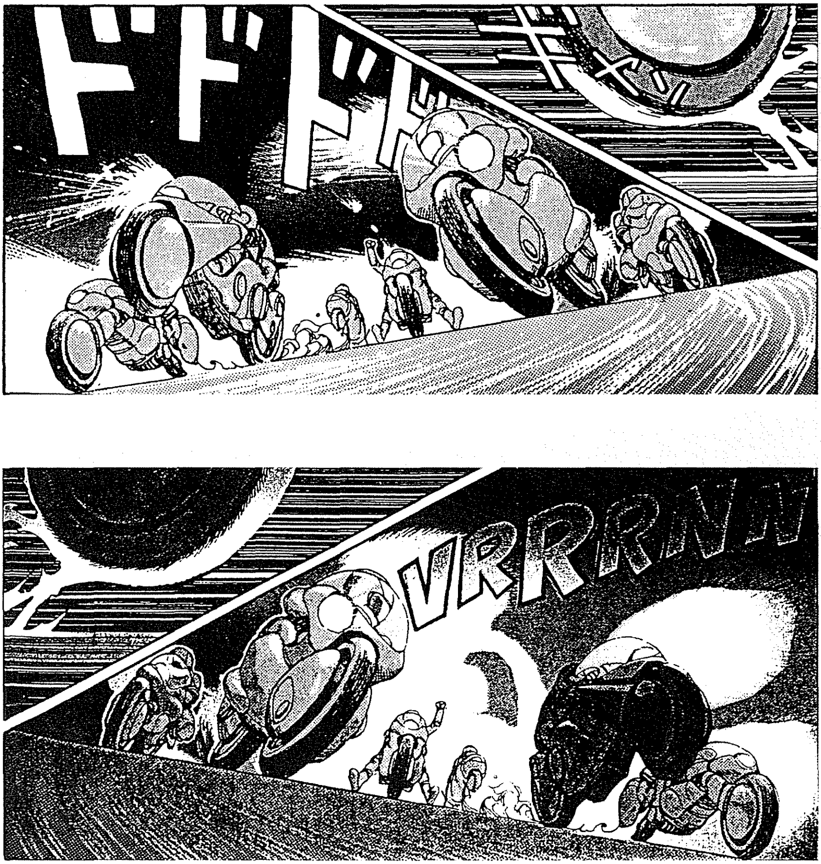


Abb. 1

Die übersetzten Onomatopoetika müssen neu in das Panel eingearbeitet werden. Die englische Übertragung ist koloriert, nur hier in der Kopie schwarzweiß wiedergegeben.

Quelle: 1. Ōtomo 1984–85; 1: 21 (*Akira* [japanisch])
2. Ōtomo 1988–95; 1: ohne Paginierung (*Akira* [englisch])

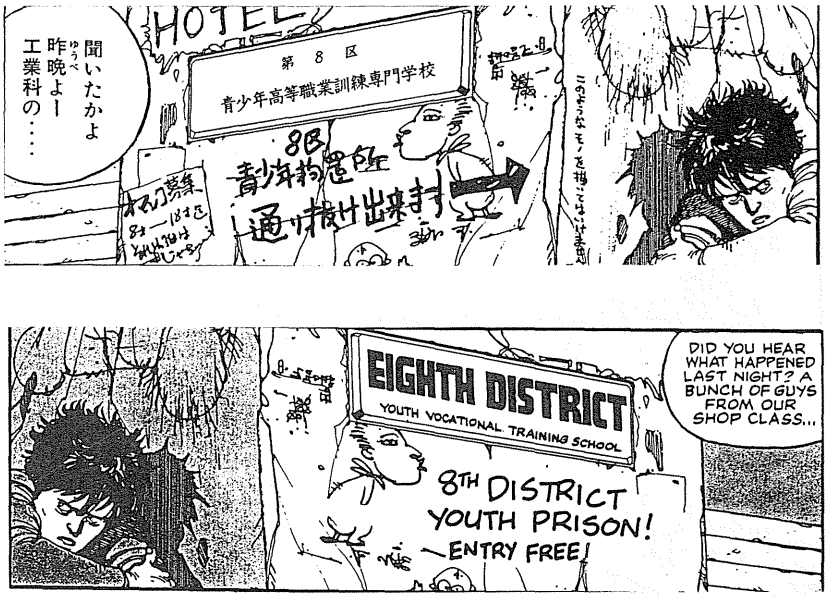


Abb. 2

Schriftzüge mit für den Handlungsverlauf wichtigen Informationen werden durch lateinische Buchstaben ersetzt.

Quelle: 1. Ōtomo 1984–85; 1: 30 (*Akira* [japanisch])
2. Ōtomo 1988–95; 1: ohne Paginierung (*Akira* [englisch])

Für das englische ZS-Manga[10] wurden alle Seiten konsequent gespiegelt. Eine komplette Spiegelung der Seiten erfordert eine weitere Bearbeitung einzelner Panelausschnitte (Abb. 2),[11] hat allerdings den entscheidenden Vorteil, daß die gesamte Erzählung ohne logische Fehler präsentiert wird. Bei dieser Montage muß in Kauf genommen werden, daß im ZS-

[10] Übersetzung: Tony Kehoe, englische Adaption: Simon Jowett, Lettering: Amer Anwar.

[11] Texte in den Panels wie Poster oder Schilder müssen von der Spiegelung ausgenommen werden, um lesbar zu bleiben. Mit den Schriftzeichen in den Panels wurde unterschiedlich verfahren: Texte, die keine für den Handlungsverlauf wichtigen Informationen beinhalten, bleiben unübersetzt und tragen z. B. in Form von Graffiti oder Ladenschildern zum Ambiente der Hochhaussiedlung bei. Bei Schriftzügen mit für das Geschehen wichtigen Informationen ersetzen die lateinischen Buchstaben die Schriftzeichen des Originals. Eine andere Mög-

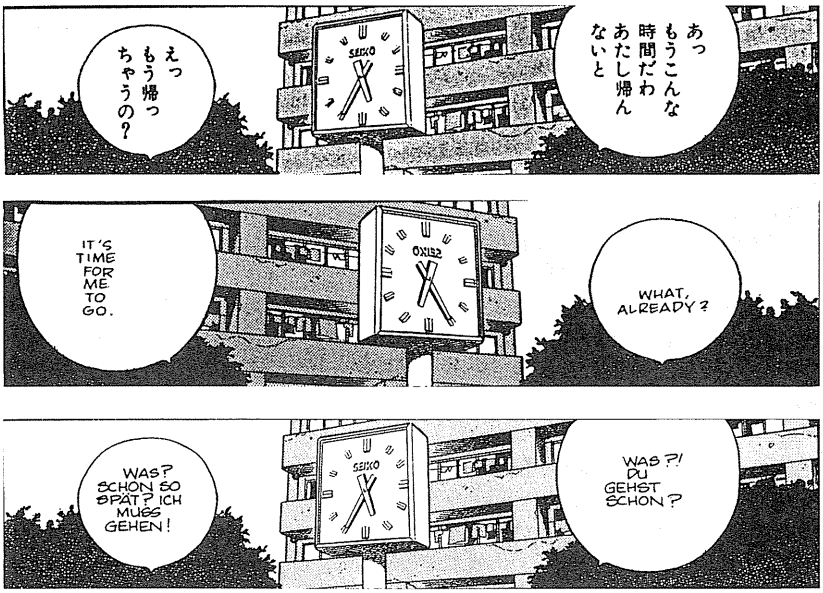


Abb. 3

Je nach Bearbeitung der Vorlage zeigt die Uhr eine andere Zeit an:
1. im japanischen AS-Manga: 17.35 Uhr
2. in der (gespiegelten) englischen Übertragung: 18.25 Uhr
3. in der (ungespiegelten) deutschen Übertragung: 17.35 Uhr.

Quelle: 1. Ōtomo 1983: 63 (*Dōmu* [japanisch])
2. Ōtomo 1994: 63 (*Domu* [englisch])
3. Ōtomo 1994: 65 (Das Selbstmordparadies)

Manga andere Informationen als im AS-Manga gegeben werden: Eine analoge Uhr zeigt nicht 17.35 Uhr, sondern (nach der Spiegelung des Zifernblattes) 18.25 Uhr (Abb. 3), Figuren werden von Rechts- zu Linkshändern.

Das deutsche ZS-Manga besteht dagegen aus vollständig, ausschnittsweise und überhaupt nicht gespiegelten Seiten. Durch die Übernahme einzelner Panels in Originalform sollen weitere Umarbeitungen von Pa-

lichkeit besteht darin, die Schriftzeichen zu belassen und – falls das Panel genug Platz bietet – die Transkription einfach zu ergänzen. Diese Bearbeitung erfolgte allerdings nur in einigen Fällen, oft wurden die Schriftzeichen einfach spiegelverkehrt im Panel belassen.

nelteilen vermieden werden.[12] Panels, die Sprechblasen enthalten, werden dagegen gespiegelt, um eine Rezeption gemäß dem chronologisch vorgesehenen Gesprächsverlauf zu gewährleisten. Durch die unterschiedliche Behandlung der Vorlage schleichen sich allerdings Fehler in die Erzählung ein: Als der Kommissar auf den Hausmeister der Hochhaussiedlung wartet, sitzt er einmal auf der rechten, im nächsten Panel auf der linken Seite der Bank (ŌTOMO 1984–85; 1: 16–17). Die Verletzung einer Figur wechselt im Verlauf der Erzählung von der rechten auf die linke Seite ihres Bauches (ŌTOMO 1991–96; 2: 64, 80).

Bei den Übertragungen von Ōtomos Manga handelt es sich um speziell für die westliche Leserschaft neu produzierte Comics.[13] Die Manga von Ōtomo, die keine kulturspezifisch japanischen Thematiken behandeln, bestehen in graphischer Hinsicht aus einer fein abgestimmten Balance übertragener und in der Originalform belassener Komponenten. Die ZS-Manga gewährleisten einerseits, daß der Leser dem Geschehen folgen kann, lassen aber andererseits die Gestaltung des AS-Manga durchscheinen. So üben sie durch die fremde Erzählweise einen gewissen Reiz auf das westliche Publikum aus, ohne es zu überfordern: Durch die starke Assimilierung von AS-Textelementen können die Übertragungen nach den Konventionen westlicher Comics rezipiert werden.

2.2 *Yamato Waki: Genji Monogatari Asakiyumemishi*[14]

Vollkommen anders verhält es sich bei der Übertragung des *Genji monogatari Asakiyumemishi* von YAMATO Waki (1992). Das Original umfaßt über 2500 Seiten und wurde ab 1979 über 15 Jahre hinweg als Serie in *mimi*, einer Manga-Zeitschrift für Frauen, veröffentlicht. Parallel zur Serie wurde *Asakiyumemishi* in Form von 13 Taschenbüchern herausgegeben, die insgesamt eine Auflagenhöhe von 15 Millionen erzielten. Bei der Übertragung handelt es sich um ein ambitioniertes Projekt von Charlotte Olderdissen, die nach ihrer Pensionierung mit 65 Jahren zum ersten Mal nach Japan reiste, dort auf das *Genji monogatari Asakiyumemishi* stieß und sich zum Ziel setzte, das Manga in deutscher Übertragung zu veröffentlichen. Sie erwarb die Rechte bei Kōdansha, engagierte für die Übersetzung ihre Ja-

[12] Auf diese Weise bleiben Schriftzüge lesbar (ŌTOMO 1984–85; 1: 4), obwohl auch hier Fehler nicht ganz auszuschließen sind (ŌTOMO 1984–85; 1: 21).

[13] Für die Übertragung von *Akira* wurde das ursprüngliche Bildmaterial sogar extra koloriert.

[14] „Asakiyumemishi" ist der vorletzte Vers des *Iroha uta*, einem Gedicht, in dem jede der 47 japanischen Silben genau einmal vorkommt.

panischlehrerin und Freundin Satō Keiko und gründete für die Veröffentlichung ihren eigenen Verlag mit dem Namen Okawa.[15]

In *Asakiyumemishi* setzte die Manga-Zeichnerin YAMATO Waki (1980) den Stoff der klassischen Erzählung *Genji monogatari* („Die Geschichte vom Prinzen Genji") der Hofdame Murasaki Shikibu in die Form eines *shōjo manga*, eines für Mädchen konzipierten Manga, um. Es handelt sich also um ein für eine ganz spezielle Zielgruppe geschaffenes AS-Manga, dessen Stoff durch den Schulunterricht bekannt ist: Das in der Heian-Zeit (794–1185) verfaßte Werk schildert das höfische Leben und die Liebesabenteuer des jugendlichen Prinzen Genji; es gilt als *der* Klassiker Japans. Die Manga-Serie entstand in enger Verflechtung mit ihren Leserinnen, in diesem Fall jungen Frauen,[16] der Zeichenstil des *Asakiyumemishi* entspricht Konventionen, die sich in den letzten Jahrzehnten in *shōjo manga* etablierten. Das Manga stößt also thematisch wie erzähltechnisch auf eine von den Herausgebern genau ermittelte Erwartungshaltung und auf ein angemessenes Vorwissen, das für das Verständnis der gestalterischen Elemente erforderlich ist.

Die Voraussetzungen der Leser des ZS-Manga sind in keiner Weise mit dem Vorwissen der Leserinnen des Originaltextes vergleichbar: Nicht nur die Thematik, sondern auch die Realisierung der Gestaltungselemente ist ihnen fremd. Wie aus den Vorworten hervorgeht, waren der Herausgeberin und den Übersetzerinnen diese Schwierigkeiten durchaus bewußt.

Die deutsche Übertragung wurde nur leicht vergrößert (Din A 5-Format), die Umschlaggestaltung detailgetreu übernommen. Auf dem Umschlag befindet sich auf der Seite, auf der der westliche Leser den oberen Buchdeckel vermutet, die Aufforderung „Japanisch lesen: – von rückwärts – rechte Seite von oben rechts nach unten links, linke Seite ebenso." Trotz der sehr kulturspezifischen Thematik und der ungewohnten Gestaltung wurde hier das spannende Experiment unternommen, das AS-Manga nicht zu spiegeln und seine Gestaltung in keiner Weise umzuarbeiten.

---

[15] Alle Vorbereitungen in bezug auf dieses Projekt mündeten nach dem Tod von Charlotte Olderdissen in ein neues Manga: Im November 1994 erschien in der Manga-Zeitschrift *mimi carnival* (ebenfalls Kōdansha) das ca. einhundertseitige Manga „Ganbatte onna tomodachi" [Halte durch, Freundin!] von der Zeichnerin Akaboshi Tamiko. Die Geschichte basiert auf einem Bericht von Satō Keiko über ihre Zusammenarbeit mit Olderdissen. Genauere Angaben in IWAMOTO-SEEBECK (1996).

[16] Häufig liegen den Zeitschriften, in denen eine Serie wie *Asakiyumemishi* erscheint, Antwortpostkarten bei, mit denen das Lesepublikum dazu aufgefordert wird, zur laufenden Serie Stellung zu nehmen oder Figuren zu beurteilen. Die Zeichner, die die Serie parallel zu ihrem Erscheinen zeichnen, können auf diese Weise jederzeit auf die Erwartungshaltungen ihrer Leser reagieren.

Da viele Konventionen der *shōjo manga* für europäische und amerikanische Comics nicht gelten, ist eine Übertragung nur unter Zuhilfenahme erläuternder Kommentare möglich. Die Übertragung des *Asakiyumemishi* legt die Frage nahe, ob ein ZS-Manga, das entscheidende Qualitäten des AS-Manga nur in zusätzlichen Kommentaren vermittelt, als eigentliche Übertragung gelten kann (KOLLER 1992: 184). Die große Zahl an Anmerkungen zerstört zwangsläufig den beabsichtigten assoziativen Charakter des Originals: Durch die Masse der Fußnoten springt der Leser der Übertragung ständig zwischen dem eigentlichen Manga und dem Metatext, der Zusatzinformationen bereitstellt, hin und her. Zu einem Teil sind die Anmerkungen sehr hilfreich, sie werden aber inkonsequent gehandhabt und sind zu einem anderen Teil sogar vollkommen redundant.

Hilfreich sind vor allem Anmerkungen, die die graphischen Konventionen der *shōjo manga* kommentieren.[17] Neben diesen sinnvollen Erläuterungen wurde das ZS-Manga allerdings mit zahlreichen überflüssigen Anmerkungen überladen, die alle unmittelbaren Effekte, v. a. aber den Reichtum an Assoziationen des AS-Manga zerstören.[18] Auf der anderen Seite bleiben wichtige Anspielungen oder Besonderheiten im piktoralen Bereich unerklärt.[19] Die deutsche Übertragung pendelt so ständig zwischen Leserüberschätzung und -unterschätzung, die an manchen Stellen in eine unangenehme Leserbevormundung (KOLLER 1992: 117) mündet. Ursache für die Flucht in den Metatext ist einerseits die Ambition, das Japanische so originalgetreu wie möglich zu übernehmen, andererseits die Situation, daß sich dieses *shōjo manga* im deutschsprachigen Raum in keinem Umfeld schon bekannter, ähnlicher Comics bewegt. Der Leser des ZS-Manga, der sich einem Bombardement von Fußnoten ausgesetzt sieht, muß sich durch die ungewohnte Erzähltechnik und die fremden Inhalte zwangs-

[17] Die deutsche Version kommentiert z. B. piktorale Jahreszeitenanzeiger, identifiziert stark stilisierte Figuren und erläutert kulturspezifische Hintergründe.

[18] Oft ist der Handlungsverlauf ohne weiteres auch ohne die kommentierenden Anmerkungen verständlich, die lediglich das in den einzelnen Panels dargestellte Geschehen umschreiben (vgl. z. B. YAMATO 1992: 11, 12, 23 oder 47). Da fast alle Onomatopoetika unverändert übernommen werden, scheint für den Leser des ZS-Manga der Originalcharakter des AS-Manga zwar deutlich durch, für ihn enthalten die Schriftzeichenketten aber keinerlei Informationen. Gerade die Onomatopoetika aber übermitteln einen nicht zu unterschätzenden Bestandteil des Geschehens, eine Vielzahl der Situationen wird über Onomatopoetika gelenkt. Bei der Übertragung geht hier also eine Ebene des Manga völlig verloren, die wiederum durch Anmerkungen kompensiert werden muß.

[19] Solche Erklärungen wären sinnvoll, da Phänomene wie der plötzliche Wechsel der Haarfarbe einer Figur (YAMATO 1992: 5) im *shōjo manga* zwar keine Besonderheit, in europäischen oder amerikanischen Comics hingegen unüblich sind.

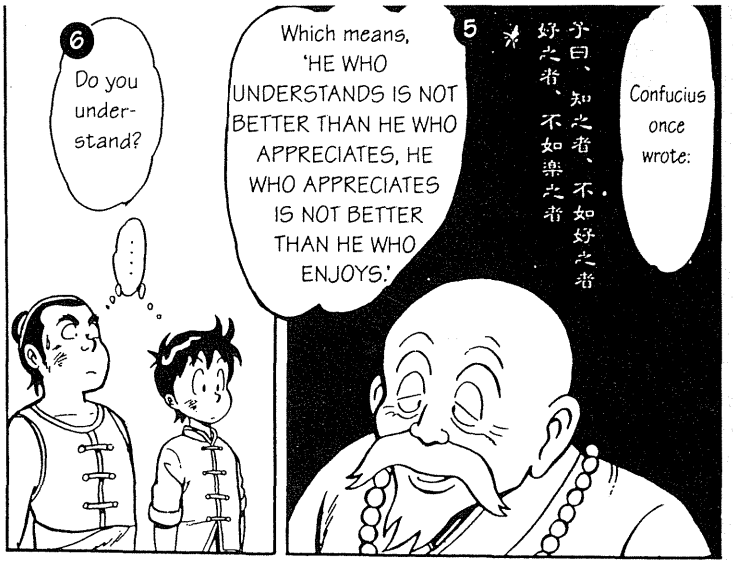
läufig überfordert fühlen. Die drei Bände in deutscher Übersetzung wurden inzwischen von Kōdansha vom deutschen Buchmarkt zurückgenommen und werden in Japan an Interessierte verkauft.[20]

3. Ausblick

Ein Mittelweg zwischen der adaptierenden Methode mit ihrer Ausrichtung auf die Erwartungshaltung des ZS-Lesers und der transferierenden Methode mit ihrem Versuch, die kulturspezifischen AS-Elemente als solche im ZS-Manga zu vermitteln, wurde bei der englischen Übertragung des *kodomo manga* [des für Kinder konzipierten Manga] *Tekken Chinmi* (Eisenfaust Chinmi) gewählt (Maekawa 1995). Seit 1995 wird *Ironfist Chinmi*, eine Serie von Episoden um den kleinen Kung Fu-Schüler Chinmi, in ca. zweihundertseitigen Taschenbüchern ungespiegelt veröffentlicht. Diese Übertragung versteht es, mit viel Witz und Ironie aus der Not eine Tugend zu machen: Schon auf dem Umschlag findet der Leser mehrere Hinweise auf die Leserichtung, darunter: „WARNING! READ THIS BOOK FROM BACK TO FRONT – CONFUSE THE ENEMY" – eine Anspielung auf den Inhalt der Erzählungen. Die Episoden sind mit einer gehörigen Prise Selbstironie gewürzt, die sich nicht nur auf den Inhalt der Geschichten bezieht (Namen der Charaktere, grenzenlose Übertreibungen und Einbau witziger Herausforderungen in die Kampfszenen), sondern sich auch durch die erklärenden Anmerkungen zieht (Abb. 4, auf der folgenden Seite).

Die Übertragung von *Ironfist Chinmi* könnte richtungsweisend sein: Durch Zeichentrickfilme sind dem ZS-Publikum Figuren und Handlung bekannt. Aufbauend auf diesem Vorwissen werden die fremde Leseweise und nur im Manga gebrauchte Spezifikatoren schrittweise eingeführt: Kleine Nummern führen die Augen des Lesers gemäß der japanischen Leseweise über die Seiten. So werden dem Leser in der Übertragung von *Tekken Chinmi* zahlreiche Hilfestellungen gegeben, ohne daß das Original seinen Charakter einbüßen müßte. Durch den so in Gang gesetzten Lernprozeß im Umgang mit fremden Formen wird die Übertragbarkeit der Manga insgesamt gesteigert, neue, in Europa und den USA bisher noch unbekannte Genres können erschlossen werden. Inzwischen üben Manga-Übertragungen auch Einfluß auf Comics europäischer und amerikanischer Zeichner aus, die in Manga etablierte Erzähltechniken in ihre Co-

[20] Ursache war der Tod der Herausgeberin Charlotte Olderdissen, der zu der Auflösung ihres Verlags führte.



* ZI YUE ZHI ZHI DOU, BU RU HAO ZHI DOU. HAO ZHI DOU, BU RU YUE ZHI DOU.
But we didn't need to tell you that!

Abb. 4

Das Spiel mit den Anmerkungen.

Quelle: MAEKAWA 1995: 186 (*Ironfist Chinmi*)

mics einbauen und auf diese Weise die in Comics herrschenden Konventionen erweitern.
In den USA liegt inzwischen ein facettenreiches Spektrum an Übertragungen vor. In Deutschland wird durch die Aufnahme einschlägiger *seinen manga* in die Verlagsprogramme nach wie vor ein vollkommen verzerrtes Image gepflegt: Während Tezuka Osamu – einer der erfolgreichsten Manga-Zeichner, der inzwischen zur Legende wurde und als *manga no kamisama*, als „Gott der Manga" bezeichnet wird – weitgehend unbekannt ist, werden Manga gemeinsam mit ihren filmischen Pendants, den Anime, von ihren Verlegern gern in die Nähe der Techno-House-Kultur gerückt und mit dieser Modewelle vermarktet:

> Japans kultureller Exportschlager der letzten Jahre sind seine Manga und Anime, die nicht nur die gleichen Initialen wie MDMA oder Acid haben, sondern auch entsprechend wirken, obwohl sie visuell und nicht oral verabreicht werden. Denn wer sich in ein entsprechendes Video einklinkt, den erwartet ein optischer Sog aus reißend-spekta-

> kulären Szenen, ein wahrer psychedelischer Trip, der den Zuschauer staunend zwischen Farb- und Geschwindigkeitsrausch hin und her taumeln läßt. Spaß, Bewegung, körperbetontes Outfit, vermischt mit Lack- und Ledermode – all dies erinnert teilweise doch recht stark an die letzte (gute) Party, läßt deren Energie wie ein Flashback in den Adern brodeln. Wer erst einmal auf diesem Stoff drauf ist, der will immer mehr fernöstliche Bilderflut [...].[21]

Die an die Techno-Kultur gekoppelte Verkaufsstrategie, die inzwischen zu einem Boom an Anime-Homepages im Internet führte, ist enorm erfolgreich. Vielleicht wird erst das Abflauen der Techno-Welle auch Manga anderer Genres die Chance für eine Übertragung ins Deutsche geben.

Literaturverzeichnis

1. Manga[22]

Maekawa, Takeshi (1995): *Ironfist Chinmi. Kung Fu Boy.* London: Bloomsbury Children's Books.

Ōtomo, Katsuhiro (1984–85): *Akira.* 6 Bde. Tōkyō: Kōdansha [japanisch].

Ōtomo, Katsuhiro (1988–95): *Akira.* 38 Bde. New York: Epic Comics [englisch].

Ōtomo, Katsuhiro (1991–96): *Akira.* 19 Bde. Reinbek bei Hamburg: Carlsen [deutsch].

Ōtomo, Katsuhiro (1983): *Dōmu* [Kindertraum]. Tōkyō: Futabasha.

Ōtomo, Katsuhiro (1994): *Domu. The Dreams of Children.* London u. a.: Mandarin.

Ōtomo, Katsuhiro (1994–95): *Das Selbstmordparadies.* 3 Bde. Sonneberg: Alpha Comic Verlag.

Yamato, Waki (1980): *Genji monogatari Asakiyumemishi.* Tōkyō: Kōdansha [japanisch].

---

[21] Zitiert aus *Tock Tock*, dem Gesamtverzeichnis der Ehapa Comic Collection und Feest Comics, Herbst 96, S. 7. Der aus dem Magazin *Raveline* übernommene Artikel sieht die Anime und Manga als einen Teil des Angebots für ein von Computern, Internet und Techno-Parties geprägtes Publikum. Auch hier fehlt nicht der Hinweis, daß es bei den japanischen Produkten „weniger um intellektuelle Inhalte und Dialoge, sondern um schnelle, mitreißende Bildfolgen" gehe.

[22] Ich möchte Junko Iwamoto-Seebeck und Oke Maas für die Bereitstellung ihrer Manga danken.

YAMATO, Waki (1992): *Genji monogatari Asakiyumemishi.* Böblingen: Okawa [deutsch].

2. Sekundärliteratur

ESSELBORN, Hans (1993): Das interkulturelle Potential der Science Fiction. In: THUM, Bernd und Gonthier-Louis FINK (Hg.): *Praxis interkultureller Germanistik. Forschung – Bildung – Politik. Beiträge zum II. Internationalen Kongreß der Gesellschaft für Interkulturelle Germanistik, Straßburg 1991.* München: iudicium, S. 869–879.

IWAMOTO-SEEBECK, Junko (1996): Ein Manga und seine Folgen. In: *Comixe* 56 (Januar/Februar 1996), S. 52–54.

KOLLER, Werner ([4]1992): *Einführung in die Übersetzungswissenschaft.* Heidelberg, Wiesbaden: Quelle & Meyer [1]1979 (= UTB für Wissenschaft, Uni-Taschenbücher; 819).

LEONARD, Andrew (1995): Heads Up, Mickey. Anime may be Japan's first really big cultural export. In: *Wired* (April 1995), S. 140–143 und 180–186.

NATORI, Motoki (1992): Mangas. Japanische Comics. Ihre Vielfalt und Dynamik. In: KAPS, Joachim (Hg.): *Comic Almanach 1992.* Wimmelbach: ComicPress, S. 58–71.

SACKMANN, Eckart (1995): Comic: Kasse statt Klasse. In: *Die Zeit* (2.6.95), S. 75.

SHELLITO Ryan und Darrin BRIGHT: Laws of Japanese Animation. Version 4.0 (Internet-Adressen: rshellit@oboe.aix.calpoly.edu und dbright@oboe.aix.calpoly.edu).