



Typischer
anime-Look:
AFRO SAMURAI:
RESURRECTION
(Japan 2009)

Transmedialität, Transgenerizität, Transkulturalität

Zur axiomatischen Hybridität von *anime*

Ivo Ritzer

Limited animation also shaped a new kind of viewing and consuming, one that entails scanning, re-reading, searching information, discerning technical innovation and so forth. In other words, one might say that *anime* generated a viewer experience that was very much like an experience of informatization itself.
(Thomas LaMarre 2002, 337; Herv. i. O.)

Es ist einer Kultur eigen, daß sie nicht mit sich selber identisch ist.
Nicht, daß sie keine Identität haben kann, sondern daß sie sich nur insoweit identifizieren, «ich», «wir» oder «uns» sagen und die Gestalt des Subjekts annehmen kann, als sie mit sich selber identisch ist, als sie, wenn Sie so wollen *mit sich* differiert.
(Jacques Derrida 1992, 56; Herv. i. O.)

Anime und Animation

Anime ist noch immer eine Herausforderung für die Medientheorie der Animation. Insbesondere filmwissenschaftliche Bemühungen sehen sich schnell mit zahlreichen Problemen konfrontiert, die vermeintliche Gewissheiten in Frage stellen. Zunächst handelt es sich bei *anime* keineswegs um den japanischen Animationsfilm per se. Zwar leitet sich der Terminus etymologisch vom englischen *animation* ab und

hat als solcher Einzug ins japanische Vokabular gefunden, jedoch erfasst er längst nicht das gesamte Panorama des Animationsfilms in Japan. Vielmehr meint *anime* eine sehr spezifische Praxis des – nicht nur – japanischen Animationsfilms (vgl. Berndt 2008b). Diese Praxis zeichnet sich durch die Serialität ihrer Narrative und eine stark konventionalisierte Stilistik aus und ist primär dem medialen Dispositiv des Fernsehens verpflichtet: *Anime* zeigt den selektiven Rekurs auf «limitierte» Techniken der Animation, in deren Rahmen die Repräsentation von Mobilität weniger durch direkte Darstellung als durch ton- und montageinduzierte Suggestionen definiert wird (vgl. LaMarre 2009). Diese für *anime* konstitutive stilistische Reduktion hat ihre Ursprünge in ökonomischen Imperativen der Kostenminimierung, markiert inzwischen jedoch ein zentrales Distinktionskriterium, auf dessen Grundlage einem Animationsfilm das Label *anime* zugeschrieben werden kann.

Doch ist *anime* überhaupt als Animationsfilm zu fassen? Auch diese Annahme filmwissenschaftlicher Reflexion ist in den letzten Jahren vehement in Zweifel gezogen worden. Autorinnen und Autoren wie Thomas LaMarre (2009), Caroline Ruddell (2008), Philip Brophy (2005), Carl Silvio (2006) oder Thomas Looser (2002) kontrastieren das «Kinematische» mit einem «Animetischen» und wollen so auf basale Differenzen zwischen *anime* und Film in traditionellem Verständnis verweisen. Sie apostrophieren bestimmte stilistische Verfahren, die *anime* vor allem von Paradigmen des «klassischen» Hollywood-Kinos unterscheiden, denen auch der traditionelle Animationsfilm etwa Disney'scher Provenienz weitgehend folge. So stünden dem Primat von Kausalität, Kohärenz und Kontinuität des «klassischen» Hollywood-Animationsfilms gestalterische Prinzipien entgegen, deren Signifikat mitnichten eine klare Hegemonie von narrativem Progress, homogener raumzeitlicher Diegese und figurenzentrierter Erzählung darstelle. Auch wenn der «klassische» Hollywood-Animationsfilm in vielen Einzelmomenten deutlich selbstreflexiver als sein Spielfilm-Pendant auftrete, sei in ihm doch ein Impetus dominant, der zugunsten einer Konzentration auf Story und Figuren die Materialität des Mediums weithin verbergen wolle. Durch inszenatorische Parameter wie fluide Relationen von Bildvordergrund und Bildhintergrund, physikalisch korrekte «lebensechte» Bewegungen oder Synchronität von Bild und Ton, durch die «suppression of the perception of movement between layers» (LaMarre 2009, xxiv) werde ein gewisser Realismuseffekt evoziert. Demgegenüber sei das ästhetische Spezifikum von *anime* gerade die Negation solch «klassischer» Kontinuitätsprinzipien durch heterogenisierende

Darstellungspraktiken. Multiplanare Bildräume, die Manipulation von temporaler Linearität durch das Einfrieren von Bewegungen oder das Auseinandertreiben von Bild und Ton durch Sprecherstimmen konstituierten eine Ästhetik der Diskontinuität, die dem postulierten Realismuseffekt amerikanischer Tradition radikal zuwiderlaufe und sich stattdessen stärker auf ornamentale Signifikanten der eigenen Medialität konzentriere.

Trotz der Gefahr essentialistischer, tendenziell gar orientalisierender Zuschreibungen und einer pauschalisierenden Monolithisierung ästhetischer Regimes wie *anime* und Animationsfilm lenken solche antinomischen Konstruktionen gleichwohl den Blick auf signifikante Unterschiede in stilistischen Ausprägungen der Animation. In der Tat unterscheidet sich das für *anime* charakteristische Moment des «movement on and between surfaces» (ibid., 7) deutlich von den eher «realistischen» Tiefeninszenierungen, die den klassischen Hollywood-Animationsfilm kennzeichnen. Letzteren aber zu einer pejorativ konnotierten Negativfolie zu erheben, um dessen vermeintlichen ästhetisch-ideologischen Konservatismus dann mit einem progressiven Modell aus dem «fernen Osten» zu kontrastieren, kann dem Streben nach einer treffenden Analyse von *anime* nur einen Bärendienst erweisen. Statt einer dichotomischen Zuschreibung von Eigenschaften, die sich entlang der Polarität von Identitäten und Alteritäten bewegt, ist es sinnvoller, *anime* als mediales Phänomen in seinen konkreten ästhetischen wie kulturellen Eigenheiten ernst zu nehmen.

Daher möchte ich mich in den folgenden Ausführungen *anime* jenseits bipolaren Argumentierens nähern. Ausgangspunkt ist die These, dass *anime* keinen vorgeschalteten Objektbereich markiert, auf den die Theorie nur nach Belieben zuzugreifen bräuchte; vielmehr erscheinen mir die gewählte Perspektive auf den Gegenstand und der damit verbundene begriffliche Rahmen konstitutiv für die sich daraus ableitenden diskursiven Zuschreibungen. Das bedeutet, aus meiner Sicht ist *anime* sowohl als Animationsfilm wie auch als animetisches Spezifikum der Television lesbar. Besonders deutlich wird die Notwendigkeit einer solch multiperspektivischen Betrachtung, wenn man auf aktuelle *anime*-Franchises transmedialer Reichweite blickt. Die hohe Komplexität eines Titels wie *AFRO SAMURAI* liegt einerseits im Produktions-, Distributions- und Präsentationsmodus von *anime* begründet, andererseits zeitigt das Franchise zusätzlich auch zahlreiche Formen generischer Hybridität, die einer Medientheorie der Animation wichtige heuristische Impulse zur Reflexion kultureller Kontexte verleihen können. Am Beispiel von

AFRO SAMURAI sollen im Folgenden daher die für *anime* kennzeichnenden Phänomene der Transmedialität, Transgenerizität und Transkulturalität herausgearbeitet werden. Dazu wird zunächst die Distribution und Serialisierung des Titels (Franchising) auf differenten medialen Plattformen analysiert, um im Anschluss auf die generische Grenzen überschreitende Qualität des Franchise einzugehen. Abschließend sei ein Blick auf seine globale Ausrichtung geworfen, wobei abermals das transgressive Potenzial in den Fokus tritt. *Anime* soll so als ein auf multiplen Ebenen hybrides Medienphänomen konturiert werden, dessen markante «Unreinheit» durchweg als axiomatisch zu verstehen ist.

Transmedialität und Serialität

Das AFRO SAMURAI-Franchise umfasst bislang die Manga-Reihe von Takashi Okazaki (erschienen in: *Nou Nou Hau*, 1999–2000), eine fünfteilige TV-Serie (Gonzo, Japan 2007), einen neunzigminütigen Fernsehfilm (Gonzo, Japan 2009) sowie ein digitales Videospiel für Xbox 360 und PlayStation 3 (Namco Bandai Games, Japan 2009). Es ist damit durch einen hohen Grad an transmedialer Hybridität gekennzeichnet, also auf verschiedenen medialen Plattformen präsent, von denen keine eine hegemoniale Position besitzt. Wo bereits Okazakis Avantgarde-Manga die für das Comic konstitutive plurimediale Verfasstheit des Miteinanders von Bild und Schrift zeigt, besitzen Fernsehserie, TV-Film und Konsolenspiel nicht nur die ihnen jeweils eigene mehrfache «Medienkombination» von bewegtem Bild und Auditivität, sondern bilden im «Medienwechsel» auch komplexe «intermediale Bezüge» aus (Rajewski 2002, 19), die Erwähnung verdienen. So rekurriert die TV-Serie auf Okazakis Manga, indem sie das Comic als *anime* adaptiert. Es handelt sich bei ihr also um eine spezielle Form der Literaturverfilmung – produziert nicht für das Kinodispositiv, sondern für die Television, mit der Besonderheit eines Primärtextes, dessen Qualität als grafische Literatur (und dem damit verbundenen visuellen Zeichensystem) ihn dem adaptiven Sekundärtext annähert. Der Fernsehfilm AFRO SAMURAI: RESURRECTION wiederum bezieht sich auf die TV-Serie als medienspezifischem Prätext und bleibt dabei demselben Dispositiv verpflichtet, wählt aber eine Form des Mediums, welche dieses einem anderen Medium respektive dessen dominanter Form entlehnt hat: dem Spielfilm des Kinos. Das Videospiel zu AFRO SAMURAI schließlich bezieht sich ebenfalls auf die gleichnamige Fernsehserie, vollzieht indes aber einen radikaleren Medienwechsel hin zur interaktiven digitalen Audiovisualität.

In allen Fällen handelt es sich jeweils um Prozesse der «remediation» als «the representation of one medium in another» (Bolter/Grusin 1999, 45) – um Prozesse, die differente Medien aneinander vermitteln. Es stellt sich jedoch die Frage, inwieweit hier überhaupt noch von medialen Grenzen gesprochen werden kann. Denn vor der Matrix einer voranschreitenden Medienkonvergenz lässt sich eine ästhetische Annäherung der Medien – Television, Kino, Comic – durch digitale Animation konstatieren. Diese hebt nicht nur Mediengrenzen auf technologischer Ebene auf (vgl. Freyermuth 2007), sondern macht das audiovisuelle Bewegtbild auch zu potenziellem «painting in time» (Manovich 2001, 308). Sie lässt also aus voneinander abweichenden Einzelbildern über logarithmische Vektordaten den Eindruck von Bewegung der Bildobjekte entstehen.

Mit dieser technologischen Seite der digitalen Animation ist allerdings erst an der Oberfläche ihrer Signifikanz gekratzt. Nicht zuletzt vor der ökonomischen Dimension einer Integration von Comic-, TV- und Videospieldproduktion in globalisierten Medienkonzernen, die einen ebenso globalen Zugriff auf Angebote erlauben, liegt es nahe, von einer gegenseitigen Beeinflussung der Medien auszugehen. Es ließe sich argumentieren, dass Medienprodukte mit Blick auf ein transmediales «worldmaking» (Bordwell 2006, 58), das heißt die Transposition existenter möglicher Welten in neue fiktionale Kontexte, zusehends so gestaltet werden, dass sie sich für ein Franchising durch andere Medien anbieten. Dabei spielt die Serialisierung der Narrative und ihrer Diagesen eine entscheidende Rolle.

Schon Takashi Okazakis zuerst irregulär im unabhängigen Avantgarde-Magazin *Nou Nou Hau* publizierter Manga ist durch eine serielle Struktur gekennzeichnet, die von der für das *anime*-Studio Gonzo produzierten TV-Serie aufgegriffen wird. *AFRO SAMURAI* handelt von den Abenteuern des titelgebenden Protagonisten, der in einem postapokalyptischen Japan als Schwertkämpfer durch das Land zieht, um Rache für den Tod seines Vaters zu nehmen. Dieses pikareske Narrativ besitzt einen hohen Grad an Serialität: Es ist definiert durch dramaturgische Konflikte, die sich nicht auf eine Episode beschränken, sondern die einzelnen Folgen aufeinander aufbauen lassen und zu makrostrukturellen Handlungsbögen (*story archs*) verflechten. Jede Einzelepisode endet mit einem Cliffhanger, der zur nächsten Folge überleitet. Dadurch werden diverse Erzählstränge über mehrere Episoden hinweg fortgeführt, mit der Konsequenz, dass eine Verknüpfung der einzelnen Folgen chronologisch nach dem Prinzip der Fortsetzungsserie (*serial*) erfolgt

1 TV-Serie
AFRO SAMURAI
(Japan 2007)



und das Ganze auch auf diese Weise rezipiert werden will. Anders als in der Episodenserie (*series*) mit in sich abgeschlossenen Folgegeschichten wird hier nicht eine ähnliche Geschichte immer wieder erzählt, sondern eine Geschichte auf ähnliche Weise immer weiter erzählt. Dies geschieht allerdings nicht notwendig linear: AFRO SAMURAI ist von einer verschachtelten Erzählstruktur geprägt, die insbesondere in zahlreichen Rückblenden und intern fokalisierten Traumsequenzen sowohl Kindheit als auch Ausbildung des Protagonisten schildert. Ferner schließt die Serie in der fünften und finalen Episode nicht mit einer konventionellen Konfliktlösung, sondern endet abrupt, wenn Afro zwar den Tod des Vaters gerächt hat, nun aber seinerseits von einem alten Widersacher aus Jugendtagen zum Kampf herausgefordert wird.

Die Narration des TV-Films AFRO SAMURAI: RESURRECTION figuriert als Sequel zur Fernsehserie. Sie setzt allerdings nicht unmittelbar mit deren Handlungsende ein, sondern füllt zunächst auf analeptische Weise eine ihrer Ellipsen. Gezeigt wird Afros friedfertiges Leben nach der Rache für den Tod des Vaters, bis der Film jenen Punkt erreicht, an dem der Protagonist mit seinem alten Feind konfrontiert wird. Von da an wird die Story der Serie fortgesetzt, wenn auch mit leichten Abweichungen: Der Kampf ist einer Reimagination unterzogen, das heißt noch einmal gänzlich neu – und in Details durchaus unterschiedlich – animiert. Er dient als eine Art Prolog für den Film, mit dem der Bezug zur Serie hergestellt, zugleich aber auch eine Fortsetzungserzählung installiert wird. Erst danach beginnt der dominante Diskurs von AFRO SAMURAI: RESURRECTION. Als die sterblichen Überreste seines Vaters gestohlen werden, macht Afro sich auf die Suche nach den

Dieben und gerät auf seiner Reise erneut an zahlreiche Gegner, die er in ebenso virtuosen wie blutigen Kämpfen besiegt. AFRO SAMURAI: RESURRECTION zeigt hier mehr noch als die TV-Serie eine Gliederung der Geschichte in *set pieces*. Vom eröffnenden Duell auf einer bukolischen Brücke über die Auseinandersetzung mit drei finsternen Androidenkriegern bis hin zum finalen Showdown zwischen Afro und seinem reanimierten Vater wird der Film von einer Dramaturgie der Eskalation beherrscht, die durch additiv verkettete Animationen von Schwertkämpfen definiert ist. Die Serialität des *anime*-Franchise kennzeichnet damit nicht nur die Beziehung zwischen seinen unterschiedlichen Titeln und die Relation differenter Episoden, sie prägt bereits das Mikronarrativ eines jeden Einzeltexts, also dessen episodische *set piece*-Struktur. Jene spektakulären Momente des *anime*, die man in Anlehnung an Tom Gunning als «Audiovisualität der Attraktionen» beschreiben könnte, initiieren und begleiten in traditionelleren Titeln das Geschehen lediglich. AFRO SAMURAI nimmt sie hingegen als strukturierendes Prinzip, dessen Gerüst vom Fortgang der Erzählung gefüllt wird. Diese hybride Dramaturgie mit ihrem Oszillieren zwischen Nummer und Narration, Spektakel und Storytelling wiederum bietet sich in besonderem Maße für Adaptionen durch digitale Videospiele an. Deren ludische Qualität entfaltet sich nicht selten entlang standardisierter Situationen aus aktionszentrierten filmischen Vorbildern.

Mit dem Videospiel AFRO SAMURAI entfernt sich das Franchise zum einen von der seriellen Narration, da der Medienwechsel den Fokus vom Erzählen einer Geschichte hin zu performativen, regelbestimmten Handlungsanweisungen verschiebt, die dem Spielersubjekt eine besondere Leistung – einen «nontrivial effort [...] to traverse the text» (Aarseth 1997, 1) – abverlangen. Das Konsolenspiel AFRO SAMURAI aber knüpft dennoch – auch in narrativer Hinsicht – an die diegetische Welt des Franchise an. So situiert es sein Setting nicht nur im bekannten Universum, die Handlung verläuft auch parallel zu den Ereignissen aus der TV-Serie. Als Afro steuert die Spielerin ihren Avatar durch das postapokalyptische Japan, um den Tod des Vaters zu rächen. Dabei begegnen ihr allerlei Gegner, die im Schwertkampf nach dem Prinzip von *hack and slay* besiegt werden wollen. Die das Narrativ steuernden *cut scenes* sind in der *engine* des Spiels animiert und werden traditionell zwischen den unterschiedlichen zu absolvierenden Levels abgespielt. Sie folgen der Plotentwicklung der Fernsehserie und lassen das Videospiel auf diese Weise zu einer transmedialen Adaption werden, die ebenfalls als Remake der TV-Serie in einem differnten medialen Dis-

2 Videospiele
zu AFRO SAMURAI
(Japan 2009)



positiv und damit als Teil eines «transmedia storytelling» (Jenkins 2006) gelten könnte. Transmediales Erzählen ist dadurch charakterisiert, dass Teile einer Geschichte auf unterschiedliche Medienplattformen verteilt werden, wobei jedes Medium im Idealfall seine spezifische Stärke ausspielen kann: «Stories unfold across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole» (ibid., 95f). In diesem Sinne ergänzt das Konsolenspiel AFRO SAMURAI sein Franchise einerseits um narrative Details, insbesondere durch Flashbacks in die Adoleszenz des Protagonisten; andererseits testet es durch die interaktive Anlage auch die Geschicklichkeit der Spielerin und synchronisiert diese auf besonders intensive Weise mit dem Avatar. Afros Exzellenz im Schwertkampf wird zur Frage des Beherrschens der Spielmechanik.

Genre und Globalisierung

Anime wird in der Filmwissenschaft bislang kaum als eigenes Genre betrachtet (vgl. etwa Zahlten 2008). Selbst da, wo dem Animationsfilm der Status eines Genres zuerkannt wird, gilt *anime* bestenfalls als nationalspezifische Ausprägung, mithin als Subgenre des Animationsfilms (vgl. Friedrich 2007, 14). In Japan selbst hingegen fasst man *anime* durchaus als ein «medium-genre» (Hu 2010, 2), das als autonome Kunstform neben Malerei oder darstellenden Künsten steht. Dabei werden *anime*-Produktionen weniger nach semantischen oder syntaktischen Parametern klassifiziert, wie dies etwa Rick Altman mit den bekannten Hollywood-Genres tat. Überhaupt geht es zunächst we-

niger um eine ästhetische oder narrative Bestimmung, ausschlaggebend für die Kategorisierung ist primär die jeweilige Zielgruppenausrichtung: *Kodomo* (jap.: «Kind») sind Produktionen für Kinder, *shojo* (jap.: «Mädchen») für weibliche Jugendliche, *shonen* (jap.: «Junge») für männliche Jugendliche, *josei* (jap.: «junge Frau») für Frauen von fünfzehn bis vierzig, *seinen* (jap.: «junger Mann») für Männer zwischen achtzehn und dreißig Jahren. Freilich sind mit diesen demografischen Perspektiven dann aber auch textuelle, semantisch-syntaktische Faktoren verbunden. So basiert etwa *kodomo* auf Geschichten aus dem Tierreich oder von Kinderfreundschaften, *shojo* handelt oft von Liebesgeschichten unter Adoleszenten, *shonen* konzentriert sich auf fantastische Erzählungen um Superhelden, und *seinen* zeichnet sich häufig durch Narrative mit starkem Sex-and-Crime-Schwerpunkt, aber auch betont experimentellen Zugängen, aus.

AFRO SAMURAI wird in Japan als *seinen* bezeichnet, besitzt durch die vielfachen Verweise auf Traditionen des Kinofilms jenseits von *anime* aber auch zahlreiche Bezugspunkte zu Filmgenres. Dominant ist sicherlich der Einfluss von *chanbara* (jap.: onomatopoetisch für das Geräusch von klirrendem Stahl), dem japanischen Schwertkampffilm.¹ Dieser jedoch wird durch multiple Hybridisierung deutlich modifiziert: Verdichtet *chanbara* als Subgenre des japanischen Historienfilms *jidai-geki* (jap. *jidai*: «Zeitalter», *geki*: «Drama») japanische Geschichte zwischen Mittelalter und frühem 20. Jahrhundert, so entwirft AFRO SAMURAI ein postapokalyptisches Setting, das dem Science-Fiction-Genre entspricht. Aber auch die Science-Fiction-Elemente variiert AFRO SAMURAI entscheidend. So wird die postapokalyptische Welt des *anime*-Franchise retrofuturistisch gestaltet, in der Diegese kollidieren moderne und mittelalterliche Technologie, und das postapokalyptische Szenario wird mit den Mitteln des Historienfilms entworfen. Einem solchen Prinzip zeitlicher Mischung folgt nicht nur eine zwischen Schwertkämpfen und Lasergefechten angesiedelte Ikonografie, auch die Mythologie des Franchise trägt dem Rechnung. Japan hat in des-

1 *Chanbara* wird im Folgenden als Substitut für den in okzidental Diskursen gebräuchlichen, aber höchst problematischen Begriff des Samuraifilms benutzt, der erstens in Japan nicht existiert und zweitens am Gegenstand vorbeigeht: «If the use of swords is the only crucial factor in determining the identity and coherence of the samurai film as a genre, then why not call it, for instance, a sword film?» (Yoshimoto 2001, 213). In der Tat ist äußerst auffällig, dass spätestens seit den 1960er Jahren im sogenannten Samuraifilm kaum noch Samurai auftreten, sondern Schwertkämpferinnen und -kämpfer unterschiedlicher Couleur.

sen Imagination eine neofeudale Gesellschaftsordnung ausgebildet, so dass die Zukunft wie eine Variante der Vergangenheit wirkt.

Damit scheint sich zunächst der Titel des *anime* zu rechtfertigen: Der historische Samurai steht im Dienst regionaler Fürsten, die vom Shogunat der Tokugawa (1603–1868) zunächst bestätigt respektive ins Amt gesetzt, dann jedoch sukzessive ihrer Macht enthoben werden. Als Sinnbild des japanischen Adels unter vorindustriellen Bedingungen ist der Samurai ein Mitglied des Kriegerstandes, das nach einem ungeschriebenen moralischen Imperativ agiert, dem *bushido* (jap. *bushi*: «Krieger», *do*: «Weg»). Dieses Gesetz verpflichtet den Samurai gegenüber seinem Lehnsherrn und seinem Stand bis hin zur Selbstaufgabe des eigenen Lebens. Mit der Etablierung einer Zentralregierung und der Befriedung der verfeindeten Fürsten wurden die Kriegsdienste des Samurai schließlich realhistorisch obsolet. In der medialen Imagination kehrt dieser aber als edelmütige, tapfere und tugendhafte Figur wieder: «[S]amurais [...] are figures grounded in historical fact but elevated through repeated representations in art to the level of myth» (Silver 2005, 11). Filme über Samurai überhöhen ihre Protagonisten, um das Bild einer vergangenen Zeit, einer obsoleten Epoche traditioneller Werte, zu zeichnen. Sie sind nationale Allegorien des erinnerten Eingedenkens, die in Filmen wie *THE 47 RONIN* (Mizoguchi Kenji, Japan 1941), *GATE OF HELL* (Kinugasa Teinosuke, Japan 1953) oder *MİYAMOTO MUSASHI* (Inagaki Hiroshi, Japan 1954) stereotype Bilder des japanischen Mittelalters produzieren und den Samurai dabei als weit hin imaginäre Figuration japanischer Tugenden feiern.

Das *anime* *AFRO SAMURAI* hingegen bezieht sich weniger auf diese «Klassiker» des *jidai-geki*, es stellt sich vielmehr in die Tradition des postklassischen *chanbara*, die spätestens mit *YOJIMBO* (Kurosawa Akira, Japan 1961) einsetzt und mit der *KOZURE-OKAMI*-Reihe (Misumi Kenji/Kuroda Yoshiyuki, Japan 1972–1974), einer sechsteiligen Manga-Adaption, ihren wohl paradigmatischen, weil für spätere Manga besonders prägenden Ausdruck findet (vgl. dazu Desser 1992). Dort bleibt von der mythischen Dimension des Genres lediglich noch das *kenjutsu* (jap. *ken*: «Schwert», *jutsu*: «Kunst») erhalten, die von den Figuren aufs vollkommenste beherrschten Techniken des Schwertkampfes. Im postklassischen *chanbara* stehen herrenlose Schwertkämpfer im Zentrum. Sie wandern über das Land und stellen ihre besonderen Fähigkeiten gegen Bezahlung zur Verfügung. Auch Afro ist eine solche Figur, für die weder Fragen der Standeszugehörigkeit oder der Feudaltreue noch der Nation und der «Japanizität» eine Rolle spielen. Sie erscheint ebenso geschichtslos wie jene hochgradig hybride Posthistoire, durch die



3 Western-
Elemente im
Showdown der
TV-Serie

sie streift. In der Diegese von AFRO SAMURAI trifft Hochtechnologie wie Cyborg-Wesen, Mobiltelefone und Raketenwerfer auf ein japanisches Mittelalter, das durch seine Repräsentation in *chanbara* bekannt ist. Hinzu kommen ikonografische, aber auch motivische Elemente aus zahlreichen weiteren Genres: Der finale Gegner des Protagonisten ist wie eine Western-Figur gekleidet, mit Stetson-Hut und langem Staubmantel, unter dem er sechsschüssige Revolver trägt;² der Topos um den Hegemoniestreit unter den Schwertkämpfen stammt aus der Tradition von chinesischen Martial-Arts-Narrativen und *wuxia*-Mythen (vgl. Teo 2009); und Afro selbst wird stets begleitet von einem imaginären Alter Ego, das aber dennoch eine irritierende materielle Präsenz besitzt, immer wieder mit der Umwelt interagiert und daher dem Fantasy-Genre zuzurechnen wäre.

AFRO SAMURAI lanciert mithin ein offenes Genrespiel, das seine synkretische Disparität niemals verbirgt oder leugnet, sondern sie ostentativ ausstellt. So wird, wie Jörg Schweinitz es für den postklassischen Hollywood-Film der 1990er Jahre herausgearbeitet hat, «eine betont «künstliche» Diegese geschaffen, zusammengefügt aus narrativen resp. visuellen Stereotypen, welche unverhohlen als *Bruchstücke unterschiedlicher Genrewelten* angeordnet werden» (Schweinitz 2006, 91; Herv. i. O.). Auch AFRO SAMURAI «vertuscht das Fragmentarische [...] nicht, sondern betont die Inkohärenz seiner Elemente mit allem Nachdruck», versucht «nicht in eine homogene «mögliche Welt» der Imagination einzutauchen, sondern führt uns eine entblöbte Konstruktion aus he-

2 Zur komplexen Relation von Western und *chanbara* vgl. Ritzer 2011; 2012.

terogenen Zeichen vor» (ibid, 92). Das *anime*-Franchise «schafft eine absichtsvoll *unmögliche* Welt» (ibid.; Herv. i.O.).

Die so verstandene Hybridisierung ließe sich als dekonstruktivistische Strategie charakterisieren. Statt die disparaten generischen Codes miteinander zu verschmelzen, exponiert AFRO SAMURAI sie in ihrer je spezifischen ästhetischen Qualität. Das *anime*-Franchise arbeitet betont eklektisch, sein grundlegendes Gestaltungsprinzip lässt sich auch als «Bricolage» fassen. Diese «Bastelei» ist ein Vorgang, der etablierte Codes aus ihrem Sinnzusammenhang reißt und in einen anderen Kontext hineinziert, so dass ein neuer Sinnzusammenhang entsteht. «Der Bastler», so die entsprechende Passage bei Claude Lévi-Strauss, «ist in der Lage, eine große Anzahl verschiedenartigster Arbeiten auszuführen: [...] [D]ie Regel seines Spiels besteht immer darin, [...] den Vorrat zu erneuern oder zu bereichern oder ihn mit den Überbleibseln von früheren Konstruktionen oder Destruktionen zu versorgen» (1968, 30). Die Bastelei von AFRO SAMURAI artikuliert eine Abkehr von der modernen «Metaerzählung» (Lyotard 1990, 51), ohne aber auf postmoderne Ironie zu setzen. Das heißt, das *anime* versieht seine Anleihen und Zitate zwar mit Anführungszeichen, verzichtet aber auf ein Augenzwinkern.

In Kontrast zu einfachen Genremischungen, wie sie auch schon im «klassischen» Hollywood-Kino an der Tagesordnung waren (vgl. etwa Altman 1999, 140ff), die ihr Material funktional für die Erzählung zu-rechtlegten und die gemischten Elemente synthetisierten, wird durch die Hybridisierung, wie sie in AFRO SAMURAI erfolgt, konträr zur «klassischen» Praxis der Genremischung, keine Kohärenz der Diegese mehr hergestellt. Stattdessen resultiert der Reiz der animierten Welt gerade aus ihrer Artifizialität: Das offen fragmentarische Nebeneinander disparater, scheinbar inkompatibler generischer Elemente sorgt für die Attraktivität der Diegese. In dieser Hinsicht treibt dieses Franchise eine vielfach auch im postmodernen Kino zu beobachtende Tendenz voran, beteiligt und befeuert also einen transgenerischen, ja transmedialen Trend.

AFRO SAMURAI spielt in einem schwer definierbaren Kosmos zwischen Mittelalter und Mythos, in einer Nicht-Zeit und an einem Nicht-Ort. So ungezwungen das *anime* generische Strukturen von *chanbara*, Western, *wuxia* und Science-Fiction hybridisiert, so frei geht es auch mit den Dimensionen von Raum und Zeit um. Einen physischen Referenzraum der Bilder gibt es nicht, die Ontologie der Diegese bleibt in einem permanenten Schwebezustand. Damit korreliert die atemporale Lokalisierung der Aktion. AFRO SAMURAI verzichtet auf historische Re-



4 Anspielungen auf das Science-Fiction-Genre in *AFRO SAMURAI* (TV-Serie)

ferenten, ja überhaupt auf Bezüge zur japanischen Geschichte. Es operiert lediglich mit bekannten generischen Versatzstücken und spielt so mit dem medienkulturellen Wissenshorizont des Publikums.

Noch ein weiterer Prozess der Hybridisierung ist zentral für *AFRO SAMURAI*. Das Franchise figuriert als Produkt einer zweifachen transkulturellen Appropriation. Denn es bezieht sich nicht direkt auf die Tradition von *chanbara*, sondern über den Umweg multipler «global cultural flows» (Appadurai 1990, 6), also transnational wirkmächtiger Diskurse und Praktiken kultureller Felder. Es nimmt eine Neu-Aneignung der in afroamerikanischen Subkulturen zirkulierenden Bilder japanischer Mythen vor – darunter insbesondere die im Zuge des Blaxploitation-Zyklus der 1970er Jahre hergestellten Konnekte zwischen asiatischer Martial Arts und ihrer afroamerikanischen Appropriation. Produktionen wie *THAT MAN BOLT* (David Lowell Rich/Henry Levin, USA 1973), *BLACK BELT JONES* (Robert Clouse, USA 1974) oder *THE TATTOO CONNECTION* (Tso Nam Lee, Hongkong/USA 1978)³ hatten bereits afroamerikanische Protagonisten mit Martial Arts-Fähigkeiten gezeigt, bevor mit *BLACK SAMURAI* (Al Adamson, USA 1977) und *DEATH FORCE* (Cirio H. Santiago, USA/Philippinen 1978) schließlich zwei Filme in die Kinos kamen, in denen explizit afroamerikanische Schwertkämpfer

3 Weitere Beispiele wären *BAMBOO GODS AND IRON MEN* (Cesar Gallardo, USA/Philippinen 1974), *T.N.T. JACKSON* (Cirio H. Santiago, USA/Philippinen 1975), *CLEOPATRA JONES AND THE CASINO OF GOLD* (Charles Bail, USA/Hongkong 1975), *HOT POTATO* (Oscar Williams, USA 1976) und *EBONY, IVORY & JADE* (Cirio H. Santiago, USA/Philippinen 1976).

nach Prinzipien des *bushido* agierten. Jim Kelly, der Hauptdarsteller aus *BLACK SAMURAI*, diente als Vorbild für die Figur des Afro.

Sowohl TV-Serie als auch Fernsehfilm und Videospiele besitzen darüber hinaus einen Hip-Hop-Soundtrack von *The RZA*, der nicht nur Mitglied des Rapper-Kollektivs *Wu-Tang Clan* ist, sondern auch den Soundtrack von Hybrid-Filmen wie *GHOST DOG: THE WAY OF THE SAMURAI* (Jim Jarmusch, USA 1999) oder *KILL BILL* (Quentin Tarantino, USA 2003–2004) schrieb.⁴ *AFRO SAMURAI* reiht sich also in ein asiaphiles Projekt ein, das afroamerikanische Subkulturen seit den 1970er Jahren perpetuieren und Potenziale der Identifikation zwischen differenter marginalisierten Ethnien offeriert (vgl. etwa Desser 2000; Prashad 2001; Kato 2007; Cha-Jua 2008; Wilkins 2008). Das *anime* reimaginiert *chanbara* für eine globale Gemeinschaft, macht aus dem japanischen Schwertkampffilm einen transkulturellen Text, einen Signifikanten kultureller Differenz, der einen infiniten Zwischenraum transnationaler Kultur markiert, in dem lokale Identität und globale Alterität neu verhandelt werden.

Damit gelingt *AFRO SAMURAI* im Sinne von Homi Bhabha die «Konzeptualisierung einer internationalen Kultur [...], die nicht auf der Exotik des Multikulturalismus oder der *Diversität* der Kulturen, sondern auf der Einschreibung und Artikulation der *Hybridität* von Kultur beruht» (2002, 58; Herv. i.O.). Die reziproke Durchdringung «reisen-der» Bilder und Töne, allegorisiert in der Ikone des afroamerikanischen Schwertkämpfers und dem Hip-Hop-Beat als Soundtrack zu *chanbara*, macht eine klare Unterscheidung von Fremdem und Eigenem, «Osten» und «Westen» unmöglich. Hier artikuliert sich eine generische wie kulturelle Grenzen durchbrechende Öffnung, deren hybrider Charakter ebenso liminale wie polyphone Qualität besitzt. Die «Vielstimmigkeit» des Franchise liegt darin begründet, dass im transnationalen kulturellen Dialog unterschiedliche Elemente von Blaxploitation und Schwertkampffilm ineinandergreifen, ohne aber in dieser Verbindung aufzugehen. Vielmehr ist ein dynamischer Prozess der Begegnung initiiert, an dem bipolare Strukturen zerbrechen müssen. Statt kulturelle Essentialismen zu postulieren, konstituiert *AFRO SAMURAI* ein Patch-

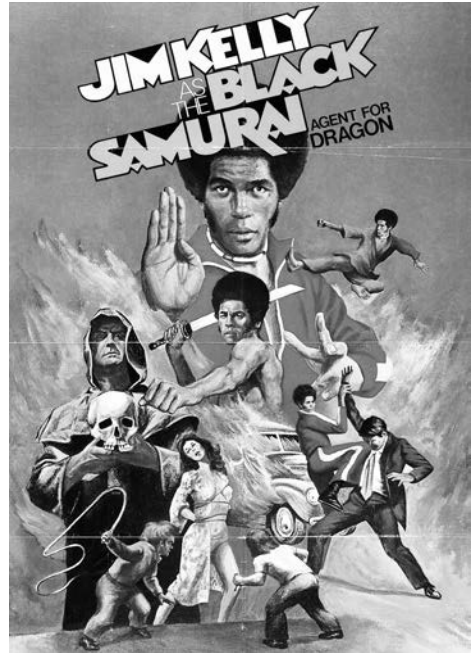
4 Mit der Tarantino-Produktion *THE MAN WITH THE IRON FISTS* (USA 2012) hat *RZA* kürzlich auch sein Debüt als Regisseur gegeben und eine Hommage an den hongkong-chinesischen Martial-Arts-Film der 1970er Jahre inszeniert. Er fungiert hier nicht nur als Soundtrack-Schreiber, sondern auch als Hauptdarsteller. Zu *RZA*, dem *Wu-Tang Clan* und ihrer Appropriation asiatischer Populärkultur vgl. einführend Wilkins 2008.

work verschiedenster Einflüsse, das gerade durch seine axiomatische Heterogenität besticht.

Dass die transmediale Figur des Afro in Fernsehserie, TV-Film und Konsolenspiel von Samuel L. Jackson gesprochen wird, verdeutlicht noch einmal die Hybridität des *anime* zwischen asiatischer und afroamerikanischer Kultur und zeugt – wie auch RZAs Soundtrack – von der Transnationalität der Co-Produktion.

Die japanische Medienkultur von *anime* figuriert heute als ästhetischer Knotenpunkt in einem globalen Netzwerk ökonomischen wie kulturellen Austauschs. Sie ist ein Symptom dessen geworden, was Globalisierungstheoretiker wie Michael Hardt und Antonio Negri die «post-postmoderne Kondition» nennen: infinite Zirkulation von Kapital, Information und Bildern (Hardt/Negri 2002, 150). Herrschaft erfährt im Sinne dieses politischen Theoriemodells eine permanente Durchmischung von Macht und Kultur, die «Grenzen nationaler Souveränität sind durchlässig wie ein Sieb, und jeder Versuch, die Migrationsbewegungen [...] zu regulieren, scheitert» (ibid., 255). Die Entwicklung geht weg von imaginerter Gemeinschaft, wie sie noch Benedict Anderson als «imagined political community» definierte (1991, 6). An die Stelle des Nationalstaates ist eine neue transnationale Ordnung getreten, wobei nach Negri und Hardt dem Imaginären, das heißt dem Raum der Fantasien und Fiktionen, entscheidende Bedeutung zukommt. Während alte Herrschaftsformen, verkörpert durch Nation und europäische Kolonialmacht, stets Grenzen markiert haben, gedeiht die Hegemonie des Empire in permanenter Bewegung. Herrschaft wird in ein dynamisches Modell von Kommunikation transponiert, das kulturelle Praktiken durch Produktion immanenter transnationaler Systeme neu definiert.

Anime reagiert auf die ökonomischen Entwicklungen der Transnationalisierung, indem es den globalisierten medienkulturellen Flüssen folgt. Aus ästhetischer Sicht sind Medientexte globaler Hybridität ein Effekt, oszillierend zwischen Eigenheit und Exteriorität, Autoaffirma-



5 Blaxploitation-Referenz: Jim Kelly als *BLACK SAMURAI* (Al Adamson, USA 1977)

tion und Fremdbezug, Identität und Alterität. AFRO SAMURAI ist mitnichten das einzige *anime*, das diese hybride Konfiguration herstellt, es steht vielmehr beispielhaft für entsprechende Tendenzen einer transnationalen Medienkultur, die heute auch – und gerade – das Feld der Animation prägen. Analog zur Transgression von medialen Plattformen und analog zur Überschreitung generischer Grenzen artikuliert auch die Inklusion von kreativem Personal aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten eine als axiomatisch zu charakterisierende Hybridität, die *anime* zum sowohl transmedialen, transgenerischen als auch transkulturellen Phänomen werden lässt. *Anime* bildet auf multiplen Ebenen «unreine» Qualitäten aus, deren radikale Durchmischung von Medien, Genres und Kulturen noch immer eine Herausforderung für die wissenschaftliche Analyse und Theoriebildung bedeutet.

Literatur

- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Altman, Rick (1999) *Film/Genre*. London: BFI.
- Anderson, Benedict (1991) *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Revised Edition. London/New York: Verso.
- Appadurai, Arjun (1990) Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. In: *Public Culture* 2,2, S. 1–24.
- Berndt, Jaqueline (2008a): 7 *Samurai/Samurai 7. Anime's hybride Zwischenräume* [www.uni-leipzig.de/~japan/cms/fileadmin/downloads/cool_japan/anime_berndt.pdf (letzter Zugriff am 05.11.2013)].
- (2008b) Zeichentrick–Japanisch. «Janimation» und Anime. In: *J-culture*. Hg. v. Steffi Richter & Jaqueline Berndt. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke 2008, S. 62–65.
- Bhaba, Homi K. (2000) *Die Verortung der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bordwell, David (2006) *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. London/Berkeley: University of California Press.
- Brophy, Philip (2005) *100 Anime. BFI Screen Guides*. London: BFI.
- Cha-Jua, Sundiata Keita (2008) Black Audiences, Blaxploitation and Kung Fu Films, and Challenges to White Celluloid Masculinity. In: *China Forever: The Shaw Brothers and Diasporic Cinema*. Hg. v. Poshek Fu. Urbana: University of Illinois Press, S. 199–223.

- Derrida, Jacques (1992) *Das andere Kap. Die vertagte Demokratie. Zwei Essays zu Europa*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Desser, David (1992) Toward a Structural Analysis of the Post War Samurai Film: In: *Reframing Japanese Cinema. Authorship, Genre, History*. Hg. v. Arthur Nolletti Jr. & David Desser. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, S. 145–164.
- (2000) The Kung Fu Craze. Hong Kong Cinema's First American Reception. In: *The Cinema of Hong Kong. History, Arts, Identity*. Hg. v. Poshek Fu & David Desser. Cambridge: Cambridge University Press, S. 19–43.
- Freyermuth, Gundolf S. (2007) Cinema Revisited. Vor und nach dem Kino: Audiovisualität in der Neuzeit. In: *Zukunft Kino – The End of the Reel World*. Hg. v. Daniela Kloock. Marburg: Schüren, S. 15–40.
- Friedrich, Andreas (Hg.) (2007) *Filmgenres: Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Guerrero, Ed (2003) *Framing Blackness. The African American Image in Film*. Philadelphia: Temple University Press.
- Hardt, Michael/Negri, Antonio (2002): *Empire. Die neue Weltordnung*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Hu, Tze-Yue G. (2010) *Frames of Anime: Culture and Image-building*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Jenkins, Henry (2006) Searching for the Origami Unicorn – THE MATRIX and Transmedia Storytelling. In: *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, S. 93–130.
- Kato, M.T. (2007) *From Kung Fu to Hip Hop. Globalization, Revolution, and Popular Culture*. Albany: State University of New York Press.
- LaMarre, Thomas (2002) From Animation to anime. Drawing Movements and Moving Drawings. In: *Japan Forum* 14,2, S. 329–367.
- (2009) *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lévi-Strauss, Claude (1968) *Das wilde Denken*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Looser, Thomas (2002) From Edo-gawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth Century Japan. In: *Japan Forum* 14,2, S. 297–327.
- Liotard, Jean-François (1990) Randbemerkungen zu den Erzählungen. In: *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Hg. v. Peter Engelmann. Stuttgart: Reclam, S. 49–53.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Prashad, Vijay (2001) *Everybody Was Kung Fu Fighting. Afro-Asian Connections and the Myth of Cultural Purity*. New York: Beacon Press.
- Rajewsky, Irina O. (2002) *Intermedialität*. Tübingen/Basel: Francke.

- Reid, Mark A. (1993) *Redefining Black Film*. Berkeley: University of California Press.
- Ritzer, Ivo (2011): «Weiße» Samurai – Japanische Kulturtransfers im Hollywood-Kino zwischen Neo- und Postklassik. In: *Die Zukunft des Wissens*. Hg. v. Konrad Meisig. Wiesbaden: Harrassowitz 2011, S. 115–142.
- (2012): When the West(ern) meets the East(ern). The Western all’italiana and its Asian Connections. In: *Crossing Frontiers. Intercultural Perspectives on the Western*. Hg. v. Thomas Klein, Ivo Ritzer & Peter W. Schulze. Marburg: Schüren 2012, S. 25–57.
- Ruddell, Caroline (2008): From the «Cinematic» to the «Anime-ic». Issues of Movement in Anime. In: *animation: an interdisciplinary journal* 3,2, S. 113–128.
- Schweinitz, Jörg (2006) *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Silver, Alan (2005) *The Samurai Film*. Woodstock/New York: Overlook.
- Silvio, Carl (2006) Animated Bodies and Cybernetic Selves. THE ANIMATRIX and the Question of Posthumanity. In: *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Hg. v. Stephen T. Brown. New York: Palgrave Macmillan, S. 113–137.
- Teo, Stephen (2009) *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wilkins, Fanon Che (2008) Shaw Brothers Cinema and the Hip-Hop Imagination. In: *China Forever: The Shaw Brothers and Diasporic Cinema*. Hg. v. Poshek Fu. Urbana: University of Illinois Press, S. 224–245.
- Yoshimoto, Mitsuhiro (2001) *Kurosawa. Film Studies and Japanese Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Zahlten, Alexander (2008): Something for Everyone. Anime und Politik. In: *Ganetchū! Das Manga Anime Syndrom*. Hg. v. Hans-Peter Reichmann & Stephan von der Schulenburg. Frankfurt a.M.: Deutsches Filmmuseum/Deutsches Filminstitut, S. 76–85.