

STOCKHOLMS UNIVERSITET
Filmvetenskapliga institutionen

PK 1/Ht 2002
Handledare: Bo Florin

FRÅN TRÄSNITT TILL TV-SERIE

En historisk översikt av serier och tecknad film i Japan

PK-uppsats framlagd

av Freddie Kaplan

Titel: Från träsnitt till tv-serie – en historisk översikt av serier och tecknad film i Japan
Författare: Freddie Kaplan
Institution: Filmvetenskapliga institutionen, Stockholms universitet
Handledare: Bo Florin
Nivå: Påbyggnadskurs
Framlagd: Ht. 2002

Abstract: Tanken bakom denna uppsats är att belysa en ofta negligerad del av japansk filmkultur och dess ofrånkomliga länk till de inhemska serietidningarna. I Japan är serier ett enormt stort, eget medium. Samtidigt hyser landet världens största animationsindustri. De båda medierna delar en gemensam estetik och en gigantisk genrevidd, men vad som verkligen binder dem samman är det faktum att den tecknade filmen till stor del baseras direkt på serietidningarnas karaktärer och historier. Den här uppsatsen är uppbyggd av historiska översikter av både japanska serier och tecknad film samt analyser på dessa. Genom att gå igenom mediernas historia ser man hur de har tillkommit, varför de har den ställning de har i samhället och hur detta symbiotiska, ibland parasitiska, band mellan tecknad film och serier uppkommit.

I inledningen argumenterar jag för att skriva halva uppsatsen om serietidningar, och menar att det är nödvänigt för att förstå hela bilden av den japanska tecknade filmen. Jag visar också på hur annorlunda det svenska klimatet är för serietidningar och tecknad film som riktar sig till äldre åldersgrupper. Mitt mål har också varit att göra en bred, grundläggande text som skall fungera som bra referensverk för kommande uppsatser, då det inte existerar något svenskt material på området i någon större utsträckning.

Mitt huvudsakliga syfte är att ta reda på hur dessa två medier uppstått och vad deras samband är. Detta är min huvudsakliga frågeställning. Jag vill också visa att de två medierna besitter en stor variation vad gäller genrer. Vid kontakt med västvärlden har det importerade materialet ofta utgjorts av smala, extrema filmer eller serier. Detta har då och i fortsättningen avfärdats som antingen bara våldsamt eller bara pornografiskt. Detta missförstånd vill jag överbrygga med min uppsats. Metoden utgörs av separata genomgångar av serier respektive tecknad film med efterföljande analysmoment. Jag har dessutom bifogat flera bilagor och bildbilagor.

I slutsatsen tar jag fasta på att serietecknaren och animatören Osamu Tezuka varit en viktig del för båda medierna och deras symbios. Plagiering är mer tillåtet och accepterat i Japan än i många andra länder, vilket också bidragit. Jag konstaterar också att den tecknade serien och den tecknade tv-serien är lika varandra gällande utformning och längd och utgör en passande form av film för en övergång från serier.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	1
Syfte	3
Metod	4
Avgränsning	4
MANGA	5
Vad är manga?	5
Mangans historia	6
De första serierna och dess genrer	6
Utländska influenser	6
Manga och andra världskriget	7
Sazae-san – en frisk fläkt	8
Osamu Tezuka och moderniseringen av manga	9
Vuxenserier för utlåning	12
Alternativ press	13
Dojinshi – amatörserier	14
Analys av mangans historia	17
Hotad framtid?	17
Enstaka individers förtjänst?	18
Tezukas inflytande och dess konsekvenser	19
ANIME	20
Vad är anime?	20
Animens historia	20
Hobby och propaganda	21
Osamu Tezuka och den tecknade tv-serien	22
Animationens fattiga uppväxt	23
Expansion	24
Hayao Miyazaki, Studio Ghibli och långfilmens återkomst	26
OAV	27
Gainax	28
Analys av animens historia	29
Den tecknade tv-serien	29
Amerikansk film	30
Serier som kreativ resurs	30
Olika kreativa utgångspunkter	30
Originalitet och kvalitet	31
Manga och anime som exportvara	33
Manga och anime i Sverige	34
SLUTSATS	36
KÄLLOR	38
Litteratur	38
Tidskrifter	39
Internet	39

Bilagor
1 Språk
2 Intervju med Simon Lundström
Bildbilagor 1-7

INLEDNING

Det här är en tvärvetenskaplig uppsats om japanska serier, MANGA, och tecknad film, ANIME. Den ägnar en stor del åt serier, och förtäljer mer om tv-serier än film. Trots detta belyser uppsatsen en viktig och hittills negligerad del av japansk filmkonst. Det går inte att skriva en fullödig uppsats om japansk tecknad film utan att inkludera de japanska serierna, vilket kommer att framgå i denna uppsats, då detta rör dess själva kärna.

Varför skriva en uppsats om serier och tecknad film? För en vuxen svensk ter sig denna fråga befogad, vi har inga serietidningar som riktar sig till en åldersgrupp över tonåren och ser man på tecknad film rör det sig oftast om amerikansk humor och satir som The Simpsons eller Southpark eller Disneys barn- och familjefilmer. I Japan däremot publiceras det över 200 olika seriemagasin, varav en stor del utkommer en gång i veckan. Ett magasin kan innehålla upp till 45 olika serier, och ha en storlek på hundratals sidor. På japansk tv visas det ungefär 50 tecknade tv-serier med ett nytt avsnitt varje vecka. Utöver det utkommer även cirka 15 tecknade serier endast för hyr- och köpmarknaden i månaden och ett antal tecknade långfilmer årligen.¹ I Japan finns det serier och tecknad film som riktar sig till de flesta. Där är både serier och tecknad film medier som står på egna ben. I detta ljus ter sig frågan om varför man ska skriva om serier och tecknad film mindre befogad. Man skulle lika gärna kunna fråga sig ”varför skriva om film eller litteratur”?

Bland det viktigaste med en uppsats på denna nivå är att den skall tillföra något nytt och om man tittar på forskning utomlands existerar det publicerat material om både japanska serier respektive tecknad film runt om i övriga Europa. Där ges serierna ut i stor mängd och de tecknade tv-serierna visas på flera kanaler, bland annat i Frankrike, Tyskland och Italien. Mina främsta källor är hämtade från USA, där fenomenet fått ett stadigt fotfäste och fortsätter att växa, med en mängd titlar serier, tv-serier och filmer som översätts och säljs direkt på den Amerikanska marknaden. Bara de senaste åren har flertalet böcker på ämnet publicerats i USA, vilket givetvis hänger ihop med serierna och filmernas ökade försäljning. Amerikanska förläggare har insett att det finns en köpstark marknad som vill läsa litteratur om sitt intresse, men litteraturen ger även den oinvigda allmänheten en chans att förstå vad det är som lockar och vilka budskap som förmedlas i dessa importerade medier.

Samma slags litteratur existerar inte i någon mån i Sverige. I Nationalencyklopediens tionde band från 1993² står att läsa ett kort stycke om japanska tecknade serier, men inte ett ord om den tecknade filmen utöver att majoriteten av televisionen består av underhållning.

¹ Horn, Carl Gustav “Overview: They all look like Speed Racer... Anime from America to Japan and back again”, i Annette Roman (red.) *Japan Edge, the insider's guide to Japanese pop subculture* (San Francisco, Cadence Books, 1999), s 16

² Under rubriken *Japan, tecknade serier*, s 89. Utgiven av Bokförlaget Bra böcker AB, Höganäs.

Min äldsta källa, Japan: Film Image av Richard N Tucker, som är utgiven 1973 nämner den japanska tecknade filmen, men håller sig på en sidas längd trots en stark marknad av tecknad film i Japan sedan mitten av 60-talet. Den källan är utgiven i Storbritannien, som likt Sverige har en relativt svag marknad för serier och har en allmän syn på serier och tecknad film som något som endast riktar sig till barn, eller lämpar sig för korta skojfilmer. I dag har Sverige fortfarande ett svagt serieklimat med ett fåtal utgivningsförsök av manga i olika serietidningar och det har fortfarande idag bara visats ett par japanska tecknade tv-serie för barn på svensk markbunden television³. Det är därför inte så svårt att förstå varför det inte finns någon större mängd svenskt material att tillgå om dessa ämnen. De enda exemplen jag stött på är enstaka tidningsnotiser, flertalet artiklar i Sveriges enda facktidsskrift om seriemediet, Bild & Bubbla, och en ensam pk-uppsats om japansk tecknad film på den filmvetenskapliga institutionen i Stockholm. Samtliga av dessa baserar sig dock – uppenbarligen – på utländska källor. Med denna uppsats hoppas jag sätta en god grund för vidare forskning inom ämnet i vetenskapliga sammanhang och har därför gjort den ganska bred och fokuserat på de två mediernas historik och grundläggande drag.

Den här uppsatsen innehåller således en hel del text om serier. Den första halvan av uppsatsen ägnas helt åt den japanska seriens historik och en analysdel på denna. Därefter följer en andra halvan där den tecknade filmens historia finns med och analyseras. Varför jag har valt att strukturera min uppsats på detta sätt är främst att det inte är möjligt att skriva en uppsats om japansk tecknad film utan att nämna serier. Enligt en uppgift från 1981 visade japansk television över 150 tecknade tv-serier under en månad. Mer än hälften baserades på serier⁴. Att helt utelämna serier skulle ge en fragmentarisk bild av Japans animationsindustri. Eftersom uppsatsen är tänkt att vara grundläggande måste mediernas historia finnas med och utgör en stadig stomme. Seriernas historia är längre än den tecknade filmens och tar därför också något större plats. Att skriva ihop de båda mediernas historia är inte omöjligt, men skulle resultera i en mycket svårbegriplig och tung text, vilket är tvärt emot mina riktlinjer för denna uppsats.

SYFTE

Manga och anime kan ofta ges en skev bild och avfärdas ibland som antingen ”bara våld och snusk” eller ”stora robotar som slåss” eller ”jätteögda små flickor med enorma bröst”. Alla dessa saker existerar inom manga och anime, men de är endast en liten del av helheten. Med min uppsats vill jag belysa båda dessa mediers genrebredd och olika målgrupper i ett försök att överbrygga en lång historia av missförstånd grundat på okunskap.

³ Den tecknade tv-serien om *Mumintrollen* (SVT) och *Sailor Moon* (TV4).

⁴ Schodt, Frederick L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Kodansha America, New York, 1983), s 146

I Japan är serier ett enormt medium med ett mycket brett utbud av olika genrer och stilar, och man kan säga att ”alla” läser manga utan att det är någon större överdrift. Samtidigt har Japan en av världens största animationsindustrier, vilken producerar filmer, tv-serier och särskilda miniserier. Vad som är direkt påtagligt gällande den tecknade filmen och serierna är att de delar samma estetik och särartade teckningsstil, vilken skiljer sig markant från den traditionellt västerländska⁵. Likaså är produktionssystemet annorlunda och det förekommer en slags dold produktionskedja som går i leden från amatörserier till serier till tv-serier, långfilmer och hyr- och köpvideos. HUR HAR DESSA MEDIER UPPSTÅTT OCH VAD ÄR DERAS SAMBAND?

METOD

Utgångspunkterna för uppsatsen ligger i de olika mediernas historia. Jag tänker också titta närmare på flera personer som bidragit till mediernas framgång, i synnerhet OSAMU TEZUKA, vars namn återkommer genom hela uppsatsen. Serier och tecknad film kommer att undersökas var för sig och sedan analyseras utifrån mina frågeställningar. Till min hjälp har jag några bilagor. Bilaga 1 ger språklig hjälp så att inte barriären mellan japanska och svenska ska behöva utgöra något hinder. Jag inkluderar dessutom en intervju med Simon Lundström, ordförande i Sveriges största förening för japanska serier och tecknad film, och en hel drös bildbilagor för att visa den unika, japanska estetiken i manga och anime.

AVGRÄNSNING

Det kanske kan tyckas att den här uppsatsen tar upp lite av varje, vilket i och för sig är meningen, men det finns mycket kvar att ta upp. Jag tänker inte skriva om förlagsprocessen bakom utgivningen av manga eller produktionen av anime och inte heller otaku-fenomenet, de allra mest hängivna fansen som endast lever för sin hobby. Jag har valt att låta bli att i detalj gå igenom den enorma genrevidd som finns hos både anime och manga men försökt att ge en så bred bild som möjligt i uppsatsen.

Den största avgränsningen jag fått göra gäller de rent tekniska aspekterna av manga och anime. En formmässig jämförelse och analys hade varit givande, men jag har lämnat ut detta område dels på grund av att uppsatsen skulle blivit för uppstyckad och spretig, men mest på grund av att jag saknar lämpligt underlagsmaterial.

⁵ Det vill säga europeiska och Amerikanska traditioner.

MANGA

*"One of the most common synonyms to describe manga is 'air', something that has permeated every crevice of the contemporary environment. Manga can be purchased from train platforms kiosks, in book shops near railway stations and on shopping malls and streets, as well as in art book shops and luxury department stores; it can be bought from any 24-hour convenience store, a snack bar in a car park at a tourist resort, at a grocery store serving the needs of a remote village, or from a vending machine chained to the corner of a street."*⁶

Sharon Kinsella, 2000

VAD ÄR MANGA?

Kort kan man kalla uttrycket ett samlingsnamn för japanska serier. Men innan man kan tala om japanska serier är det viktigt att veta vad begreppet och mediet serier innebär. En av de grundläggande böckerna om "serievetenskap" är Scott McClouds *SERIER, DEN OSYNLIGA KONSTEN*. Där diskuteras definitionen av serier med utgångspunkt i den amerikanske seriegurun Will Eisners uttryck "sequential art", *SEKVENSKONST*. McCloud utvecklar det hela med att säga⁷ att tagna för sig själva är bilder bara bilder, men ingår de i en sekvens blir bildkonsten till seriekonst. En definition som är helt neutral vad gäller stil, kvalitet och innehåll. Han skiljer alltså formen från innehållet, vilket gör definitionen särskilt intressant då denna uppsats behandlar en mycket speciell form av serier.⁸

McCloud resonerar sig slutligen fram till definitionen "uttrycksform som består av sidoställda, föreställande och andra bilder i avsiktlig sekvens, vilka syftar till att förmedla information och/eller framkalla ett estetiskt gensvar hos betraktaren".⁹

Självva namnet "manga" är myntat 1814 av den store träsnittskonstnären Hokusai Katsushika (1760-1849) för att beskriva stolliga bilder.¹⁰ Ordet består av tecknen MAN (ung. oansvarig) och GA (bild) och översätts oftast till just "oansvariga bilder".

En snabb jämförelse mellan den västerländska normen vad gäller serier och den japanska visar också den dramatiska skillnaden. I Sverige kostar en serietidning i färg på 100 sidor runt 40 kronor, i USA kostar en serietidning i färg på 32 sidor (inklusive flera sidor reklam) runt \$2,5 – ungefär 23 kronor. I Sverige utkommer en serietidning varje eller varannan månad, i USA en eller två gånger i månaden. I Japan kostar en svartvit 400 sidors serietidning som kommer ut varje vecka \$3-4¹¹ – runt 30-35 kronor. Serietidningsklimatet är bevisligen ett helt annat, men det är inte det enda som skiljer manga från västerländska

⁶ Kinsella, Sharon, *Adult manga: culture & power in temporary Japanese society* (University of Hawai'i Press, Honolulu, 2000), s 4.

⁷ Bokstavligen, då boken är gjord i serieform.

⁸ McCloud, Scott, *Serier – den osynliga konsten*, (Epix Förlags AB, Stockholm, 1995), s 5-9

⁹ Ibid., s 9

¹⁰ Schodt, Frederick L., *Dreamland Japan: Writings on modern manga* (Stone Bridge Press, California, 1996), s 34

¹¹ Ibid., s 23.

serier. Manga använder sig av ett mer visuellt berättande, medan västerländska serier tenderar, oftast på grund av platsbrist, att luta åt textbaserat berättande och dialog (se bildbilaga 1). Detta kan också speglas i det japanska skriftspråket som är symbolbaserat. Manga är i mycket högre grad cinemastiskt, och påminner om en film i sitt berättande. Film och manga har liksom manga och japansk tecknad film, anime, mycket gemensamt. Hur kommer detta sig?

MANGANS HISTORIA

Genom att gå igenom mangans historia kan man få en inblick i hur man i dagens Japan ser på serier, och än viktigare VARFÖR. Det är också genom att titta tillbaka på historien som man kan utröna framtiden. Hur kom den dit den är idag och hur verkar morgondagen se ut?

De första serierna och dess genrer

När skapades den första formen av japanska serier? Svaret på den frågan beror främst på definitionen på vad en serie är. Det tidigaste ursprunget i Japan kan spåras tillbaka till 1100-talet och de fyra CHOJUGIGA, eller ”djurrullarna”. Denna tid faller inom HEIAN-PERIODEN i Japan vilken ofta kallas landets kulturella guldålder. Kalligrafi, måleri, dans, poesi frodades och de första romanerna i modern mening tillkom. Djurrullarna var monokroma skriftrullar med skämtsamma teckningar innehållandes bland annat Disney-liknande antropomorfa djur. Som upphovsman utpekades den buddistiske prästen Kakuyu, också känd som TOBA. Historierna i Djurrullarna följer en fast kontinuitet men saknar de avgränsningar som vi finner i dagens serier i form av rutor, men övergångar i tid, plats och känslor representeras av dimma, lönnblad, körsbärsblommor och andra underförstådda symboler som fortfarande används i Japan. Flera olika företeelser som fortfarande existerar i olika former återfinns i rullarna, såsom fistävlingar (som numer kan ses på tv i Japan) och återgivningar och jämförelser män emellan om storlek på det manliga könsorganet. Dessa visuella skämt involverande könsorgan lever kvar än idag i japanska serier. Under 1700-talet och det tidiga 1800-talet förekom det träsnittstryckta böcker med fabelhistorier och skämtteckningar kallade Toba-e (”Toba-bilder”, efter ”Djurrullarnas” kreatör) och kibyoshi, båda mycket populära i de stadsområden där de förekom.

Utländska influenser

Det japanska samhället levde fram till 1853 i en självvald isolering från omvärlden, integrering med andra länder var förbjudet. USA tvingade emellertid Japan att öppna sina gränser för handel och landet fick då för första gången direkt kontakt med utländska influenser. Två personer som kom att göra stor påverkan var britten Charles Wirgman

(1835-1891) och fransmannen George Bigot (1860-1927), som introducerade europeiska serier. De bodde i Japan och gjorde serier på sina respektive språk men översattes så småningom till japanska allteftersom deras popularitet ökade. Dessa utlänningar tillförde den europeiska traditionen av sociala och politiska skämtteckningar och tekniska aspekter som perspektiv, anatomi, skuggning men framförallt introducerade de upplägget med det sekvensiella berättandet och pratbubblan. Nya trycktekniker gjorde att serierna kunde spridas allt vidare och i allt större upplaga och de japanska humormagasinen började ta efter sina europeiska förebilder och gick över till att teckna med penna istället för med den traditionella penseln.

Under 1920-talet for många japanska serieskapare över till USA och kom där i kontakt med formatet och humorn i de populära dagstidningsstripparna. 1923 började bland annat amerikanen George McManus populära serie ”Bringing up Father” publiceras i Japan. Att amerikanska strippserier¹² började publiceras i Japan utgjorde inget hot mot de inhemska serieskaparna, men allt fler japanska strippar gjorda efter Amerikansk modell började dyka upp i dagstidningar runt om i Japan. På 30-talet publicerades det fler och längre serier i olika magasin riktade till respektive pojkar, flickor och de riktigt unga barnen. De populäraste serierna såldes senare i samlingsvolymer. Detta system, att publicera flera olika serier i ett magasin och sedan ge ut samlingsvolymer, TANKOBON, är fortfarande det rådande.

Manga och andra världskriget

För det homogena Japan innebar andra världskriget en ännu starkare konformitet och lydnad under den fanatiskt militanta regeringen. Serieskapare var inga undantag, med extremt få som satte sig på tvären. Efter Pearl Harbor 1941 fanns det tre områden och uppgifter för serier i Japan; harmlösa familjestrippar som uppmuntrade till nationell solidaritet, nedsättande och förvridna bilder av fienden och slutligen ren propaganda. Serier som publicerades utomlands skulle dels för Asiens befolkning måla upp Japan som dess räddare och de allierade som dess fiender, dels sänka moralen hos de allierade trupperna. Serier passade ypperligt för just detta syfte eftersom de gick över alla språkbarriärer och förlitade sig på bildkonst.

Under kriget var engelska helt förbjudet, men efter kapitulationen frossade man i det västerländska språket och dess bokstäver. Ett stort behov av billig underhållning blev ytterst påtagligt i det japanska samhället och seriernas popularitet ökade, speciellt inom en hittills mycket blygsam genre, science-fiction. En annan form av underhållning var KAMI-SHIBAI, ”pappersteater”. Uppläsare reste runt och visade bilder (serierutor) i en låda

samtidigt som denne berättade historien och gjorde ljudeffekter, inte alls olikt de BANSHI (eller ”katsuben”) som berättade och kommenterade handlingen i stumfilm fram till mitten av 30-talet då ljudfilmen blev norm i även i Japan.¹³ När televisionen gjorde sitt inträde och intresset för kami-shibai försvann fortsatte flera av de som arbetat med att göra ”pappersteatern” med att göra serier i stället. En av dem var GOSEKI KOJIMA (1928-2000), känd som tecknare av KOZURE OKAMI (”Lone Wolf and Cub” i USA), en serie som gavs ut under namnet SAMURAI i Sverige.¹⁴

Sazae-san – en frisk fläkt

Efterkrigstiden i Japan innebar friare former för konsten och uttrycksförmågan, det fanns fortfarande censur men inte alls så hård som under kriget eller innan. På seriefronten innebar det bland annat fria händer vad gällde sociala och politiska ståndpunkter, men de mest populära serierna var roliga och uppmuntrande familjestrippar. Den mest populära och folkkära strippserien under formatets storhetstid var SAZAE-SAN (se bildbilaga 2B), av MACHIKO HASEGAWA (1920-1992).

1934 flyttade hennes familj – som bestod av hennes mor, tre systrar och två systerdöttrar – till Tokyo. Året därpå debuterade den femtonåriga Machiko som tecknare med TANUKI NO MEN (ung. ”Grävlingmasken”) i tidningen Shoyo Karabu. Efter att ha gått ut skolan 1936 fick hon plats som lärling hos den framgångsrike barntecknaren SUIKO TAGAWA, mest känd för barnserieklassikern NORAKURO från 1931¹⁵. Efter en tid hos Tagawa gick Hasegawa vidare och under krigsåren gjorde hon en följetongsserie för flicktidningen Shoyo Club. Krigsförhållanden förhindrade dock serien från att nå större framgångar och de flesta barntidningarnas material bestod snart av propagandistisk text snarare än serier. 1944 evakuerades Hasegawa och hennes familj från Tokyo till Fukuoka-prefekturen. Där slog hon sig snabbt in på dagspressen. De amerikanska strippserier som under tidigt 20-tal introducerats i dagstidningar, till exempel Gyllenblom, Pär och Polly och Storklas och Lillklas, blev snart ersatta av japanska tecknare som lånade formen av sina amerikanska kollegor¹⁶. För Hasegawa som var en rutinerad tecknare tog det inte lång tid innan hon lyckades slå sig in på marknaden. Idén till serien sägs ha tillkommit under en semester i badorten Momoji, och samtliga karaktärer i Sazae-san har faktiskt namn som anknyter till havet. 1946 antogs ursprungsversionen av Sazae-san av lokaltidningen

¹² En strippserie är en serie på några rutor vars handling kretsar kring ett skämt, exempelvis HAGBARD HANDFASTE och KNASEN.

¹³ Thompson & Bordwell, *Film history: an introduction* (McGraw-Hill Inc, New York, 1994), s 205 och s 228.

¹⁴ Hellman, Bror, ”Moshi, moshii!”, *Bild & Bubbla*, nr 2 2001, s 44.

¹⁵ Nilson, Peter, ”Machiko Hasegawa – en annan bild av Japan”, *Bild & Bubbla*, nr 2 2002, s 18. Norakuto är mer känd som *Black Stray* i väst.

¹⁶ Ibid., s 19.

Fukunichi Shimbun där den gick fram till 1949. Samtidigt hade Hasegawa flyttat tillbaka till Tokyo och tillsammans med sina systrar startat SHIMAISHA, ett eget företag för hanteringen av rättigheter och utgivningar av hennes serier. Redan 1947 utkom den första samlingen seriestrippar. Efter ett kort gästspel mellan 1948 och 1949 i dagstidningen Shin-Yukan, fann slutligen Sazae-san sin plats i Asahi Shimbun, idag en av världens största dagstidningar, där den ersatte Chic Youngs BLONDIE från 1951.

Sazae-san, var optimistisk och hade en påtaglig framåtanda som passade väl in i efterkrigstidens Japan. Hasegawa själv var en god representant för det nya Japan - en ung, framgångsrik kvinna. Hasegawa undvek dock kontroversiella frågor i serien vilket kan ha bidragit till dess stora framgång. Den kombinerade de Amerikanska influenser som strömmade in med en förankring i traditionellt japanskt familjeliv. Serien fortsatte utan avbrott fram till 1975 och hamnade slutligen på sammanlagt 6 477 strippar. Baserat på serien producerades det bland annat nio framgångsrika biofilmer med Chiemi Eri i huvudrollen, en tv-serie från 1955, en tecknad tv-serie från 1969, en teaterpjäs och en hel del schlagertexter¹⁷. 1985 fick Hasegawa sitt eget museum och sammanlagt skall bokutgåvorna av Sazae-san ha sålt i 62 miljoner exemplar.¹⁸ Vad gör då Machiko Hasegawa till en så viktig figur inom manga? Hon blev en förebild och inspirationskälla för de påföljande årtionden av kvinnliga serieskapare och lade på så sätt grunden för kvinnans starka ställning på dagens japanska seriescen (mycket starkare än till exempel både Europa och USA). Parallellt med Sazae-san gjorde hon dessutom andra serier om kvinnor i hennes egen ålder (och på så sätt riktade till kvinnor i denna ålder), som till exempel EIPURON OBASAN (ung. "Tant Förkläde") och IJIWARU BASAN (ung. "Envisa farmor")¹⁹ och breddade alltså seriemediets åldersgrupp.

Osamu Tezuka och moderniseringen av manga

*"Shintakarajima was 200 pages long. Its creative page layout, clever use of sound effects, and lavish spread of frames to depict single action made Shintakarajima almost like watching a movie."*²⁰

Frederick L. Schodt, 1983.

Då magasinen med samlade serier blivit för dyra för de flesta, startades flera små, oberoende bolag, främst lokaliserade i Osaka, som gav ut billiga så kallade "röda böcker", serieböcker med rött tryck på framsidan. Serieskaparna fick knappt betalt, men hade så gott

¹⁷ Ibid., s 20.

¹⁸ Ibid., s 21.

¹⁹ Ibid., s 22.

²⁰ Schodt, *Manga! Manga!*, s 62.

som obehindrad frihet. Det var i denna miljö som den medicinstuderande Osamu Tezuka (1928-1989) 1947 skapade serien SHINTAKARAJIMA, ”Nya skattkamarön”. Redan i sina tonår hade han fått sin serie ”Goastman & Ever onward”²¹ publicerad, men det var med Shintakarajima som han fick sitt stora genombrott.

Osamu var ett av tre syskon i en kulturellt intresserad familj. Pappan var intresserad av serier och film och familjen hade tillgång till en egen projektor vilket innebar att man under mellankrigstiden kunde titta Chaplin och tidig animerad film.

Tezukas fallenhet för tecknande visade sig tidigt, liksom hans intresse för västerländsk mytologi och litteratur, som man också finner spår av i flera av hans verk, som inkluderar flera serieversioner av böcker som till exempel ”Faust” och ”Brott och straff”. Tezuka började studera till läkare efter skolan 1945, vilket höll honom borta från krigsfronten de sista två månaderna av kriget. Han hade då tecknat cirka 3000 seriesidor. Parallellt med sina studier fortsatte han med serietecknandet och 1946 fick han in foten på dagstidningen MAINICHI SHIMBUNS barnavdelning Shokokumin Shimbun med serien MA-CHAN NO NIKKICHO, ”Lilla Mas dagbok”, en strippserie.²² Efter ytterligare några jobb på dagstidningar fick Tezuka chansen att göra serier för de ”röda böckerna” vilket resulterade i den kolossalt framgångsrika Shintakarajima. Väl utexaminerad läkare vid 1952, kunde han helhjärtat ägna sig åt serier. Efter att ha skapat titlar som METROPOLIS (löst baserad på Fritz Langs film från 1927, blev en animerad långfilm 2001 regisserad av Taro Rin) och LOST WORLD åt förlag som gav ut röda böcker, rekryterades han av Tokyopressen som erbjöd honom plats på tidningar som SHONEN och MANGA SHONEN. Där inledde han arbetet på två blivande klassiker, JUNGURU TAITEI (”Djunglekejsare”, ”Kimba the White Lion” i USA) och ATOMU TAISHI (”Ambassadör Atom”), som snart döptes om till TETSUWAN ATOMU (”Den mäktige Atom”, känd som ”Astro Boy” i USA; se bildbilaga 2A).²³ Båda blev senare filmatiserade av Tezuka själv.

Tezuka var inspirerad av film och försökte efterlikna filmtekniker i serien. I sin självbiografi skriver han:

”I felt [after the war] that existing comics were limiting ... Most were drawn ... as if seated in an audience viewing a stage, where the actors emerge from the wings and interact. This made it impossible to create dramatic or psychological effects, so I began to use cinematic techniques ... French and German movies that I had seen as a schoolboy became my model. I experimented with close-ups and different angles, and instead of using only one frame for an action scene or the climax (as was customary), I made a point of depicting a movement or facial expression with many frames, even many pages ... The Result was a super-long comic that ran to 500, 600, even 1000 pages ... I Also believed that comics

²¹ Rafaelli, Luca, m fl, *A Reader in Animation Studies* (John Libey & Company Pty Ltd, Sydney, 1997), s 126. Den Amerikansk titeln var den enda jag kunde hitta.

²² Nilsson, Peter, ”Osamu Tezuka – Manga no Kami-sama”, *Bild & Bubbla*, nr 2 1999, s 30.

²³ Ibid., s 31.

were capable of more than just making people laugh. So in my themes I incorporated tears, grief, anger, and hate, and I created stories where the ending was not always 'happy.' ²⁴

Formatet med flera hundra sidor gav upphov till avancerade former av karaktärsutveckling och intriger, något serievärlden inte ens kunnat föreställa sig tidigare.

1953 hade Tezuka tröttnat på att endast göra serier för pojkar och ville försöka skapa en serie riktad till flickor istället. Under större delen av hans uppväxt hade hans familj varit bosatt i Takarazuka, och hans mammas teaterintresse hade lett till att han kommit i kontakt med den så kallade TAKARAZUKATEATERN, ett teaterkompani grundat 1914 av en järnvägsman med smak för västerländsk opera.²⁵ Denna influens blandad med traditionell japansk teater ledde till ett intressant resultat. Bland de grundläggande egenskaperna finns en romantisk förkärlek för starka känslor, men vad som särskiljer Takarazukateatern är att endast kvinnor får stå på scen, även i de manliga rollerna. Detta medför en speciell underton och farmförändret kan beskrivas som överdrivet kvinnligt – vilket gjort den till en succé bland de japanska kvinnorna.

Tezuka infogade de egenskaper och teman som han funnit hos Takarazukateatern i RIBON NO KISHI, (ung. ”En riddare i band”; se bildbilaga 2C)²⁶, en historia om en kungafamilj som endast får en dotter som tvingas klä ut sig till en prins för att kunna utföra hjältedåd och göra anspråk på tronen. Den romantiska grundtonen, den exotiska scenografin och betoningen av fenomenet kvinna i manskläder kombinerat med hans filmiska berättande skapade något helt nytt och spännande, inte minst för flickorna som serien riktade sig till. Så småningom, allt eftersom fler och fler, både män och kvinnor, tog efter Tezukas banbrytande verk blev manga riktad till flickor, SHOJO, en egen genre och utgör idag en tredjedel av all manga (se bildbilaga 3, Shojo).

1954 påbörjade han mangan HI NO TORI, ”Fenix”. En serie med teman om filosofi och religion som kom att återkomma med nya partier under hela hans karriär. Mot 60-talet arbetade Tezuka främst med tecknad film och filmatiserade flera av sina egna serier. Tezuka fick en come-back inom manga under 70-talet med serier som BLACK JACK (’73-’78) och ännu senare med ADORUFU NI TSUGU (”Adolf”, ’83-’85).

²⁴ Schodt, *Manga! Manga!*, s 63.

²⁵ Nilsson, ”Osamu Tezuka”, B&B 2/99, s 28

²⁶ Svåröversatt till svenska, ”ribon” syftar på det engelska ordet ”ribbon”, ett band eller ordensband som kvinnor kan knyta rosetter med. ”En riddare med rosett” skulle alltså kunna vara en alternativ titel på svenska, eller en direktöversättning av den engelska titlen Princess Knight”. Ibid., s 32

Vuxenserier för utlåning

Tezukas serier blev publicerade i de stora magasinerna, vilka sålde i enorma upplagor. Delvis på grund av hans framgångar blev serier betraktade som ett starkt kreativt medium, tillgängligt för alla. I och med att det inte krävdes så mycket resurser, till skillnad från exempelvis film vilket kräver kontakter, utbildning och pengar, började manga locka till sig författare och illustratörer från andra kulturella håll.

Suget efter billig underhållning hade skapat en stor marknad för betalbibliotek, där man för en billig penning kunde låna böcker och magasin med manga. (Biblioteken existerar än idag, men i en mycket mindre utbredning, 1983 fanns det endast kvar 2000 av de en gång 30 000.) Vissa tecknare gjorde serier enkom för dessa bibliotek. Serietecknarna använde sig av de nya populära cinematiska teknikerna och tilltalade en äldre läsargrupp, bland annat gymnasieelever och unga fabriksarbetare. Tecknarna använde sig av en mer vuxen och allvarlig teckningsstil och serierna innehöll oftast en betydligt actionorienterad handling. Serierna kallades GEKIGA²⁷, ”dramatiska bilder” och innehöll en hel del sex och våld. Många som tidigare tecknat för kami-shibai drogs till den nya, spännande seriestilen, började teckna gekiga och bidrog på så vis med nya kreativa krafter.

Utgivarna av manga såg den nya mangans popularitet och i och med ekonomins uppgång i slutet av 50-talet gjorde serieläsarna mer köpkraftiga, kom det snart ut allt fler renodlade seriemagasin på flera hundra sidor, både till flickor (shojo) och pojkar (shonen) och på veckobasis. I mitten av 60-talet var den moderna formen av manga etablerad och hade ett starkt symbiotiskt band med tv och film²⁸, som vi ska se längre fram. Allteftersom den moderna formen av manga utvecklades, anammades den också av den övriga kulturen och i dagens Japan återfinns manga- och animemotiv på alla tänkbara slags spin-off produkter och grafikmässigt i en mycket stor del av den mängd tv- och dataspel som produceras och utvecklas där. Populär manga har på senare tid lyckats ta sig till västvärlden i allt större utsträckning, en utveckling som börjar märkas även här i Sverige.

²⁷ Myntat av Yoshihiro Tatsumi och hans serie KAGE, ”Skugga”. Schodt, *Manga manga!*, s 67

²⁸ Ibid., s 67

ALTERNATIV PRESS OCH AMATÖRSERIER

*"It is said that now is the golden age of manga. So shouldn't works of outstanding quality be published? Or isn't the real situation one in which many manga artists are being worked to death, while they are forced into submission, servitude and cooperation with the cruel requirements of commercialism? With this magazine I thought I would show you what real story manga is. COM is a magazine for comrades who love manga."*²⁹

Osamu Tezuka, 1967

Runt 1960 började övergången till veckopublikationer att drabba kreatörerna av manga. De som inte klarade av eller inte ville jobba med veckoutgivning fann andra kanaler att distribuera sina alster och det uppstod en underjordisk mangarörelse jämte den växande mangascenen. Förlagen lockade tecknare med upp till tio gånger så hög lön per sida än vad manga-biblioteken kunde erbjuda. Detta ledde till att en stor del gekiga-serier plötsligt hamnade i de stora veckoutgivna shonenmagasinen riktade till pojkar och extremt våld och sex hamnade nu hos en snäppet yngre åldersgrupp än tidigare. Övergången till veckoutgivning innebar också ett mycket hastigare arbete för tecknarna och en noga övervakning från förlagets sida.³⁰ Många mangaskapare hade problem med detta och ansåg att de tappade kontrollen över sina verk och att tidspressen gjorde tecknandet lidande.

Som gensvar skapades det under 60-talet flera små publikationer som gav full frihet till enskilda kreatörer. Osamu Tezuka startade just ett sådant månadsmagasin 1967, COM. Tidningen blev etablerad som ett mangamagasin för vuxna, i vilket alla former av konstnärliga uttryck, inklusive bilder med sexuellt innehåll, kunde publiceras. Tezuka själv och flera av hans *deshi*, "lärlingar", och gamla assistenter som bidrog till tidningen var i grunden tecknare av barnmanga, vilket i sig var ett gensvar på den mängd vuxenmanga, gekiga, som florerade under tiden. Det var här som Tezukas djupare verk som *Hi no Tori* publicerades.³¹

En annan mycket viktig tidskrift var GARO, startad 1964 och utgiven under samma ledning fram till 1997³². I den publicerades gekiga av bland annat Shirato Sanpei och Tsuge Yoshiharu, två framstående serieskapare som inte kunde jobba åt de stora förlagens veckopublikationer. Den totala kreativa friheten som GARO erbjöd innebar dock artisterna inte fick betalt för sina bidrag.³³

²⁹ Kinsella, *Adult manga*, s 103.

³⁰ Ibid.

³¹ Nilsson, "Osamu Tezuka", B&B 2/99, s 33.

³² Kinsella, *Adult manga*, s 103.

³³ Ibid., s 104.

Dojinshi

“Dojinshi are an amazing aspect of Japanese media culture: a form of publishing as a hobby, practiced by fans in as many as 50 000 individual circles throughout Japan, representing any and every field of interest. While what these creative circles produce can in fact be anything from an original video to a tea mug, the vast majority of dojin consist of printed matter”³⁴.

Carl Gustav Horn, 1999

Utöver den enorma utgivning av manga i Japan förekommer det även en stor del av amatörserier. Med rötterna bland de överblivna tecknarna som inte passade in i det nya vecobaserade utgivningssystemet ger nu amatörserier, DOJINSHI, upphov till flera årliga konvent med upp till 300 000 besökare³⁵ där tiotusentals olika amatörserier säljes av dess upphovsmän och -kvinnor. Ungerfär 60 procent av besökarna till det största konventet COMIC MARKET (oftast förkortat till Komike eller Komiketto) är unga kvinnor.³⁶ Det är mycket lätt och relativt billigt att trycka sina serier på ett professionellt sätt eftersom det existerar många, små förlags- och tryckbolag. De ursprungliga dojinshiserierna massproducerades med hjälp av de, under det tidiga sjuttioalet, nya fotokopieringsbutikerna.³⁷

Det finns några övergripande indelningar i dojinshi. Givetis förekommer ORIJINARU, originalserier, men många av serierna på dojinshiscenen är direkt baserade på andra, eller snarare, många serier använder sig av välkända karaktärer. Detta gäller givetvis för parodier av populär anime, ANIPARO, men även JUNE MONO – eller SHONEN AI – och YAOI, genrer inom doujinshi vars tecknare är kvinnor och vars teman kretsar kring manlig homosexualitet (se bildbilaga 6, Dojinshi).

JUNE är ett mangamagasin vars material rör homosexuella pojkar och män, främst porträtterade av BINANSHI, eller BISHONEN, överjordiskt vackra pojkar³⁸. Detta går idag också under begreppet Shonen ai, vilket bokstavligen betyder ”poj-kärlek”. I dojinshiversionerna handlar det ofta om två manliga karaktärer från en känd manga som utvecklar starka platoniska passioner för varandra som ofta slutar i tragedi.

Yaoi är en annan slags variant inom samma område och som också använder sig av bishonen. Namnet är en akronym för frasen *yami nashi, ochi nashi, imi nashi*, ”inget klimax,

³⁴ Horn, Carl Gustav, “Sonadas Eleven: Sample the dojinshi scene with taste of Chosen Ame”, *Japan Edge* s 142

³⁵ Den siffran är tagen från *Japan Edge*, men Poitras *Anime Essentials* hävdar att rekordet ligger på 400 000 besökare.

³⁶ Schodt, *Dreamland Japan*, s 40

³⁷ Kinsella, *Adult manga*, s 104

³⁸ Shonen betyder pojke och prefixet *bi-* kommer efter engelskans beautiful.

ingen upplösning, ingen innebörd”³⁹, myntad under 80-talet för denna nya genre inom doujinshi. Frasen syftar på det faktum att det inte är någon egentlig historia som utspelar sig, utan snarare bara lösryckta scener och partier som kallas *oishii tokoro dake*, eller ”bara de smaskiga bitarna”. Dessa innehåller vanligtvis ett möte mellan två manliga karaktärer från en populär manga eller en anime. Den typiska ”handlingen” består i att de två kommer i fysisk kontakt med varandra, ett osäkert, spänt ögonblick uppstår och en av parterna gör en framfusig manöver, kanske till och med försöker kyssa den andre som gör motstånd, men det är uppenbart att de båda hyser känslor för varandra. En del tecknare avslutar scenen där och bevarar den känslomässiga spänningen medan andra fortsätter betydligt längre än så. Det finns också yaoi som har en historia och vars storlek spänner sig över åttasilliga serievolymmer.

Så vad är shonen ai och yaoi? Gay-porr för kvinnor? Nej, snarare kvinnliga fantasier om vad som är sexuellt attraktivt. Fantasier om att kärlek män emellan innebär romantik, skönhet, sann kärlek och otroligt sex dagarna i ända. Männen är utomjordiskt vackra, och seriernas estetik är hämtad ur shojomangan. Men varför finns det ett så enormt intresse bland unga flickor och kvinnor för denna form av serier? En redaktör på förlaget San Shuppan uttalar sig som följande:

”At that age in Japan, most girls, in fact most boys, have very little to do with the opposite sex, but they have a great deal of curiosity. Love between boys in another country is so completely distant from their own reality that it’s not threatening, yet it still gives them a vicarious experience. They also think it is pretty.”⁴⁰

Japan har en gammal tradition av estetisk glorifiering av manlig skönhet. Samurajerna under feodaltiden hade ett stråk av känslomässig tillhörighet mellan varandra till exempel⁴¹. Denna tradition uppdaterades till den moderna japanska serien i doujinshikretsar under 70-talet, där kvinnor skapade egen manga som riktade sig till andra kvinnor. Denna nya genre kallades *tanbi*, ”estheticism”, och fokuserade på skönhet, dekadens, perversiteter och erotik. Ur denna ”urgenre” växte så småningom shonen ai och yaoi. Det var 1985 som en grupp kvinnor började göra egna serier med den populära mangan CAPTAIN TSUBASA som utgångspunkt, men med de två killarna i huvudrollerna porträtterade som älskare istället. Serien blev oerhört populär och följdes av en mängd liknande serier.

Bland genrer för unga män inkluderas bland annat BISHOJO, vackra flickor, och RORIKON, ”lolita komplex”, som innehåller sådant grafiskt material att de troligen skulle

³⁹ Thorn, Matt, “Girls and women getting out of hand: the pleasures of and politics of Japan’s amateur comics community”, *Japan Edge*, s 139

⁴⁰ Schodt, *Manga manga!*, s 137

⁴¹ Johnson, Jeanne, *What is Yaoi?*, <http://www.yaoicon.com/whatisyaoi.htm>

klassas som barnpornografi i Sverige. Det förekommer också dojinshi-romaner med manga-liknande teman.⁴²

Varför jag i denna uppsats tar upp denna företeelse av amatörserier, är att den helt saknar motstycke inom den tecknade filmen. Detta pekar på det faktum att serier har en kreativ fördel över animationen, eftersom den är så billig och tillgänglig för alla. Allt som behövs är papper och penna. Det är också här som förlagen för stora mangamagasin kan hitta nya talanger, exempelvis den oerhört populära mangagruppen CLAMP. Dessutom har Japans rikaste kvinna – som i en rapport i år visat sig var den mest beskattade personen i Japan⁴³ – RUMIKO TAKAHASHI, sina rötter i dojinshi.

⁴² Schodt, *Dreamland Japan*, s 37-38

⁴³ Nilsson, Reimerthi, Strömberg (red.), ”Nyheter”, *Bild & Bubbla*, nr 3 2002, s 166

ANALYS AV MANGANS HISTORIA

Japans långa seriehistoria är intressant och detaljrik och innehåller flera integrationer med andra medier; dagstidningar, böcker, magasin, kami-shibai och slutligen och mest påtagligt i dagens läge, tv och film. Seriemagasin utgör tillsammans med samlingsvolymerna den moderna formen av manga. Flera olika serier samsas om utrymmet i ett magasin. En populär serie släpps sedan i en egen upplaga i form av samlingsvolym. Dessa populära manga blir dessutom ofta grunden för tv-serier och sedan filmer och mycket populära sådana kan ge upphov till helt nya serier och cykeln upprepar sig igen⁴⁴.

Historiskt sett har alltså manga fått flera betydelsefulla influenser utifrån men alltid behållit en stark känsla för det genuint japanska. Formen har gått från stolliga skämtbilder tryckta med träsnitt till massproducerade volymer med avancerade sekventiella och filmiska tekniker, pratbubblor och renodlade berättarfunktioner unika för seriemediet, men som samtidigt innehåller och genomsyras av traditionella mönster och genrer sedan 1100-talet.

Hotad framtid?

Den enorma japanska seriebranschen har dock på senare år börjat visa negativa siffror. Den respekterade japanska nyhetstidningen AERA publicerade 1995 en artikel som visade på nedgångar inom den annars blomstrande mangamarknaden.⁴⁵ Vad gällde barnserier pekade man på konkurrens från en annan typ av underhållning: tv-spel. När man får ut trettio timmars nöje av ett tv-spel och bara tjugo minuter av ett mangamagasin slutar manga att ha ett prisövertag, även om tv-spelet är tio gånger dyrare.

Lata och fega redaktörer fick också en del av skulden. I Japan har en redaktör för ett seriemagasin stor kontroll över åt vilket håll historier ska gå och fungerar som en slags handledare. Tidigare hade dessa varit aggressiva och banbrytande och tillsammans med kreatörerna försökt visa alla skeptiker att deras medium hade långt större potential än vad som erkändes vid tiden. Nu när manga är stort och erkänt, är det lätt hänt att redaktörerna arbetar mer på rutin. De kända mangaskaparna tjänar millioners kronor om året och förfogar över hjälpredor som gör alltmer av arbetet med serien. Det hela kan snarast liknas vid en fabrik som bara massproducerar en vara. Detta leder undantagslöst till kvantitet framför kvalitet. Och det finns få områden kvar att expandera på. Hur många nya genrer kan det utvecklas när fyrtio procent av alla publicerade böcker och magasin är manga? Manga är nu ett moget medium med ett moget mediums problem. Kvaliteten är ett av dem. Som popkulturellt medium har den största delen manga alltid varit skräp och börjar lida allt mer av en intellektuell urvattnings.

⁴⁴ Ibid., s 20.

⁴⁵ Ibid., s 68-72

Schodt menar att då en stor del av det japanerna läser är just manga, kan en skev verklighetsuppfattning uppstå där man bildar uppfattningar om andra länder och folk genom manga, ett medium som inte är etablerat för kalla fakta, utan för deformation, överdrivning och i fallet av fakta, oundvikligen råkar ut för en viss förvrängning.⁴⁶ Till min kännedom förekommer det faktaböcker i form av serier, åtminstone i USA (till exempel om Kafka och andra stora författare), och utgår man från att det är en serie man har att göra med och förstår seriers begränsningar vad gäller återgivning av verkligheten tror jag inte att det kan skapa problem, snarare tvärtom. Jag tror att serier som form lämpar sig ypperligt för förmedling av information och för inläring. Däremot håller jag med om att man kan få en förvrängd verklighetsuppfattning om man tänker på just de punkter Schodt pekar på, synen på andra länder, på politik etc. Det vore som att bara se på överdrivna amerikanska actionfilmer och förvänta sig att omvärlden verkligen fungerar så.

Enstaka individers förtjänst?

Genom hela den japanska seriehistorien finner vi enstaka individer eller mindre grupper som vänt sig mot strömmen och visat prov på enastående innovativa färdigheter som slutligen vänt strömmen istället. En man ritade Toba-rullarna som fungerade som inspiration till efterföljande skämttecknare; en man myntade uttrycket manga som fortfarande är det största benämningen på serier i Japan⁴⁷; två egensinniga européer införde nya kreativa och artistiska element och nya sätt att se på samhället; en ensam kvinnas framgångar med en serie öppnade upp branschen för andra kvinnor; Osamu Tezukas enorma inflytande vad gäller teckningsstil, cinematiska effekter och starkt visuella ton och det stora sidantalet gav upphov till en ny norm; en liten grupp tecknare av biblioteksböcker förnyade manga med en stilart för äldre. Exempelen är många.

Scott McCloud visar på liknande företeelser i västerländska serier och konstaterar också att dessa pionjärer oftast producerar innovativa serier i årtionden innan den stora marknaden börjar få upp ögonen för dem och ”revolutionen” sprider sig.⁴⁸ Vad säger då detta oss? Kommer en ny pionjär inom manga kunna påverka hela mediet? Det är inte omöjligt. Vi har redan konstaterat att manga är ett stort och moget medium med kvalitetsproblem. Detta betyder också att nya idéer innebär nytt blod till industrin, ett koncept som dessutom visar sig vara populärt och säljande kopieras snarast av konkurrenter och inspirerar andra tecknare och författare. En människas verk eller idé kan

⁴⁶ Ibid., s 72

⁴⁷ ”Komikkusu” efter engelskans ”comics” används även.

⁴⁸ Scott McCloud, *Reinventing comics* (HarperCollins Publishers Inc., New York, 2000), s. 18

alltså orsaka trender som Pokémon⁴⁹, men även paradigmskiften som Tezukas innovationer.

Tezukas inflytande och dess konsekvenser

”Mangaguden” Tezuka som historiskt sett målas upp som geniet som själv revolutionerade hela seriebranschen i Japan beskrivs av Schodt som en frustrerad animatör, bara på jakt efter ett forum att uttrycka sig i. Rent stilmässigt var hans största inspirationskälla animatörerna Walt Disney och Max Fleischer.⁵⁰ Tezukas motsvarighet i USA torde vara Will Eisner (snarare än Walt Disney själv som han ofta jämförs med), som tio år innan ”Nya skattkamarön” experimenterade med filminspirerade visuella tekniker, och det måste ha funnits ett intresse för dessa serier även i Japan.⁵¹ Det är orättvist mot Tezukas samtida och efterföljande serieskapare att uppge Tezuka som ensam upphovsman till den moderna formen av manga, det är mer än rättvist att säga att det var han som satte stenen i rullning. Hans inflytande inom den japanska serie- och animationskonsten kan inte förnekas. I Japan har det skrivits hyllmeter⁵² om den revolution han skapade och än i dag hyllas hans verk, vilka anses som god litteratur trots att manga i regel betraktas som barn- och ungdomslitteratur.⁵³ Den stora populariteten hos den moderna formen av manga innebar en stor homogenisering som innebar att andra serieformer drunknade, exempelvis den socialpolitiska skämtteckningen som introducerades i Japan drygt hundra år tidigare.

⁴⁹ Pokémon baseras visserligen på ett tv-spel, men fyller sin funktion i sammanhanget som exempel på en (extremt) populär trend som dessutom spritt sig utanför Japans gränser. Pokémon finns både som manga och anime, den senare även i Sverige, både på TV och på bio.

⁵⁰ Schodt, *Manga! Manga!*, s 63

⁵¹ Schodt, *Dreamland Japan*, s 25

⁵² Schodt, *Manga! Manga!*, s 64

⁵³ Bilaga 2, Intervju med Simon Lundström

ANIME

*"The traditional definition of animation is of something that 'gives movement and life to inert materials'. [...] anime gives movement and life to any and all fragments of identity in a world that is insistently unreal. Animations shadow play is more explicitly artificial than that of the cinema, but that artificiality may allow the dance more creativity."*⁵⁴

Susan Joliffe Napier, 2001

VAD ÄR ANIME?

Engelskans "animation" har i Japan använts för att benämna den inhemska tecknade filmen, anime. Liksom manga har den japanska tecknade filmen flera särdrag som skiljer den från den tecknade filmen som vi känner den i västvärlden. Samtidigt är marknaden en helt annan. Det produceras runt 50 tv-serier och lika många hyr- och köpvideor om året i Japan och tecknade långfilmer utgör hälften av alla biointäkter. STUDIO GHIBLI tecknade långfilm MONONOKE HIME ("Prinsessan Mononke"; Miyazaki, '97) är den japanska film som sålt mest i Japansk films historia⁵⁵. På japansk tv visas det anime så gott som under hela dagen, med sin början på morgonen med serier för barn, och senare fram till kvällen med familjeserier. På natten (oftast efter klockan 23) börjar kanalerna visa smalare serier för de specialintresserade. Dessa riktar sig vanligtvis till en åldersgrupp mellan sena tonår och tjugårsåldern.⁵⁶

ANIMENS HISTORIA

Historien bakom Japans tecknade filmindustri är inom det filmvetenskapliga fältet mycket negligerad trots att den är störst i världen. Det är istället spelfilmens storheter som Ozu och Kurosawa som får representera Japan som filmland, trots att spelfilmens storhetstid i Japan sedan länge är förbi. Dagens nya japanska våg av våldsamma filmer som samtidigt kan uppvisa ett stort djupsinne har i stor utsträckning inspirerats av anime och föga förvånande baseras även flertalet spelfilmer av manga, exempelvis Takashi Miikes KOROSHIYA 1 ("Ichi the Killer", 2001)⁵⁷. De japanska medierna smälter samman i allt större utsträckning.

Den tecknade filmens form och berättande utnyttjas inte alltid till sitt yttersta. Detta kan dock ha olika anledningar. Brist på pengar är en, liksom begränsningarna av det format som det presenteras i, men även utnyttjandet av ett helt annat mediums kreativa resurser. Varför begränsar sig ett medium så?

⁵⁴ Napier, Susan Joliffe, *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation* (Palgrave Publishers, New York, 2001), s 238

⁵⁵ Uppgiften är från 1999. Ibid., s 7

⁵⁶ Ibid., s 16

⁵⁷ Ichi är japanska för 1 (en/ett), och kan alltså översättas till "Mördaren Ichi" eller "Mördaren nummer ett".

Hobby och propaganda

De första tecknade filmerna i Japan gjordes 1917⁵⁸ av enskilda konstnärer, inspirerade av amerikanska och europeiska verk. Kostnaderna var höga och filmerna var bara en till fem minuter långa. Det var väldigt få som hade möjlighet att se det nya mediet. Under 20-talet utökades längden på filmerna till upp till tre filmrullar. Vissa filmer var imitationer av västerländska filmer som FELIX THE CAT (skapad av Otto Mesmer och Pat Sullivan⁵⁹), men de flesta var dramatiseringar av folksagor. Den inhemska produktionen fick snart hård konkurrens av de utländska animatörer de ofta försökte härma, däribland Disney.

Under 30-talet började dock folksagorna ge vika för snabb humor efter västerländsk modell. Gradvis började också den japanska militarismen göra sig bemärkt i den tecknade filmen. Under Japans krig mot Kina 1937 användes tecknad film, gjord i grupp för första gången, som propaganda för armén. Det var också den militäriska regeringen som beslutade att den första tecknade japanska långfilmen skulle produceras. 1943 gjordes den 74 minuter långa filmen MOMOTARO NO UMIWASHI (ung. ”Momotaros gudabenådade sjökrigare”), en äventyrsfilm för barn som visade hur flottan i form av söta och modiga antropomorfa djur befriade Indonesien och Malaysia från den onda (och behornade) fienden, de allierade ockupanterna. Filmen släpptes dock för sent för att uppnå arméns propagandamål, knappt före slutet av kriget i april 1945.

Efter andra världskriget återvände man till systemet med enskilda filmskapare. Den japanska ekonomins långsamma återhämtning gjorde det svårt att tävla med de amerikanska tecknade filmer som strömmade in i och med ockupationen. De Amerikanska filmerna var gjorda med hjälp av ett billigt studiosystem och japanerna såg ingen annan utväg än att själva anamma det. Det bör dock nämnas att de individuella kreatörerna aldrig helt försvann, YOJI KURIS korta konstfilmer visades flitigt på internationella filmfestivaler under 60- och 70-talet⁶⁰, och han var den förste internationellt namnkunnige japanska animatören. Det första framgångsrika företaget med studiosystem var TOEI ANIMATION CO, grundat 1956. Två år senare släpptes Japans första tecknade långfilm i färg, HAKUJA DEN, släppt i USA i oktober 1958 som PANDA AND THE MAGIC SERPENT⁶¹. Bland studios animatörer fanns Osamu Tezuka som tio år tidigare revolutionerat manga med sitt användande av cinematiska effekter.⁶²

⁵⁸ Napier, *Anime*, s 238

⁵⁹ Crafton, Donald, *Before Mickey: the animated film 1898-1928* (The University of Chicago Press, London, 1993), s 301.

⁶⁰ Patten, *A capsule History of anime*.

⁶¹ Ibid.

⁶² Wu, Ka-Yee, *Animé – ett problemfyllt område* (Filmvetenskapliga Institutionen, HT '99, PK-uppsats, framlagd 21/2 –99), s 14

Osamu Tezuka och den tecknade tv-serien

De första filmerna från Toei följde Disneys koncept, det kom en ny film varje år. De baserades främst på folksagor och hjältarna hade många gulliga och roliga djurvänner. Filmerna spreds även utomlands, bland annat till USA men fick där ett dåligt mottagande och under de kommande två årtionden köptes japanska tecknade filmer endast in för att visas som eftermiddagsfilmer på tv för de yngsta. De första fem var samtliga regisserade av Taiji Yabushita.

1959 fick Osamu Tezuka chansen att producera och regissera en animerad långfilm för Toeis studio Toei Doga, SAIKU-YI (en sönderredigerad version finns i USA under namnet "Alakazam the Great"). Filmen var en filmatisering av en manga av Tezuka som i sin tur var baserad på den kinseiska sagan "Kung Markatta", eller "Apkungen". Filmen blev mycket omtyckt när den släpptes 1960. Tezuka hade varit länge varit intresserad av animation. Efter Saiku-Yu, visade han ett intresse för Hanna-Barberas billiga tecknade tv-serier⁶³ som hade börjat visas i Japan under slutet av 50-talet, och han bestämde sig för att själv göra en tecknad tv-serie. Utifrån sina seriers popularitet drog han också slutsatsen att det fanns ett sug efter modern, snabb fantasy och inte bara de folksagor som blivit dåtidens norm inom japansk tecknad film.

Tezuka bildade därefter sin egen animationsstudio, MUSHI PRODUCTIONS, Japans första studio för tecknade tv-serier. Efter att ha gjort en experimentell konstfilm 1962, ARU MACHIKADO⁶⁴ (ung. "Historien om ett visst gatuhörn") producerade studion från och med nyårsdagen 1963 sin första svartvita tv-serie baserad på Tezukas science-fiction-manga Tetsuwan Atomu. Mottagandet var minst sagt positivt och i slutet av samma år hade tre nya studior som producerade tecknad film för tv dykt upp, även Toei hade startade en avdelning för det. I och med 1966 hade Tetsuwan Atomu sänt 193 avsnitt och i slutet av 60-talet hade action/äventyr/sci-fi-genren kommit att bli så stor att Toei började alternera den med folksagorna till sina långfilmer. Tezuka filmatiserade flera av sina egna serier som till exempel Junguru Taitei ('65), som blev Japans första tecknade tv-serie i färg, och Ribon no kishi ('67). I och med att Tezuka animerade sina egna serier skapades för första gången det konkreta sambandet mellan manga och anime. Precis som Tezukas manga influerade andra tecknare och efterapades, tog animationsstudiorna efter hans filmatiseringar. Och de behövde ju inte vara sämre än Tezuka, utan använde andras serier som utgångsmaterial. Ett tidigt samarbete mellan serieförläggare och televisionen var den populära mangan OBAKE NO Q TARO som började i magasinet SHONEN SUNDAY 1964.⁶⁵ Året därpå producerades

⁶³ Billiga rent ekonomiskt dvs. Man tecknade bara en liten del av bilden som skulle röra på sig, t ex munnen.

⁶⁴ Poitras, Gilles, *Anime essentials: everything a fan needs to know* (Stone Bridge Press, Berkeley), s 17.

⁶⁵ Schodt, *Manga manga!*, s 146

den animerade tv-serien och orsakade en enorm fluga bland de japanska barnen. Ett fyrtiotal merchandise-kontrakt tecknades och seriens förlag, SHOGAKKAN, gjorde stora vinster. I och med detta hade både mangaförlagen och televisionen insett att det fanns stora pengar att tjäna på tv-serier baserade på populär manga och ännu mer på relaterad merchandise.

Mot 70-talet gjorde Tezukas studio Mushi mer sofistikerade tecknade långfilmer som var lätt erotiska och riktade till en äldre publik, SEN-ICHI-YA MONOGATARI, ("Tusen och en natt", '69) och CLEOPATRA ('70). Detta koncept spred sig under 70-talet och fler studior började göra tecknade tv-serier och filmer riktade till äldre utöver de riktade till den traditionella barnpubliken. Dessa strömningar låg i tiden, våldsam action, nonsensskämt och sport hade börjat dominera bland manga med anime i släptåg. 1973 gick Mushi productions i konkurs. Tezuka fördjupade sig åter igen i serier efter detta. Men han kunde inte släppa animationen helt och en påkostad filmatisering av en del ur hans "Fenix"-saga, "Phoenix, 2772", gjordes men blev ett stort magplask. Även den planerade återkomsten av Tetsuwan Atomu i en ny, färglagd tv-serie producerad 1981 gick inte lika bra som förväntat. På sidan om gjorde han dock billiga, experimentella (och ofta prisbelönta) filmer. 1988 insjuknade han i cancer men hann producera en tv-version av Bibeln på uppdrag av Vatikanen och italiensk tv innan sin död 1989.

Animationens fattiga uppväxt

I och med Mushi Productions tv-serie Tetsuwan Atomu hade startskottet för inhemsk tillverkning av tecknade tv-serier i Japan avfyrats. Men de hårt slitande animatörerna hade inte de bästa förutsättningarna. Precis vid denna tidpunkt genomled animationsindustrin världen runt en ekonomisk kris och budgeten för en tecknad tv-produktion var mycket låg. Till och med Disney hade svårigheter och de enda som lyckades anpassa sig var amerikanska Hanna-Barbera med sin begränsade animation.⁶⁶ Med så begränsade tekniska resurser som 5-6 (eller fler) rutor film per teckning (det vill säga ungefär 4 teckningar i sekunden, det går 24 rutor på en sekunds film och helst lika många teckningar) blev alla tillstymmelser till rörelse bara hastiga ryckningar. Japanerna (Mushi Productions och de som följde) började för enkelhetens skull koncentrera sig på den enstaka individen i sina tecknade filmer istället för på gruppen.⁶⁷ Detta syntes särskilt i gång- och springsekvenser där enstaka karaktärer (olikt sina amerikanska motsvarigheter som till exempel Tom & Jerry där karaktärerna rör sig platt framför bakgrunden) rörde sig efter en linje över horisonten.

⁶⁶ Luca, m fl, *A Reader in Animation Studies*, s 127

⁶⁷ Ibid, s 127. Detta är en tes som Luca driver genom hela sin text om anime i *A reader in animation studies*.

Men det mest påtagliga estetiska resultatet av den begränsade animationen var användandet av kameraeffekter på stillbilder. De mest extrema bilderna visades extra länge och två extrema bilder ur olika kameravinklar kunde skapa än mer dynamiska effekter för låga kostnadsmedel. Man kunde dessutom använda sig av olika kamerarörelser på bilderna, zooma, rotera kameran och manipulera ljuset, helt kostnadsfritt. Samtidigt använde man sig mycket av berättarröster och inre monologer som beskrev det inre själslivet hos karaktären. Musik användes för att ”jämna till” övergångar mellan stillbilder. Då karaktärer skulle visas i bild användes inte flera teckningar för att visa detta utan med en enda övertonande bildövergång. Luca kommenterar:

”The reason, obviously, is to save time and work, but the effect on the story is often positive. There is something fascinating in such continuous appearing and disappearing combined with gripping music and epic commentary.”⁶⁸

Alla dessa tekniker användes för att hålla produktionen inom sin blygsamma budget och för att hinna med att producera ett helt avsnitt varje vecka. Detta fenomen existerar delvis fortfarande idag, liksom den estetik som växte fram ur det. Animeproduktionens explosion ledde senare till att fler, otillräckligt erfarna arbetare introducerades för att täcka den växande efterfrågan.

Expansion

I slutet av 60-talet vidgades antalet genrer som visades på tv. Sportserier som MACH GO! GO! GO! (racing; ’67), ATTACK NO. 1 (nätboll; Fumio Kuokawa och Eiji Okabe, ’69) och KYOJIN NO HASHI, ”Jättarnas stjärna” (nationalsporten baseball; ’66-’71) började visas på tv. Även skräck och splatter såg dagens ljus. Bland de få långfilmerna dominerade dock science-fiction som Tetsuwan Atomu och SAIBOGU 009 (fick den mer korrekta engelska titeln ”Cyborg 009” i USA; Yugo Serikawa, ’66).

70-talet innebar ett lyft för animationsindustrin i Japan, som nu var på väg att bli ett av världens ledande industriländer. Bättre teknik och högre budget höjde kvaliteten på filmerna och tv-serierna samtidigt som kvantiteten ökade.

”As anime critics Trish Ledoux and Doug Ranney point out, early 1970s Japanese animated television series ‘absolutely overflow with tracking shots, long-view establishing shots, fancy pans, unusual point-of-view ‘camera angles’ and extreme close-ups [...]’.”⁶⁹

Science-fiction hade vuxit till den absolut starkaste genren och robotar (gärna i gigantiska format), MECHA, förekom flitigt. (Ordet mecha härstammar från engelskans ”mechanical”

⁶⁸ Ibid, s 127.

och används av japanerna för att beskriva alla slags futuristiska maskiner i anime och manga.⁷⁰) De många tv-serierna utnyttjades också som reklam för leksaker och andra biprodukter kring populära filmer och tv-serier.⁷¹ Bland de populäraste tv-serierna fanns till exempel Toeis MAZINGER Z ('72) baserad på Go Nagais manga. Dessa actionspäckade serier var givetvis ämnade för pojkar men flickorna fick sin del av anime i form av genren ”magiska flickor som kan förvandla sig till vackra tonåringar”⁷², en genre som än idag är mycket stor. Tv-serien BISHOJO SENSHI SAILOR MOON (Kunihiko Ikumura och Hiromichi Matano, '92-'93; baserad på en manga av Naoko Takeuchi; se bildbilaga 3) som visas i bland annat Sverige är ett nutida exempel. I och med att STAR WARS (Lucas, '77) kom till Japan i slutet av 70-talet ökade intresset för science-fiction ytterligare och utbudet formligen exploderade. Ett av de hetaste namnen inom anime i slutet av 70-talet och till mitten av 80-talet var LEIJI⁷³ MATSUMOTO, som likt Tezuka hade en stor mangautgivning bakom sig och slog sig in på animationen. Hans manga låg till grund för en av de största klassikerna under 70-talet, tv-serien GINGA TETSUDÔ THREE-NINE (”Galaxy Express”; '78)⁷⁴ och även den populära UCHU SENKAN YAMATO (”Stridskepp Yamato”, ”Star Blazers” i USA; '74-'75). Båda tv-serierna följdes av fler fortsättningsserier och diverse långfilmer, liksom med Matsumotos populära karaktär SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK. Han låg dessutom bakom både mangan och animen SF SAIYUKI STARZINGER, som flertalet svenskar uppvuxna under 80-talet känner igen som bara ”Starzinger”.⁷⁵ Man började nu för första gången på allvar låta en populär historia utgivas i alla tillgängliga medier. Vad som hade startat som en manga fortsatte till att bli inte bara en tv-serie, utan flera, samtidigt som man lät långfilmer och hyr- och köpvideor produceras.

Under 80-talet började animationsindustrin få in mer pengar och man kunde skaffa ny teknisk utrustning som möjliggjorde bland annat läppsynkning. Tv-serier var fortfarande dominerande och marknadsföringen för dem blev standard, liksom spin-off produkter och leksaker i enorma mängder. Ett exempel är DORAEMON (Fujio-Fujiko, '79), en gullig robotkatt⁷⁶ från framtiden som fortfarande är mycket populär och är en av Japans

⁶⁹ Napier, *Anime*, s 10

⁷⁰ Levi, Antonia, *Samurai from outer space* (Open Court Publishing Company, Illinois, 1997), s 85.

⁷¹ Återigen kan man knyta an till Pokémon-fenomenet som exempel. Eller varför inte Disneykoncernen.

⁷² Napier visar i *Anime* på förvandlingens stora roll i japansk kultur.

⁷³ Reiji eller Leiji, mina källor motsäger varandra, det kvittar dock då R och L är ett och samma ljud i japanska.

⁷⁴ De första delarna är utgivna i Sverige av Wndros AB (numera Ozon media) under namnet ”Galaxy Express 999 – en tågresa i rymden”. Se även kapitlet ”Manga och anime i Sverige”.

⁷⁵ Utgiven av Wndros AB (numera Ozon media), i form av 6 st köp/hyr videokassetter. Se även kapitlet ”Manga och anime i Sverige”.

⁷⁶ Både robotar och katter är något japanerna älskar, så kombinationen kunde väl inget annat än lyckas.

symboler.⁷⁷ Tv-animens påstådda guldålder ligger mellan 1977-1983⁷⁸, och under denna period producerades över 40 tv-serier, tv-special och tv-filmer per vecka. Konkurrenten från legotillverkning i Taiwan, Korea och Hong Kong ökade tillverkningspressen ytterligare utan några direkt innovativa inslag. De gamla knepen mjölkades ur och exploateringsmöjligheterna betades av. Anime var nu dominerat av tv-serier, men två företeelser skulle ändra på detta.

Hayao Miyazaki, Studio Ghibli och långfilmens återkomst

Under det tidiga 80-talet skapade HAYAO MIYAZAKI mangan KAZE NO TANI NAUSHIKA ("Nausicaä of the Valley of the Wind" i USA) på uppdrag av tidskriften Animage, en tidning för de japanska animationsfantasterna utgiven av förlaget Tokuma. Mangans popularitet ledde 1984 till en Tokuma-finansierad tecknad långfilm med samma namn regisserad av Miyazaki (se bildbilaga 2E). Redan 1979 hade Miyazaki regisserat en tecknad långfilm med stor framgång, LUPIN III: CASTLE OF COGLIOSTRO, baserad på den populära mangan om Lupin III.

Hayao Miyazaki föddes 1941 och var tidigt influerad av Tezukas mangaalster, men ville se på honom som en kollega snarare än sin mästare. Sina tidiga serier fann han dock alltför Tezuka-inspirerade och han förstörde många av sina verk. Det syns också i mangan Nausicaä att Miyazaki tillämpar en mer europeisk stil än den av Tezuka-traditionen. Miyazaki ville hitta sin egen väg och det gjorde han som animatör på Toei Cine som 20-åring då han fick studera skapandet av rörelse och uttryck i tecknad film.⁷⁹

Filmen om Nausicaä blev en enorm framgång och Tokuma startade en egen animationsstudio vid namn GHIBLI, enkom för att producera långfilmer av Miyazaki och hans gode vän ISAO TAKAHATA. Sedan dess har Studio Ghibli producerat en film varje år, regisserad av Miyazaki och Takahata i tur och ordning varannat år. Av Miyazakis filmer LAPUTA: THE CASTLE IN THE SKY ('86), MIN GRANNE TOTORO ('88), KIKI'S DELIVERY SERVICE ('89) och PORCO ROSSO ("The Crimson Pig" i USA; '92) och Takahatas ELDFUGORNAS GRAV ('88), ONLY YESTERDAY ('91) och POM POKO ('94)⁸⁰ har många varit de största biosuccéerna i Japan oavsett kategori, spelfilm eller tecknat. Pom Poko var till och med Japans bidrag för bästa utländska film till Academy Awards i USA⁸¹ och Miyazakis film Mononoke Hime har Disney köpt rättigheterna till i USA och visat på bio.

Den tecknade långfilmen fick i och med Studio Ghibli ett rejält uppsving från att näst intill legat i dvala medan tv-serierna frodats. Andra stora filmframgångar under 80- och 90-

⁷⁷ Huruvida detta kommer av att Doraemon förekommer på allt från gem till flygplan eller av figurens ursprungliga popularitet tål att fundera på.

⁷⁸ Wu, *Animé*, s 15.

⁷⁹ McCarthy, Helen, *Hayao Miyazaki, master of Japanese Animation* (Stone Bridge Press, California, 1999), s 28

⁸⁰ Jag har använt mig av de amerikanska titlarna då jag inte haft tillgång till de svenska eller japanska.

talet blev Katsuhiro Otomos AKIRA ('87) baserad på Otomos egen manga och Oshii Mamorus KOKAKU KIDOTAI ("Ghost in the Shell" i USA; '95) baserad på SHIROW MASAMUNES manga. Akira var till och med så populär att den 1988 petade ner STAR WARS: RETURN OF THE JEDI (Lucas, '83) från förstaplatsen över de mest inkomstbringande filmerna i Japan.⁸² Båda dessa filmer blev också oerhörda framgångar utomlands.

OAV

Samtidigt som filmen återfick sin popularitet banade 80-talets nya videoteknik vägen för ett helt nytt format, ORIGINAL ANIME VIDEO, OAV.⁸³ OAV är anime som ursprungligen är avsedd endast för hyr- och köpvideo och den håller oftast högre animationskvalitet än tv-serier.⁸⁴ Men precis som med den största delen populärkultur är ungefär 90% undermåligt, samtidigt som den resterande delen kan uppvisa mycket innovativa drag och vara av ypperlig klass. Ett OAV-avsnitt sträcker sig mellan en halv till två timmar och kan vara enstaka eller serier på upp till 10 delar.⁸⁵

Då videon blivit standard i de flesta hem såg man en helt ny marknad. Med sin ordentliga början 1984 kom OAV att snabbt bli väldigt populärt, speciellt för smalare genrer och erotik. Redan året innan hade den allra första OAV:n släppts, DALLOS, regisserad av den redan nämnde MAMORU OSHII, som senare kom att bli en av de främsta animeregissörerna med till exempel KIDO KEISATSU PATOREBA ('90; "Patlabor" i USA) och JIN-ROH ('98) på repertoaren och som sedan 1982 hade den innovativa tecknade långfilmen TENSHI NO TAMAGO (Angel's Egg) på sitt samvete. Dallos var en sci-fi-serie som inte var tänkt att vara särskilt mainstream, men som saknade budgeten för en långfilms produktionsstandard⁸⁶, något som är det vanliga för OAV. Eftersom videoband inte lyder under samma bestämmelser som tv-kanaler, ges de betydligt friare händer och innehåller således många exempel på bloddrypande och snuskig anime. Videobanden har dessutom billigare licenser än filmer och mindre delar än en tv-serie, vilket gör dem lättare att sälja utomlands och står således för majoriteten av det som importeras i väst⁸⁷.

⁸¹ Patten, *A capsule history of anime*

⁸² Napier, *Anime*, s 19

⁸³ Ännu ett engelskt låneord som blivit japanskt. OAV eller OVA, båda förkortningarna förekommer.

⁸⁴ Bilaga 1, *Intervju med Simon Lundström*, s 1.

⁸⁵ Patten, *A capsule history of anime*.

⁸⁶ McCarthy, Helen, *The Anime Movie Guide* (Titan Books, London, 1996), s 10

⁸⁷ Bilaga 1, *Intervju med Simon Lundström*, s 1.

Gainax

This series, "Shinseiki EVANGELION (Neon Genesis EVANGELION)", sought to become a youth drama with a sense of reality, by taking the popular "giant robot" anime genre, and adding a strong element of mystery to the action. On top of which, the story also threw such questions at the viewers as "What does it mean to live?" To do this, it examined such themes as "parents and children", "emotional maturity", and "dreams vs. reality".⁸⁸

Gainax officiella hemsida, 2002

Från 90-talet har anime sakta men säkert börjat tömmas på nya idéer, men paradoxalt nog har dessutom banbrytande innovationer förekommit och alltfler intellektuellt sofistikerade titlar dykt upp⁸⁹. En sådan är animationsstudio Gainax tv-serie SHINSEIKI EBUANGELION ("Neon Genesis Evangelion"; se bildbilaga 2D) på 26 delar som visades på japansk tv mellan 1995-10-03 och 1996-03-27⁹⁰ och regisserades av Hideaki Anno. Evangelion gjorde ett stort intryck inte bara i animevärlden, utan även i stora delar av det japanska kulturlivet, och skakade grundvalarna vad gäller kvaliteten hos en tv-serie (se även bildbilaga 4 om Gainax-serien Kareshi Kanojo no Jijyou).

Men dessa innovativa titlar utgör en extremt liten del av dagens animeutbud. Som med de flesta medier utgörs ungefär 90 procent av ickekvalitativa titlar och så gott som varje gränd inom anime är utforskat och exploaterat, vilket resulterat i många remakes av gamla tv-serier och filmer. Datatekniken har blivit mer påtaglig i anime, men inte inneburit några direkta innovationer. Utvecklingen verkar ha stannat upp, men en ny marknad har öppnat sig i och med att intresset i väst och särskilt i USA växer mer och mer varje dag och japanernas historier, koncept och genrebredd är utforskat område. Än så länge.

⁸⁸ (Studio) Gainax officiella hemsida, *Shinseiki Evangelion*. <http://www.gainax.co.jp/menu-e.html>

⁸⁹ Napier, *Anime*, s 18

⁹⁰ Gainax, *Shinseiki Evangelion*

ANALYS AV ANIMENS HISTORIA

Richard N. Tucker skriver i *JAPAN: FILM IMAGE* från 1973: "Cartoons have been produced steadily throughout the history of Japanese cinema but only in *the last ten years* have they really come into their own."⁹¹ [Min kursivering.] Boken som är skriven precis tio år efter att Tetsuwan Atomu börjat visas på tv markerar tv-seriernas enorma inflytande över Japans tecknade film. Vidare beskriver Tucker den tecknade filmens utbud: "Based mainly on old fairy-tales or boy heroes in a futuristic world [...]"⁹². Det står nu klart att det är just Tezukas Ambassadör Atom och dennes efterapningar som menas. Tezukas inflytande såväl inom manga som anime är direkt påtagligt och måste nog betraktas som något världsunikt i mediasammanhang, möjligtvis undantaget Walt Disney. Det står också klart att anime mer än gärna låter sig inspireras av andra källor.

Den tecknade tv-serien

Varför det var just tv-seriens form som innebar det stora genombrottet för tecknad film i Japan är svårt att säga, men det finns några tänkbara anledningar. En är källmaterialets utformning. Manga, som Tezuka formade den, innebär extremt långa historier med avancerad intrig och karaktärsutveckling. Med en utgångspunkt i manga passar en tv-serie bättre, med sina oändligt antal avsnitt och säsonger, än en film där handling och karaktärsutveckling i allt högre grad måste anpassas. En annan anledning kan vara tv-seriens låga produktionskostnad jämfört med film. Sett ur en annan finansiell aspekt kan man hitta ännu en anledning till tv-seriens framväxt: leksaksreklam. Leksaker och spin-off produkter från ett koncept vinner mer på tv-serieformatet än en långfilm, då serien kan visas varje vecka och filmen endast under en begränsad period på bio.

Tv-serien har också sina begränsningar. Kanalen som visar serien har regler för vad den kan tänkas visa, vilket eliminerar det grövsta våldet och snusket. Videoformatet OAV, som uppkom i 80-talets Japan, lyder inte under några sådana regler och blev således en port för det barnförbjudna, och i och med det kunde även den allra grövsta mangan användas som utgångsmaterial. Tv-seriens låga budget, som drev fram många av de stilgrepp som nu utgör stommen i anime, har givetvis också sin baksida. Dålig kvalitet och oinspirerade arbetare som bara sliter för att få mat på bordet är två högst tänkbara konsekvenser av detta.

⁹¹ Tucker, Richard N., *Japan: Film Image* (Studio Vista, London, 1973), s. 118

⁹² Ibid., s 118.

Amerikansk film

Som en jämförelse kan vi kasta ett hastigt öga på den amerikanska filmhistorien. När den amerikanska tecknade filmen skapades under 20-talet var influenserna också serier. Då serier i USA under denna period bestod av korta och roliga strippar, antog den tecknade filmen dess form, de blev korta och med tonvikten på humor. I seriestripparna hade filmmakarna dessutom en nästintill outsärlig källa för filmidéer. Winsor McCay var en serietecknare som utforskade filmiska idéer redan under det tidiga 1900-talet. I sin seriestripp *LITTLE SAMMY SNEEZE* visades det ständigt nysande barnets detaljerade ansiktsrörelser från första rutan till den sista. McCay skapade också en mycket tidig tecknad film *LITTLE NEMO* (1911), baserad på sin egen serie.⁹³

Serier som kreativ resurs

Tittar man på dagens filmindustri i USA kan man dessutom se likheter med animen i Japan, både i fråga om kvalitet och inspirationshämtning. Disney är givetvis ett självklart exempel, då de producerar både serier och film och där så gott som varje film baseras på folksagor (precis som den tidiga animen), men jag tänkte gå ett steg längre. Spelfilmen i USA har utforskats till det yttersta och inte sällan baseras den på böcker, även om det inte går att jämföra med antalet anime som baseras på manga, där det snarare är regel än undantag. Men serier används också flitigt som en källa för nya idéer även i USA, till exempel: Superman, Batman, Spider-Man, Ghost World, X-Men, Witchblade, Mystery Men, Spawn, Captain America, From Hell, The Punisher, eller varför inte Hulken-tv-serien? Nämnvärt är också filmskapare som Kevin Smith, som ursprungligen kommer från, och fortfarande har kvar ena foten i, serievärlden. Filmen *GUYVER: DARK HERO* (Steve Wang, '94) är också värd att nämna då den är baserad på en importerad manga.

Det är inte heller ovanligt att filmer som blir populära inom den huvudsakliga målgruppen för serier i USA (pojkar i tonåren) blir serier (ett liknande svenskt exempel jag kan nämna är Michael Dubois karaktär Svullo som ett mycket kort tag fanns som seriefigur). Inte heller formen ”serier som blir film som blir serier igen” är ovanlig, då har ju den nya serien redan en hängiven köpskara. På senare tid har dessutom serier baserade på musikerarter börjat dyka upp, exempelvis *KISS* och *Static-X*.

Olika kreativa utgångspunkter

Vi finner alltså genast likheter i USA vad gäller animens utnyttjande av manga som idékälla och det kretslopp som kan uppstå vid populära koncept (från serie till film till serie, och så vidare). Det är alltså inget unikt för Japan, det som däremot ger Japan en särställning är

⁹³ Crafton, *Before Mickey*, s 93.

dess enorma utnyttjande av detta. Att göra en film kostar betydligt mer än att göra en serie. Att göra en serie kan dessutom de allra flesta göra. Detta innebär att serier överlag har bättre förutsättningar för att vara en kreativ och innovativ grogrund, i alla fall i jämförelse med film, då det för filmer innebär en större risk rent finansiellt chansa på osäkra kort (detta syns dock även i USAs seriemarknad där utbudet domineras totalt av superhjeltegenre).

Seriers potential som kreativt forum och billiga kostnad gör det givetvis till en källa för material till film, särskilt bra duger den eftersom den redan har visualiserats till stor del i sina teckningar. Det skulle vara möjligt att ta en serie och utgå från den som ett bildmanus. Allt detta gäller speciellt manga och anime. De båda delar samma teckningsstil och liknande berättande – manga fungerar ju i stort sett som film. Eftersom det publiceras enorma mängder manga i Japan har animationsindustrin möjligheten att kunna plocka det allra bästa och använda det som material för en tecknad film, som då redan har en hängiven skara beundrare i mangans läsarkrets. Det är ett erbjudande få skulle kunna säga nej till. Den finansiella aspekten gör sig alltså också gällande. Det är lukrativt att filmatisera manga.

Originalitet och kvalitet

När det gäller film och kvalitet är det kanske något som man helst ska lämna åt publiken att bestämma och inte diskutera i vetenskapliga uppsatser, men jag tänkte försöka med det konststycket ändå. Schodt menar nämligen:

*"Most non-Japanese today learn about manga after being exposed to anime. Even if in Japanese, the animation is usually more accessible, for unlike untranslated manga, anime does not require reading the Japanese language or learning the sometimes unique conventions of printed Japanese comics. But while the anime is wonderful in its own right, it is derived from manga culture and often based upon original manga works, and as such it is often a watered-down version of the original. Furthermore, anime are produced by teams for the broadest possible audience, while manga – usually created by individual artists – are more direct and personal."*⁹⁴

Denna mycket negativa syn på anime delar jag inte. Ett verk är bäst i sin originalform, det är antagligen de flesta beredda att hålla med om, här i väst speciellt när det gäller filmatiseringar av böcker. Detsamma gäller också manga. Men vad Schodt inte tar med i sitt utfall mot anime är att det faktiskt görs anime på ett riktigt manus, och inte baserat på någonting annat. Det är också oftast originalanime som representerar det bästa japansk tecknad film har att erbjuda: tv-serier som Shinseki Evangelion, TENKUU NO ESCAFLWNE ("Vision of Escafloewne" i USA; Shoji Kawamore och Kazuki Akane, '96), COWBOY BEBOP (Shinichiro Watanabe, '98) och Studio Ghiblis långfilmer för att nämna några. Eftersom

⁹⁴ Schodt, *Dreamland Japan*, s. 14.

denna uppsats handlar om symbiosen mellan manga och anime har jag själv nämnt detta sparsamt, men det finns mycket originalproducerad anime och mycket är helt enkelt lysande.

MANGA OCH ANIME SOM EXPORTVARA

“Anime isn’t just an imported cult or a foreign fad ; in the brave year of 1999, anime is as American as apple pie, pizza and sushi.”⁹⁵

Carl Gustav Horn, 1999

Det första området utanför Japan som manga och anime spred sig på var Asien under det tidiga 70-talet där manga snabbt slog ut de importerade Amerikanska serierna. Korea, Hong-Kong, Taiwan och Thailand är alla idag stora marknader för manga och anime. I exempelvis Taiwan har det förekommit översätta manga-magasin endast tre dagar efter att originalmagasinet publicerats i Japan.⁹⁶ Fram till 1990-talet var manga och anime drabbat av en stor piratverksamhet runt om i Asien som kopierade eller direkt kalkerade av serierna. Då de japanska förlagen återtog kontrollen över serierna med hjälp av rättighetsskydd fann de att piratverksamheten endast var ett av flera problem. I flera länder är manga och anime så populärt att de orsakat en backlash. Det är speciellt i de forna japanska kolonierna som underhållningsprodukterna har setts som en källa för moralisk korruption och kulturimperialism – i synnerhet i Sydkorea som har ett mycket komplicerat förhållande till Japan.⁹⁷

I både USA och Europa har anime alltid legat steget före manga. Flera länder runt om i Europa har en väl fungerande dubbnings- eller textningsverksamhet rörande filmer, så det har sedan tidigt 80-tal funnits en stort antal tecknade japanska filmer på marknaden. Film är trots eventuella språkproblem ett mer lättillgängligt medium än manga, som kan kräva vissa förkunskaper för att förstå bildspråket. Dessutom är det fler som ser på film än läser serier – åtminstone i västvärlden. Men även manga började strömma in till de inhemska europeiska marknaderna ofta i hälarna på anime, exempelvis barnserien CANDY CANDY⁹⁸ av Yuiko Igarashi som blev mycket väl mottagen i Italien vilket ledde till att även serien blev publicerad.⁹⁹ Under 90-talet vidgades antalet genrer som importerades till att inkludera smalare serier och filmer och sådant som riktade sig till en något äldre publik samt erotik. 1991 grundades företaget MANGA ENTERTAINMENT i Storbritannien av Chris Blackwell. Företaget var en specialiserad importör av anime¹⁰⁰ och sedermera även för en del manga. Detta var en stor händelse för hela den subkultur som manga och anime utgjorde och fick

⁹⁵ Horn “Overview”, *Japan Edge*, s 15

⁹⁶ Schodt, *Dreamland Japan*, s 306

⁹⁷ Ibid., s 307

⁹⁸ Candy Candy finns utgiven under samma namn i Sverige.

⁹⁹ Schodt, *Dreamland Japan*, s 307

¹⁰⁰ Trots att namnet syftar på serier – detta är en av anledningarna till att det fortfarande förekommer en viss förvirring kring begreppet manga

som konsekvens att både produkterna blev mer lättåtkomliga över hela Europa och även i USA, där företaget slog upp en filial.

Frankrike har sedan gammalt en stark seriekultur och en stor marknad för vuxenserier vilket gett just manga ett gediget underlag för den framgång den just nu åtnjuter på den franska seriemarknaden. Det är dock mycket vanligt att manga kommer från Japan via en engelskspråkig översättning, speciellt över USA.¹⁰¹

Precis som i Europa har flertalet japanska tecknade tv-serier visats på amerikansk television sedan 70-talet, ofta i delvis redigerade versioner. I dagens USA är anime väl integrerat med med marknaden. Det finns flera olika importörer och de bredaste serierna och mest välkända filmerna är tillgängliga även utanför specialiserade affärer. Även manga har blivit en stor marknad, men inlemmad i den amerikanska seriekulturen.

Manga och anime i Sverige

I Sverige var det främst CHRISTER HAGSTRÖM som låg bakom utgivningen av svenskdubbad anime. I mitten av 70-talet arbetade han i Japan hos Matsushita Electric (Panasonic) och hjälpte till med bland annat konstruktion av skivspelare. Han såg då mycket på japansk tv och fattade tycke för en del serier. När han hoppat av jobbet i Japan återvände han till Sverige och startade företaget WENDROS och började med vad han då kallade ”filmer som serietidningar”, det vill säga en ny film (som oftast var några ihopredigerade avsnitt ur en tv-serie) varje månad. Hans första samarbetspartner var Toei Animation. Wendros (numera OZON MEDIA) gav ut en rad olika serier i Sverige under 80-talet: Rai – grottpojken, Silverfang, Superfamiljen och Starzinger. Under senare delen av 90-talet utgavs även svensktextad anime i form av PHANTOM QUEST CORP (Yuugen Kaisha), ARMITAGE III och TENCHI MUYO. Dessa titlar var översatta och kommenterade på baksidan av SIMON LUNDSTRÖM, Sveriges ledande manga- och animeguru samt ordförande i föreningen Mangakai. Vad gäller manga i Sverige begränsar sig det hittills utkomna utbudet av serien Samurai som publicerades av det lilla förlaget EPIX under senare delen av 80-talet, och tidningen COBRA som innehöll serien med samma namn tillsammans med en del annan manga och utkom med ett fåtal nummer under tidigt 90-tal. Även den var utgiven av Epix, vars distribution av vuxenserier drabbats av ett abrupt avbrott i och med problem med Sveriges enda, breda publikationsföretag, TIDSAM. En annan känd utgiven manga i Sverige är Gen – pojken från Hiroshima av Keiji Nakazawa, som utkom i slutet av 70-talet. Utöver det har det utkommit enstaka manga som en av flera serier i svenska seriemagasin, som till exempel Katsuhira Otomos AKIRA, som publicerades i de senare numren av tidningen MAGNUM 1997 (Atlantic Förlags AB). För närvarande utkommer en ensam mangatitel på

¹⁰¹ Ibid., s 308

den svenska marknaden, Akira Toriyamas manga DRAGONBALL (Bonnier Carlsen) månatligen i en litet, tjockt format som läses från höger till vänster.

SLUTSATS

Ett nytt medium tar efter de äldre och i fallet med den japanska tecknade filmen var det dessutom samme man som skapade den nya formen av manga som skapade den japanska tecknade tv-serien. Tezukas stiliserade verk var därmed inte bara en källa för inspiration för tv-serierna från Mushi Productions, utan snarare en andra mediaversion av hans berättelser. Att de två, manga och anime, i sina moderna former binds ihop och skapas i en sådan symbios måste få likartade följder. Mushi Productions satte den nya normen, och i den normen ingick konceptet av manga som grundmaterial. Eftersom den tidiga tecknade filmen till stor del var baserad på folksagor, ansågs inte detta som något märkvärdigt. Japan har en annorlunda syn på upphovsrätt, vilket syns tydligt på i fenomenet *dojinshi*, något liknande som skulle aldrig kunna förekomma i exempelvis USA, baserat på Disneys karaktärer. Det förekommer också en hel del kannibalism inom manga och anime, man plockar friskt från sina kollegor för att åstadkomma ett ännu bättre resultat. Majoriteten manga som förekom under efterkrigstiden var ju rena plagiat på Tezukas banbrytande verk, både vad gäller utseende och berättande.

Det finns förstås fler skäl till det intima sambandet mellan manga och anime. Den ekonomiska faktorn är ett. Om ett verk finns både i manga- och animeform gör de båda reklam för varandra och en anime baserad på en manga vet redan innan produktionen att det finns en marknad för verket i fråga. Samtidigt gör mangans utdragna episodformat att den lämpar sig väl även för tv-serieformatet. En av de avgörande skillnaderna mellan manga och anime är, vilket gjorts påtagligt i denna uppsats, deras skillnad i ålder. Manga har en lång historia bakom sig och är en integrerad del av det japanska samhället. Anime är ett senare påfund och åtnjuter alltså inte samma ställning. Men man skulle också kunna se på anime som en direkt utveckling av manga. Är tv-serien och filmen den nya formen för serier i Japan? Kommer serierna likt *kami-shibai* bli en överflödig form av underhållning jämte den enorma animationsbranschen? Manga strävar ju formligen efter att vara som film, är det logiska steget att gå från träsnitt till böcker till magasin och till sist tv och film? Nej, knappast. Eftersom anime utnyttjar mangan som en kreativ resurs och den västerländska marknaden breder ut sig, tror jag inte att vi har sett det sista av manga på ett bra tag. Snarare ser man allt tydligare den hierarki i produktionsledet som förekommer medierna emellan och dess marknadsföringstekniker som att låta en populär manga explodera i form av tv-serier, filmer, OAV:er och spin-off produkter samtidigt för att skapa en våg av konsumenthysteri.

Både manga och anime är stora industrier som båda börjar lida av låg kvalitet och brist på nya idéer, men det finns ljus i slutet av tunneln. Underbarn som Hayao Miyazaki och

Anno Hideaki och mangans anrika historia av enskilda innovatörer talar för kommande under.

KÄLLOR

LITTERATUR

- Crafton, Donald, *Before Mickey: the animated film 1898-1928* (The University of Chicago Press, London, 1993)
- Furniss, Maureen, *Art in Motion: animation aesthetics* (John Libbey & Company Pty Ltd, California, 1995)
- Poitras, Gilles, *Anime essentials: everything a fan needs to know* (Stone Bridge Press, Berkeley, 2001)
- Kinsella, Sharon, *Adult manga: culture & power in temporary Japanese society* (Universtity of Hawai'i Press, Honolulu, 2000)
- Levi, Antonia, *Samurai from outer space* (Open Court Publishning Company, Illinois, 1997)
- McCarthy, Helen, *The Anime Movie Guide* (Titan Books, London, 1996)
- McCarthy, Helen, *Hayao Miyazaki, master of Japanese Animation* (Stone Bridge Press, California, 1999)
- McCloud, Scott, *Serier – den osynliga konsten*, (Epix Förlags AB, Stockholm, 1995)
- McCloud, Scott, *Reinventing comics* (HarperCollins Publishers Inc., New York, 2000)
- Napier, Susan Jolliffe, *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation* (Palgrave Publishers, New York, 2001)
- Rafaelli, Luca, m fl, *A Reader in Animation Studies* (John Libbey & Company Pty Ltd, Sydney, 1997)
- Roman, Annette (red.), *Japan Edge, the insider's guide to Japanese pop subculture* (San Francisco, Cadence Books, 1999)
- Schodt, Frederick L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Kodansha America, New York, 1983)
- Schodt, Frederick L., *Dreamland Japan: Writings on modern manga* (Stone Bridge Press, California, 1996)
- Svenska Akademien, *Svenska Akademiens ordlista över svenska språket* (Norstedts Ordbok, tolfte upplagan, Stockholm, 1998)
- Thompson & Bordwell, *Film history: an introduction* (McGraw-Hill Inc, New York, 1994)
- Tucker, Richard N., *Japan: Film Image* (Studio Vista, London, 1973)
- Wu, Ka-Yee, *Animé – ett problemfyllt område* (Filmvetenskapliga Institutionen, HT '99, PK-uppsats, framlagd 21/2 -99)

TIDSKRIFTER

Hellman, Bror, "Moshi, moshii!", *Bild & Bubbla*, nr 2 2001

Nilsson, Peter, "Osamu Tezuka – Manga no Kami.sama", *Bild & Bubbla*, nr 2 1999

Nilson, Peter, "Machiko Hasegawa – en annan bild av Japan", *Bild & Bubbla*, nr 2 2002

Nilsson, Reimerthi, Strömberg (red.), "Nyheter", *Bild & Bubbla*, nr 3 2002

INTERNET

Gainax officiella hemsida, *Shinseki Evangelion*.

<http://www.gainax.co.jp/menu-e.html>

Patten, Fred, *A capsule history of anime*, '96.

<http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>

Johnson, Jeanne, *What is Yaoi?*

<http://www.yaoicon.com/whatisyaoi.htm>

Bilaga 1

SPRÅK

Att använda japanska i det svenska språket kan ibland skapa vissa problem. Japanska är uppbyggt av stavelser istället för bokstäver. Då varken ”anime” eller ”manga” finns med i det svenska språketⁱ och jag trots detta använder dem mer än flitigt i denna uppsats så tänkte jag här kort redogöra för ordens böjningar enligt SAOL-mallen och förklara den japanska uppbyggnaden:

anime [a’nime] s. -n; pl.

Stavas på japanska med tecknen **a|ni|me**

manga [maŋ’ga] s. -n; pl.

Stavas på japanska med tecknen **ma|n|ga**

Både ”manga” och ”anime” är alltså substantiv med böjningen ”-n” på slutet för att markera bestämd form. Inga av orden böjs i plural och det heter således ”en manga” och ”mer/ fler manga”ⁱⁱⁱ. Min motivering till detta är att försöka hålla orden så nära ursprunget som möjligt men ändå kunna använda dem på ett naturligt och behändigt sätt i det svenska. Genitivändelse (-s) förekommer som vanligt i det svenska språket.

Andra japanska egenheter är bland annat namn, som stavas med efternamnet först och förnamnet sist (i Japan skulle jag alltså heta Kaplan Freddie, eller Kaplan san, ”herr Kaplan”). Jag har skrivit namnen efter västerländsk standard, med förnamnet först och efternamnet sist

Kort ordlista

anime japansk tecknad film

bishojo vacker flicka; se shojo

bishonen vacker pojke; se shonen

dojinshi amatörserier, ofta innehållandes karaktärer från populär manga och anime

manga japanska serier

mecha av engelskans *mechanical*; samlingsnamn för mekaniska ting, ofta robotar

OAV Original Anime Video, anime som släpps endast som köp- eller hyrvideo

shojo "flicka", manga/anime för flickor

shonen "pojke", manga/anime för pojkar

shonen ai "pojk kärlek", genre inom dojinshi där två karaktärer av manligt kön fattar tycke för varandra

yaoi akronym för frasen *yami nashi, ochi nashi imi nashi*, "inget klimax, ingen innebörd, ingen upplösning", genre inom doujinshi som endast innehåller partier där två karaktärer av manligt kön kommer i fysisk kontakt med varandra

Noter

ⁱ Svenska Akademien, *Svenska Akademiens ordlista över svenska språket* (Norstedts Ordbok, tolfte upplagan, Stockholm, 1998)

ⁱⁱ Ibid., s XVIII-XX

Bilaga 2

Intervju med Simon Lundström

Freddie Kaplan – 2002-04-13

SVERIGES STÖRSTA FÖRENING för japanska serier och tecknad film heter MANGAKAI och tog sina första stapplande steg runt 1992, grundat av och främst representerat av dess ordförande, SIMON LUNDSTRÖM. Jag träffar Simon en kylig lördag i april då Mangakai visar japansk tecknad film, ANIME, på bio Fokus i Hagsätra i utkanten av Stockholm. Jag tänkte ställa några frågor som jag kan ha hjälp av när jag skriver min b-uppsats i filmvetenskap. Och så tänkte jag se en massa anime förstås.

I våra försök att hitta ett avskild plats att ha intervjun på, går vi upp till projektorrommet på biografen, bara för att finna en medarbetare som sitter och tittar på asiatisk spelfilm på en datorskärm och visningens arrangör, utslagen ovanpå en sovsäck. Det visades film igår också. Vi avancerar utomhus i jakten på ett kafé eller dylikt. Simon berättar att han läser både litteraturvetenskap och en översättarkurs på universitet, samtidigt har han svensktextat flera avsnitt anime bara till visningen. I förbifarten nämner han också att han gett upp alla försök på att bli finkulturell. ”Jag är fulkulturell, jag läser mycket hellre Kulla-Gulla än James Joyce”, säger han efter att ha konstaterat att det inte finns något öppet kafé i närheten.

Efter att ha försökt köpa kaffe på ett närbeläget matställe och blivit nekade på grund av att vi inte tänkt äta där, sätter vi oss utanför på den tomma uteserveringen.

– Min uppsats handlar om olika medier, och det japanska formatet OAV [Original Anime Video] är mycket intressant. Vad exakt är OAV?

– Det är mycket enkelt. OAV är en bit tecknad film som ursprungligen släpps endast som hyr- och köpvideo. Med mycket högre animationskvalitet än TV-serier. Det finns tre sorters anime. Först har vi snor-mainstream. Dragon Ball¹, Ghibli-filmer² och familjeserier, ungefär som Simpsons är här. Sen har vi det för som är för de mer insatta, som Eva³ och Nadesico⁴. Och till sist har vi de riktigt, riktigt förtappade själarna, och de tittar på OAV. OAV är riktigt smalt.

Det lustiga är att det är just dessa smala OAV:er som t ex Manga Video⁵ tar in och säljer. Eftersom formatet innebär färre delar och en avslutad historia i stället för långa TV-serier, är det en säkrare investering för företagen.

Vi kommer in på ämnet porr och Simon berättar att i en hyrvideobutik i Japan består halva utbudet är porr, varav kanske 2% är porr-anime, hentai, och bortsorterat från övrig anime, som tillsammans med reguljär spelfilm delar lika på det resterande filmutbudet i en butik.

– I hur stor utsträckning ser man på anime i Japan? Jag menar, det refereras alltid till manga (japanska serier) som att de läses av alla.

– Ja, det är väl som man säger här, att ”alla” läser Jan Guillou. I Sverige slutar man titta på tecknad film runt 13-årsåldern, i Japan är det 16-17 någonstans. Alla, eller de flesta, slutar titta när de börjar på högskola eller när de börjar jobba. De tappat intresset helt enkelt. Man får arbetskollegor och tar ett glas på krogen efter jobbet i stället. Man kanske spelar in ett band från TV, sen blir de fler och fler band, för att man inte hinner se och till slut struntar man i det helt.

– Ser man på anime som något dåligt?

– Nej, det anses inte som dåligt, men folk tittar snett på dig om du [som vuxen] ser på specialiserad anime. Om du säger ”jag tittar på anime”, visar du att du är intresserad och tittar väldigt mycket. Det är ungefär som att säga ”jag tittar på japansk tecknad film” här i Sverige. One Piece är en mycket känd anime som folk i allmänhet känner till, och att titta på den uppfattas inte som konstigt. Eva uppmärksammades mycket i de japanska medierna och var alltså också okej att titta på eftersom folk kände till den, trots att den är ganska smal.

– Figurer i manga och anime har ofta underliga hårfärger, är detta endast en estetisk tillfällighet eller till för att skilja olika karaktärer åt?

– Ja, visst kan de skilja karaktärer åt, men inte på ”vanligt” folk. Det är en häftig grej i fantasygenren till exempel, men i alla realistiska anime med, säg skolklasser, så har alla svart hår. Men givetvis färgar man håret i Japan, i alla möjliga färger, fast främst blont. Jag tror att det är Antonia Levi som skriver i SAMURAI FROM OUTER SPACE att det är just Ranmas⁶ flickform som har illrött hår och inte hans killform, den normala, där har han svart hår.

– Så det fungerar som en slags fantasymarkör?

– Ja, en markör för det fantastiska.

– Hur är det med manga och färgläggning?

– De färgläggs inte. Det är fyra färgsidor i ett magasin på kanske 400 sidor. Det är en sorts hedersplats att få göra färgsidorna. Tidningen ringer upp serietecknaren och säger att denne fått färgplatsen och så får han eller hon färglägga fyra av sina sidor. Men brukar kunna läsa tecknarnas kommentarer i kanten på serierna om hur glada de är över att ha fått göra färgsidorna.

– Upplevs manga som lättsmält underhållning, eller ... ?

– Lättsmält underhållning, absolut. Det är barn- och ungdomslitteratur. Att läsa manga är helt okej, men köper man samlingsvolymerna är man konstig och lite för intresserad. OSAMU TEZUKA⁷ har en hedersplats, liksom 20-30 år gammal manga som upplevs som

nostalgisk, de räknas som bra litteratur. Det är ungefär som med Kulla-Gulla och Pippi [Långstrump] här i Sverige.

Till sist nämner Simon, eftersom min uppsats handlar om olika medier, att det nu finns kabelkanaler som sänder anime dygnet runt. De visas givetvis också på reguljära kanaler, men de har en tydlig markör vad gäller smal anime, de sänds mitt i natten. Det blåser kallt och vi drar i kavajerna när jag säger till Simon att det nog var allt och vi skyndar oss tillbaka in i biomörkret.

Noter

1. Mycket populär serie och tecknad film. Serien publiceras även i Sverige.
2. Studio Ghibli är det närmaste Disney man kommer i Japan.
3. Kort för NEON GENESIS EVANGELION, en banbrytande sci-fi TV-serie.
4. Sci-fi TV-serie.
5. Londonbaserat företag som importerar och distribuerar anime i västvärlden.
6. Ranma ½, komedi om en förhäxad ung man som förvandlas till en vacker kvinna om han kommer i kontakt med kallt vatten
7. "Manga-guden" Tezuka började teckna revolutionerade filminfluerad manga under efterkrigstiden och gjorde Japans första tecknade TV-serie 1963.

Bilddilaga 1



Spider-Man i slutet av 60-talets USA. En typisk amerikansk superhjältiserie.

Denna sida är tagen ur *Spindeln – I klorna på undre världen*, utgiven i Sverige av Carlsen if 1979. Manus: Stan Lee, John Romita och Larry Lieber. Bild: Mickey Dimeo.

Spider-Man i mitten av 70-talets Japan. Det amerikanska förlaget bakom Spider-Man, MARVEL, sålde under 70-talet rättigheterna till serien till det japanska SHU EISHA PUBLISHING COMPANY efter flera misslyckade försök på andra håll. Manuset ändrades, huvudpersonen blev japan och allt tecknades om.

”A Japanese comic is cinematic. They are meant to be looked at. An American comic is meant to be read. Consequently, for them, there are too many balloons [dvs pratbubblor] per panel in our comics. A Japanese artist once told me if he ever took, say, a Spider-Man comic of seventeen pages, and redrew it in his style, it would take him one hundred pages to do it.”

Gene Pelc, Marvel, 1978

Denna sida är tagen ur *Spider-Man the manga*, nr 1 1997. Skriven och tecknad av Ryoichi Ikegami.



Bilddilaga 2



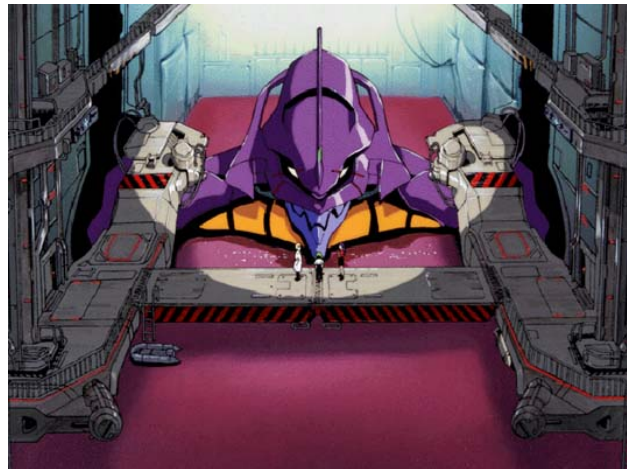
A. Osamu Tezuka's TETSUWAN ATOMU.



B. SAZAE-SAN av Machiko Hasegawa.



C. RIBON NO KISHI av Osamu Tezuka.



D. Tv-serien SHIN SEKI EVANGELION regisserad av Hideaki Anno.



E. KAZE NO TANI NAUSHIKA, regisserad av Hayao Miyazaki.

Bildbilaga 3, Shoyo



Sida vid sida. Till vänster: SAILOR MOON i sitt ursprungliga format av Naoko Takeuchi. Anime. Till höger: Tv-serien BISHOJO SENSHI SAILOR MOON. Båda utkom som under tidigt 90-tal.

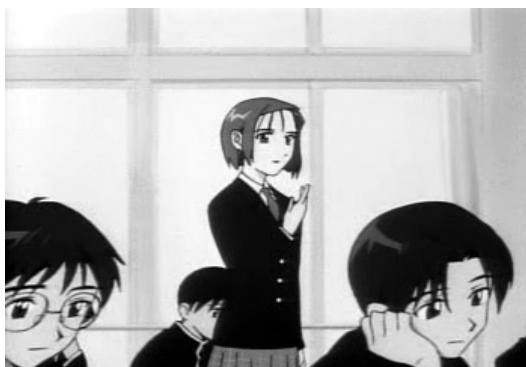


Mera manga. Till vänster: HAIKARA-SAN GA TORI av Waki Yamato. Till höger: MAIKO NO UTA av Kimiko Uehara. Båda utkom under sent 70-tal.

Se även bildbilaga 4 om tv-serien Kareshi Kanojo no Jijyou, och bildbilaga 7 om Animekomiikkusu.

Bildbilaga 4, Kareshi Kanojo no Jijyou

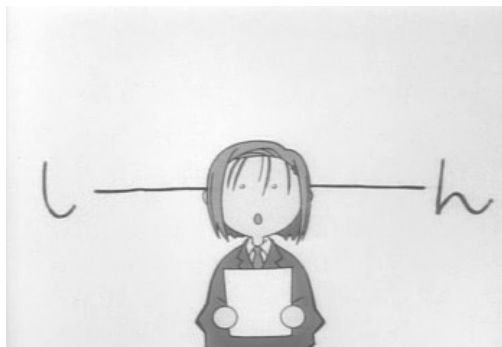
Tv-serien KARESHI KANOJO NO JIYYOU (1998, Hideaki Anno) från Studio Gainax är baserad på Masami Tsudas manga med samma namn. Den är ett bra exempel på en tv-serie som lyckats mycket bra med att fånga den speciella shojo-stilen som finns i manga där karaktärers utseende ofta förändras tillsammans med deras humör och känslor.



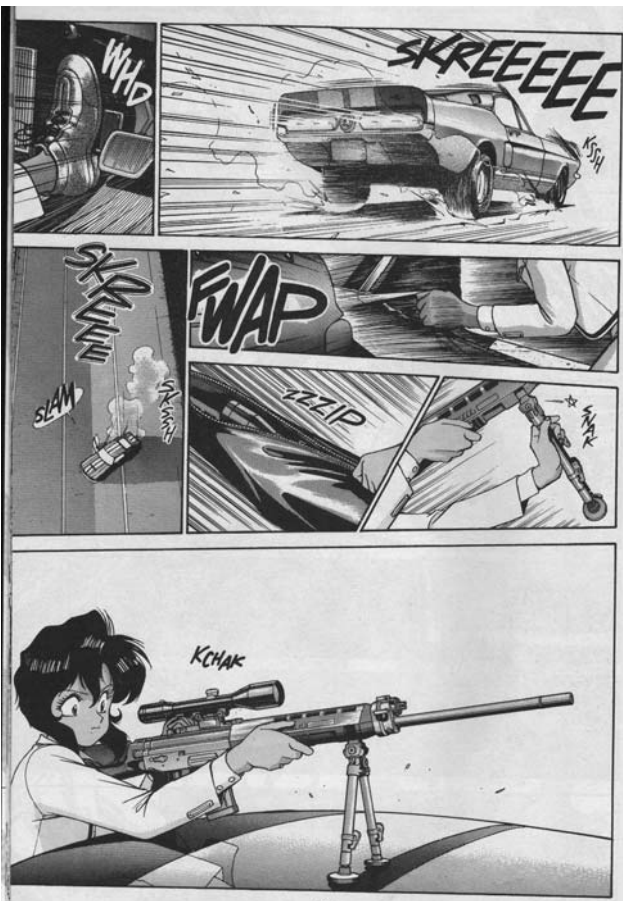
Från en vardagsnära miljö och relativt nedtonad teckningstil ...



... Till att bli riven i tu och anta otaliga olika skepnader och uttrycksfyllda utseenden, ofta hämtade direkt från shojomanga.



Bildbilaga 5, Shonen



Ovan till vänster: Hiroshi Tashige och Ryoji Minagawas SPRIGGAN i mangaform (’97).

Ovan till höger: Bilder ur den animerade långfilmen Spriggan (’98) regisserad av Hirotsugu Kawasaki.

Till vänster: En fartfylld sida ur Kenichi Sonadas manga GUN SMITH CATS (’97).

Nedan: Gun Smith Cats som OAV (’95) regisserad av Takeshi Mori.



Bilbilaga 6, Dojinshi

Dojinshi är japanska amatörserier. Flera av de vanligare dojinshigenrerna av och för kvinnor innehåller material där manliga homosexuella förhållanden står i fokus. En fantasivärld med vackra, nästan androgyna män.



Ovan t v: Två pojkar från tv-serien Neon Genesis Evangelion. Ovan t h: Harry Potter i dojinsshi.

Ofta är karaktärerna i historierna tagna direkt från befintliga serier, tecknade filmer eller andra håll.

Bilbilaga 7, Animekomikkusu



En sida ur den svensktutgivna tidningen SAILOR MOON, nr 1 2000 (Egmont serieförlaget AB). Serien är en så kallad ANIMEKOMIKKUSU (animecomics) – en anime serie. Stillbilder ur den tecknade tv-serien är redigerade och infogade i seriesidor och pratbubblor och ljudeffekter läggs till. Från manga till anime och sedan från anime till manga igen, fast nu i en helt annan form och utseende än originalets (jämför med bilbilaga 3). Notera att tv-serien i sin originalform innehöll pratbubblorna med den glasögonprydda pojken.

Ovan: Ännu en svensktutgiven animekomikku. En sida ur reklamserietidningen ("gratis för alla Nintendofans") POKÉMON, nr 1 1999. Här ser man tydligt bruket av inredigerade ljudeffekter.

Vänster: Disney drar sig inte heller för att göra animekomikkusu. Här i svenska KALLE ANKA & C:O nr 15/16 1996 (Serieförlaget AB) publiceras en serieadaptation av den datoranimerade filmen TOY STORY.

