

I Love Being A Turtle

Vier Schildkröten zurück auf dem Pfad ins Licht

Nicht nur Conan und die Horden aus der barbarischen Ecke der Comicwelt sind wieder auf dem Weg zurück ins Rampenlicht, sondern auch vier grüne Mutanten mit Rückenpanzer, die in den letzten zehn Jahren nur selten aus ihrer Behausung in der Kanalisation unter New York City herausgekommen sind. Doch seit einiger Zeit bahnt sich auch bei den Teenage Mutant Ninja Turtles wieder ein sensationelles Comeback an ...

Independent Turtles

Man sagt, dass alles Grüne irgendwo Wurzeln hat, und im Falle der vier Schildkröten, welche der Welt auch als Teenage Mutant Ninja Turtles¹ bekannt sind, kann man dies sogar eindeutig belegen, wenn man sich denn nur die Mühe macht, ihre Herkunft genauer zu betrachten – und eine solche Betrachtung ist diese allemal wert, denn hinter den vier grünen Gesellen aus New York City verbirgt sich weitaus mehr als eine kindhafte Narretei auf dem Fernsehbildschirm, als die manch einer sie vielleicht ausschließlich kennen mag.

Ihren Ursprung haben Leonardo, Donatello, Raphael und Michaelangelo in den Gedanken von Peter Laird und Kevin Eastman, welche im Jahre 1984 in dem nur ein Jahr zuvor von ihnen gegründeten Independent-Comicverlag *Mirage Studios* das erste Schwarzweiß-Comic mit den Turtles veröffentlichten, nachdem sie beide in Anschluss an einen lustigen Fernsehabend einige Zeit eine Idee zu einer Serie über mutierte Ninja-Schildkröten mit sich herum trugen, die sich von Anfang an als Hommage an die legendären Arbeiten von Comic-Ikone Frank Miller (hier vor allem Werke

wie *Daredevil*, *Elektra* und *Ronin*, die allesamt etwas mit Ninja oder Samurais zu tun hatten) verstand. Schließlich kam am 5. Mai 1984 dann die #1 der *Teenage Mutant Ninja Turtles* auf den Markt, doch war die erste Auflage von 3.000 Heften so schnell ausverkauft, dass bald zwei weitere Auflagen mit 15.000 bzw. 30.000 Exemplaren folgten, womit aus einer spritzigen Idee aus der lebendigen Independent-Szene der frühen 90er in kürzester Zeit ein echter Hit geworden ist, der heute als einer der größten Verkaufserfolge in der Geschichte einfarbiger Independent-Comics gilt und nebenbei den Grundstein für ein kleines, grünes Imperium gelegt hat ...

Ninjutsu Action!

Wahrscheinlich konnte die Geschichte der TMNT ausschließlich in der Independent-Szene konzipiert und veröffentlicht werden, da man im stark materialistisch denkenden Mainstream der großen Verlage dafür schlichtweg keinen Platz gesehen hätte. Unter ihrer auf den ersten Blick etwas trashig anmutenden Oberfläche ist die Herkunftsgeschichte der vier mutierten Schildkröten, die von einer ebenfalls mutierten Ratte in der Kunst des Ninjutsu unterrichtet

werden, gerade zu Beginn aber eine düstere Story über mächtige Gefühle wie Liebe und Hass sowie dem hemmungslosen Durst nach Rache, der auch mit dem Verstreichen der Jahre nicht schwächer wird, und hat somit nur wenig mit kindlich-buntem – oder grünem – Trash gemein.

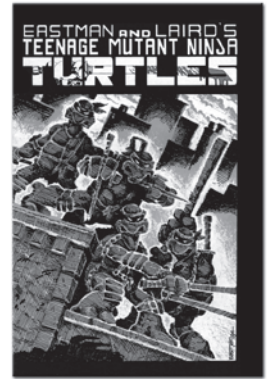
Die Geschichte beginnt in den nächtlichen, in vielerlei Hinsicht düsteren Straßen New Yorks, wo Leonardo, Donatello, Raphael und Michaelangelo, ausgestattet mit den typischen Waffen eines Ninja (Katanas, Bô, Sais, Nunchaku), ihren ersten Kampf gegen zwielichtige Ganoven zu bestehen haben und dabei dank des jahrelangen Trainings ihres Sensais in der Kanalisation unter New York ziemlich gut abschneiden. Das zeigt ihrem Meister Splinter, dass seine jungen Schüler bereit sind, sich endlich der Aufgabe zu stellen, auf die er sie vorbereitet hat, und so erzählt er ihnen wiederum *seine* Geschichte, deren Anfänge zwanzig Jahre zurück liegen und bis nach Japan reichen, wo die Bande von ewiger Feindschaft geschmiedet worden waren ...

Die weise Ratte erzählt den Turtles von ihrer eigenen Vergangenheit als Haustier in Japan, wo Splinter durch Beobachtung der Welt um seinen Käfig herum die Kunst des Ninjutsu und Bushido, dem Codex des Kriegers, erlernte und für sich entdeckte, dann aber mit seinem Meister Hamato Yoshi nach Amerika flüchtete, nachdem dieser aufgrund eines unbesonnenen Mordes die Be-

strafung des mächtigen Foot Clans fürchten muss. Doch seine Vergangenheit holt Splinters menschlichen Meister ein, und schließlich findet dieser trotz der Distanz zu Japan den Tod durch just den Mann, der später der Erzfeind der Turtles werden sollte – Oroku Saki, der erwachsen gewordene Bruder des Mannes, den Splinters Meister einst blind vor Liebe und Zorn getötet hatte und der vielleicht besser als *Shredder* bekannt ist.

Splinter, der seit Yoshis Tod auf sich alleine gestellt ist und in New York umherstreift, findet eines Tages vier Schildkröten, die in der Kanalisation in einer seltsamen Substanz liegen. Einem Impuls folgend holt er sie heraus und kümmert sich um sie, und in den folgenden Tagen mutieren sowohl er, als auch die Babyschildkröten, die ungemein schnell wachsen. Doch auch Splinters Intellekt wächst, und so nimmt er sich der vier an und bildet sie in der Kunst des Ninjutsu aus, um sie in absehbarer Zukunft als Instrumente der Rache gegen Shredder einsetzen zu können, der sich mittlerweile um die Belange des New Yorker Zweigs des Foot Clans der Foot-Ninja kümmert ...

Im Laufe der Zeit entwickeln sich die Abenteuer der Turtles aber stark weiter, und die vier legen das schmutzige Gewand grüner Racheengel ab und streiten auch andersorts für das Gute, selbst wenn dieses einmal nicht von den krummen Machenschaften Shredders und des Foot Clans bedroht wird. Auch so finden sie eine Viel-



Wie alles begann: *Teenage Mutant Ninja Turtles #1*, Mai 1984

Die erste Ausgabe der TMNT ist im Internet unter nachfolgendem Link zu bestaunen. Hier kann man deutlich sehen, dass die Turtles ursprünglich durchaus eine ganze Spur grimmiger des Weges daher kamen, als ihre Alten Egos aus den späteren Cartoons oder Kinofilmen.

<http://www.ninjaturtles.com/comics/mirage/one/pg01.htm>

© 1984 Mirage Studios, Inc.
Teenage Mutant Ninja Turtles is a trademark of Mirage Studios, Inc.
All rights reserved.

¹ oder *Teenage Mutant Hero Turtles*, *TMNT* oder schlicht *Turtles*.

Independent Comics

Der Name (»independent«, was im Englischen für »unabhängig, eigenständig« steht) sagt eigentlich schon alles über diese Bewegung auf dem (amerikanischen) Comicmarkt bzw. innerhalb der Comicszene, doch kann man auch noch ein wenig weiter ausholen, um den Begriff eindeutig zu klären und herzuleiten: Die Independent-Comicszene entwickelte sich aus den s. g. Underground Comics und setzte deren Arbeit fort, was meint, dass Künstler ohne allzu viele Einflüsse des Verlagswesens ihre Ideen ungeschminkt zu Papier brachten und oftmals selbstständig produzierte Hefte in kleinen Verlagen veröffentlichten. Neuen Aufschwung bekamen die Underground Comics während der 80er vor allem durch den Comic Code, eine Art Zensur bzw. Kontrollsiegel für Comics, doch gilt just dieser durch Einführung des Comic Codes provozierte Aufschwung gleichzeitig als Geburtsstunde der Independent Comics, welche in den 90ern ihre erste wahre Hochzeit erlebten.

²⁾ *TMNT: The Next Mutation* war eine Live-Action-Serie in Tradition der TMNT-Kinofilme.

zahl neuer Gegner, jedoch auch einige neue Gefährten und sogar Freunde – exemplarisch seien an dieser Stelle einmal Casey Jones und April O'Neil erwähnt, zwei der wenigen Menschen, die Freundschaft mit den Turtles und Splinter schließen und fortan eine größere Rolle in den Abenteuer der TMNT spielen sollten. Und auch Außerirdische, Roboter und manch andere bizarre Geschöpfe sollten noch ihren Auftritt haben, wenn gleich deren Zusammentreffen mit den Turtles oftmals eher weniger freundschaftlich verliefen ...

Mutierte Comics

Die Turtles sind – in gewisser Weise zumindest – ein echtes Kind der 90er. Deutlich wird das vor allem, wenn man sich die eigenwilligen *Mutationen* der Comic-Vorlage ansieht – am besten natürlich jene, die das Publikum vor den Fernseher oder in den Kinosaal locken sollten. Doch wie das bei Mutationen nun mal so ist, war auch hier nicht alles absolut im Sinne des Erfinders, und da ändert es auch nichts daran, dass die Filme und gerade die erste Zeichentrickserie, die immerhin fast zehn Jahre über die Bildschirme flatterte, recht erfolgreich waren. Beide hatten nämlich den großen Nachteil, sich letztlich zu weit von den bei Zeiten doch ziemlich düsteren, mitunter sogar zynischen und brutalen Comics von Laird und Eastman fortbewegt zu haben, nur damit vor allem der Cartoon jugendfreundlicher und für

besagtes jüngeres Publikum leichter verständlich wurde. Krönung dieser Reihe von seltsamen Mutationen und Entfremdungen war dann wohl die peinliche US-Fernsehserie² aus den Jahren 1997/98, die von der Machart her an die drei Kinofilme aus den 90ern angeschlossen und u. a. einen fünften, weiblichen Turtle (!) einführte, und in der die TMNT noch weniger Wiedererkennungswert mit ihren Independent-Äquivalenten besaßen als in den anderen bisherigen Auftritten in Film und Fernsehen. Doch auch andere Mutationen sollen nicht verschwiegen werden, denn die Turtles schafften es auch in großer Zahl als Actionfiguren in die Kinderzimmer, und dann gab es da natürlich noch eine ganze Reihe von Videospiele für alle möglichen Konsolen, von den Schlafanzügen, Bettbezügen, Brotzeitboxen und Socken mit den Gesichtern von Leonardo und Co. an dieser Stelle gar nicht erst zu reden ...

Zurück in die Zukunft

Das könnte die Devise sein, mit der man die Turtles wieder auf den Weg gebracht hat, denn nur dank einer Besinnung auf ihre düsteren Independent-Ursprünge, also gewissermaßen einem Rückschritt, ist es möglich gewesen, die vier grünhäutigen Helden wieder auf den Weg – und damit ihre ganz eigene, erfreulich grüne Zukunft – zu bringen.

Am Ende ihres letzten großen Laufes 1996 waren die TMNT näm-

lich nur noch ein Schatten ihrer selbst gewesen, die, nachdem man sich jahrelang an ihnen satt gesehen hatte, einfach niemanden mehr hinter dem Ofen hervor gelockt haben und vielerorts sogar lediglich auf den schwächelnden, um nicht zu sagen altersschwachen Cartoon reduziert worden waren.

2003 war es dann so weit, und die Turtles starteten wieder voll durch. Diesmal nahm die Sache ihren Anfang jedoch im Fernsehen, als man sich bei Fox Network dazu entschied, eine neue Cartoon-Serie für den Samstag Vormittag auf den Markt zu bringen. Diese bewegt sich wieder deutlich näher an der Comic-Vorlage, was ihr gerade in den Dialogen, aber auch bei der Charakterisierung und dem allgemeinen Setting der meisten Episoden zu Gute kommt. Außerdem profitiert diese Serie von einer – für Zeichentrickserien – ziemlich innovativen Schnitttechnik und einer sehr guten Synchronisation, die gerade dann, wenn es um Anspielungen auf die alte Cartoon-Serie oder das Comic- und Filmbusiness im Allgemeinen geht, voll zum Tragen kommt. Überhaupt sind es diese Anspielungen, dieser Wortwitz und diese allgegenwärtige Frische, welche den neuen Cartoon zu einem Stück richtig fein gemachter Unterhaltung machen.

Doch damit nicht genug. Auch die aktuellen Comic-Abenteuer der Turtles erfreuen sich wieder größerer Beliebtheit als die Jahre

davor und rühmen sich auch wieder ordentlicher Qualität, was sowohl für die Stories, als auch die Zeichnungen gilt. Für eine neue Veröffentlichung in Deutschland hat es bisher leider noch nicht gereicht, doch denkt man bei einem renommierten Kleinverlag hierzulande derzeit über eine Reihe mit den originalen Werken von Laird und Eastman nach ...

Für Ende 2006 sind in den USA zudem neue Action-Figuren und eine DVD-Vermarktung des aktuellen Cartoons geplant, während man obendrein an *Turtles IV* – diesmal einem reinen Animationsfilm – arbeitet, der durchaus das Potential dazu besitzt, die Turtles mit etwas Verspätung ins neue Jahrtausend zu katapultieren und womöglich sogar neue Maßstäbe in Sachen Schnitt, Storytelling und Dialoge setzen könnte, wenn man seiner Linie treu bleibt und vielleicht auch in diesem Film wieder einen *Tick* düsterer wird und sich noch ein bisschen näher an die Comics der frühen 90er anlehnt.

Ninjutsu, das ist die japanische Kunst des Kampfes, ferner der Weg des Kriegers und letztlich der Weg der Beharrlichkeit und des Ausharrens; für die Teenage Mutant Ninja Turtles hat sich die Zeit des Wartens und Ausharrens gelohnt: Die vier grünen Helden sind definitiv wieder auf dem richtigen Weg, bereit, die Herzen einer neuen Generation von Comic- und Cartoon-Fans zu erobern und ihrer langen Erfolgsgeschichte ein weiteres Kapitel hinzuzufügen. Cowabunga!

Peter Laird

Im Fall des 1954 geborenen Peter Laird waren es die Arbeiten von Altmeister Jack Kirby, die ihn dazu brachten, sich als Comiczeichner verdingen zu wollen. Es dauerte jedoch bis 1984, als sich in Co-Produktion mit Kevin Eastman und dank der Beliebtheit der Turtles ein erster durchschlagender Erfolg einstellte, nachdem die beiden ein Jahr zuvor die *Mirage Studios* gegründet hatten. Peter Laird ist verheiratet, hat eine Tochter und beschäftigt sich, wenn er nicht gerade irgendwelche Reptilien zeichnet, mit Dinosauriern, Motorrädern, ausgedehnten Spaziergängen im Wald und Grafikdesign am Computer.

Kevin Eastman

Der 1962 geborene Kevin Eastman offenbarte schon recht früh ein ausgeprägtes Zeichentalent. Erste Arbeiten lieferte er bereits 1980/81 für *Comix Wave* und *Goodies* ab, ehe es ihn 1982 nach Northampton verschlug, wo er Peter Laird traf. Seit dem verbindet diese beiden eine tiefe Freundschaft, die ihren Höhepunkt 1983/84 mit Schöpfung der TMNT erleben sollte. Derzeit arbeitet Eastman an verschiedenen Projekten, darunter dem Comic-Magazin *Heavy Metal*, dessen Herausgeber er ist.

REDAKTION: CHRISTIAN ENDRES