LOUISIANA MANGA!

LOUISIANA UNDERVISNING

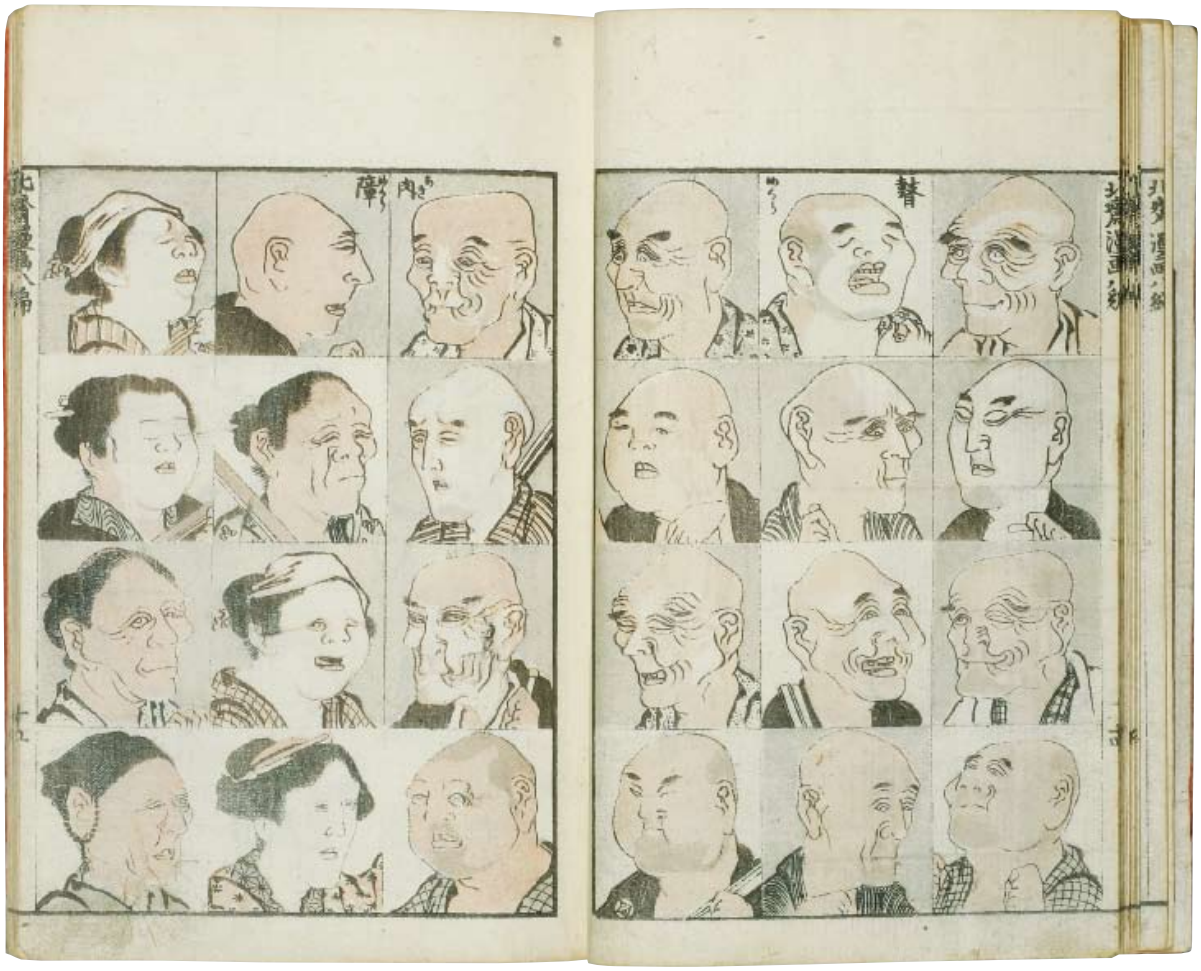
GYM., HF, VUC OG LÆRERSEMINARIER

© Louisiana Undervisning 2008. Tekst: Signe Marie Ebbe Jacobsen. Redaktion: Line Ali Chayder. Layout: Henrik Obel.
Kunstnere hvis værker er gengivet i dette undervisningsmateriale er søgt kontaktet med henblik på aftale om tilladelse. Skulle der være copyrightholdere til film, tegninger eller lignende, der ikke mener sig omfattet eller dækket ind af de indgåede aftaler, beder vi dem henvende sig til Louisiana Museum, Publikationsafdelingen.

MANGA! JAPANSKE BILLEDER

I Japan er op mod 40 procent af alt, der bliver publiceret, manga. Manga er et populærkulturelt produkt – det bliver masseproduceret, brugt af mange, og bliver ofte smidt ud efter endt brug. Der findes manga om alt og for alle – science fiction-historier, kærlighedshistorier, sportshistorier, historiske fortællinger om fx Beethoven, horror-manga og selv porno. Mange store fortællinger, bl.a. biblen, er genfortalt som manga. Manga er med andre ord ikke kun for børn. Faktisk er en del manga absolut ikke for børn!
Som et kulturelt produkt siger manga noget om den kultur, den kommer fra. Mange problematikker og temaer fra Japans og verdens historie bliver beskrevet og bearbejdet i den japanske populærkultur.

Derfor kan populærkulturen ses på et kunstmuseum som Louisiana. Som kunsten forholder også populærkulturen sig til sin samtid. Men manga er samtidig et kommercielt produkt og en del af en stor industri, der også inkluderer film, figurer, computerspil og meget andet.
Manga er populært over hele verden, og populærkulturen er i høj grad blevet en del af Japans ansigt udadtil. Indadtil i Japan er manga kommet på skoleskemaet efter at det japanske undervisnings- og kulturministerium i 2000 besluttede at manga – som en af Japans traditionelle udtryksformer – skulle med i pensum. Manga er altså svært at komme uden om både i og udenfor Japan.



Opslag fra Hokusai Manga, 15 bøger med træsnit, udgivet 1814-1878.
Staatliches Museum für Völkerkunde, München.

Fakta om manga

Ordet manga har eksisteret i næsten 200 år. Egentlig betyder det "underholdende billeder". Den første, der brugte ordet, var Katsushika Hokusai, som levede i Japan fra 1760 til 1849. Han er berømt for malerier og træsnit med billeder af det japanske landskab og illustrationer af spøgelseshistorier. Hokusai brugte ordet manga om små karikaturtegninger, som han trykte i en samling af 15 bøger fra 1814 og frem.

Bøgerne viser bl.a. forskellige ansigtsudtryk og kropsstillinger, der viser folk i komiske situationer. I nutidens manga findes mange sjove situationer og overdrevne ansigtsudtryk, og det er dette, der trækker en linje tilbage til Hokusais første manga. Han havde dog ikke det fortællende med, som er essentielt i manga i dag, hvor historien er det primære.

ØJNENES SPROG

Yoshitaka Amano: Uden titel, ca. 2002. Yoshitaka Amano/Galerie Michael Janssen, Berlin/Køln

Øjnene er det altoverskyggende element i Yoshitaka Amanos værk. Der er ikke meget andet på billedet, som i sin helhed stadig kun viser en del af et ansigt. Det er muligt at ane en hovedbeklædning – måske en flyverhjelm?

Yoshitaka Amano startede sin karriere inden for manga og anime (tegnefilm) allerede som 15-årig. Han er en af de få kunstnere, som har taget skridtet fra en professionel karriere inden for populærkulturen til en karriere som billedkunstner. Hans tidlige arbejde omfattede manga-illustrationer, udvikling af storyboards og animationer, og udvikling af computerspillet Final Fantasy. Han står bag nogle af de mest ikoniske figurer og billeder inden for manga og anime og arbejder nu videre med disse udtryk som løsrevne elementer i sin kunst.

Værkerne har tydelig inspiration fra hans tidlige projekter. Figuren iført flyverhjelm er hentet i serien Gatchaman – en science fiction-anime-serie, hvori 5 helte redder jordens naturlige ressourcer fra at blive ødelagt.

At en tegneserietegner bliver kunstner kan lyde som et stort spring. Der er dog mange relationer mellem mangakulturen og kunsten i Japan. Mange samtidskunstnere henter inspiration i manga og anime. Og i mange manga- og anime-serier er der referencer til historiske romaner. I Amanos tegning er motivet hentet fra populærkulturen, men teknikken ligner ældre japansk tuschtegning (sumi-e). Så her bliver inspirationen fra den ældre kunst og den nyere populærkultur blandet sammen.

- Kig på de andre øjne her på siderne og sammenlign udtrykkene!
- Hvordan fortæller øjnene noget om figurerne?
- Hvilken historie fortæller værket med de få virkemidler?
- Billedet er ikke skabt til en manga eller anime, men som et værk i sig selv. Gør det en forskel for oplevelsen af det?
- Diskutér forskellen mellem manga og kunst. Hvad kan det betyde for Amanos arbejde, at han laver kunstværker frem for manga?

GIRL POWER?

Sailor Moon – skolepige og superhelt! Hovedpersonen i serien Sailor Moon er en ganske almindelige skolepige, som portrætteres som lidt af en bangebuks i seriens første afsnit. Hendes anden identitet som superhelt får hun gennem en talende kat, som afslører at jorden vil blive angrebet og tilintetgjort, og at hun derfor må fungere som soldat, samle flere soldater og kæmpe for fred.

Den oprindelige engelske oversættelse af hendes navn er Pretty Soldier Sailor Moon. Sammenlignet med de vante, maskuline superhelte er hun netop køn og nuttet med store øjne og langt, blond hår. Hun føler sig ikke altid helt tryg i rollen som superhelt, men klarer det med hjælp fra den talende kat og de andre fredssoldater. Hendes manglende evne til at passe ind og finde sin rolle er typisk for mange pige-mangaserier (shōjo-manga). I det hele taget er dobbeltheden til stede i meget manga – grænserne mellem det gode og det onde er mere slørede end vi kender det fra vestlig populærkultur.

Kvindelige superhelte er blevet mere og mere udbredte i japansk populærkultur. At den helt almindelige skolepige med interesser som alle andre fremstilles som superhelt og redder verden viser kvindernes mere magtfulde rolle i dag. Det er nye tider for kvinderne i det japanske samfund. De meget fastlåste kønsroller, der har eksisteret i Japan før, er langsomt ved at ændre sig.

Sailor Moon, billede fra anime-serie instrueret af Junichi Satō, produceret af Tōei Animation co. Ltd., 1992-1997. Mike og Jeanne Glads samling.

- Hvordan oplever du Sailor Moon i rollen som superhelt ud fra billedet?
- Sammenlign hendes udtryk med mandlige superhelte du kender!
- Diskutér hvordan kvindens rolle generelt har udviklet sig inden for populærkulturen!
- Hvordan afspejler kvinder i populærkulturen de faktiske samfundsforhold?

Tag udgangspunkt i film, serier, og tegneserier du kender.

Japan-fascination

Vesten har været fascineret af Japan i flere hundrede år. Siden landet blev åbnet i 1854 efter ca. 200 års selvvalgt isolation fra omverdenen, har den vestlige verden oplevet bølger af Japan-fascination. I slutningen af 1800-tallet blev europæiske kunstnere som Vincent van Gogh, Claude Monet og Henri de Toulouse-Lautrec inspireret af japanske træsnit og kunsthåndværk under den såkaldte japonisme-bølge. Inspirationen fra Japan ses også tydeligt i dansk porcelæn og kunsthåndværk fra perioden. I midten af 1900-tallet var både europæiske og ikke mindst amerikanske kunstnere og arkitekter dybt optaget af japansk håndværk, materialer og det nære forhold til naturen, man fandt i japansk kultur. Dette kan du bl.a. se på Louisianas egen arkitektur.

I dag kan man tale om en tredje bølge af japonisme på baggrund af japansk populærkulturs enorme popularitet og udbredelse. Nutidens interesse for Japan er meget bred, og det er ikke kun mangahæfter og animefilm, der er i fokus. Mange involverer sig i hele kulturen omkring manga ved at lære at tegne det selv og ved at iklæde sig tøj, de kender fra mangafigurer – en tendens, der i Japan kendes under navnet cosplay. I Danmark afholdes hvert år konkurrencer om, hvem der er bedst udklædt som mangafigur og dermed vinder en tur til Japan for at deltage i den internationale konkurrence.

Kawaii
Kawaii er det japanske ord for nuttet. Ordet betyder også elskelig, sød og uskyldig. Den nuttede stil er udbredt i manga, hvor figurerne ofte har store hoveder, store øjne og små næser. Det nuttede kan også dække over fx tøjstil og livsstil – og det er ikke kun små piger, der ser nuttede ud i gadebilledet med flæser og parasoller. På verdensplan er den mest kendte eksponent for kawaii sandsynligvis figuren Hello Kitty, som har eksisteret siden 1976 og findes i alle afskygninger – man kan få både guitarer og brødristere med Kitty-motiv.
Begrebet kawaii fylder meget i diskussioner om japansk populærkultur. Nogle mener, at unge japanere, der dyrker det nuttede udtryk, gør det for at gøre oprør. De viser, at de ikke er interesserede i et voksenliv med ansvar, familie og en meget lang arbejdsuge, som er typisk i Japan. For andre er det stærke fokus på det nuttede snarere et udtryk for barnlighed. Det hænger sammen med Japans rolle som "lillebror" i forhold til stormagten USA. Japan tabte 2. verdenskrig, hvorefter landet var besat af USA i en årrække og underskrev en forfatning, som fratager landet retten til at føre krig. Den mangel på selvstændighed, som landets nederlag medførte, tolkes af nogle som baggrunden for en barnlighed, der bl.a. kommer til udtryk gennem den nuttede kultur.

DRAGON BALL

- Sammenlign billedet med billederne fra Sailor Moon. Hvad er forskellene og lighederne mellem de to udtryk i hhv. drenge-manga (shōnen-manga) og pige-manga (shōjo-manga)?
- Diskutér jeres eget kendskab til japansk populærkultur – hvor meget fylder det i jeres dagligdag?
- Hvad betyder det for din opfattelse af Dragon Ball, at den er skabt i Japan?

Dragon Ball Z – The Dead Zone, anime-serie instrueret af Daisuke Nishio, produceret af Tōei Animation Co. Ltd., 1989. Mike og Jeanne Glads samling.

Farverne stormer ud af billedet og signalerer fart og voldsom energi. Du bliver mødt af et stålsat blik fra Son-Gohan – en af hovedpersonerne i serien Dragon Ball, der er verdens mest solgte manga. Historien i de 42 bind handler om drengen Son-Goku, som sammen med pigen Bulma jagter syv dragekugler. Lykkes det at få fat i alle syv, kan man få sit største ønske opfyldt. Serien foregår over så lang tid, at Son-Gokus søn, Son-Gohan, når at spille en rolle som voksen og selv får børn!

Dragon Ball startede som en manga-serie, men er et af mange eksempler på at manga-serier senere laves til anime-serier eller film, som spredes over hele verden. Den store udbredelse betyder for det første, at forestillingen om, hvad japansk kultur er, for de fleste menneskers vedkommende rummer både den traditionelle japanske kultur og den populærkultur, der bliver skabt i dag. For det andet viser udbredelsen hvordan globalisering fungerer i praksis. Japansk kultur kommer ud i verden, men der er også mange, der selv tegner manga-inspirerede tegninger, og dermed bliver en aktiv del af manga-kulturen, som derfor ikke længere kun er japansk.

ØDELÆGGELSE & OVERLEVELSE

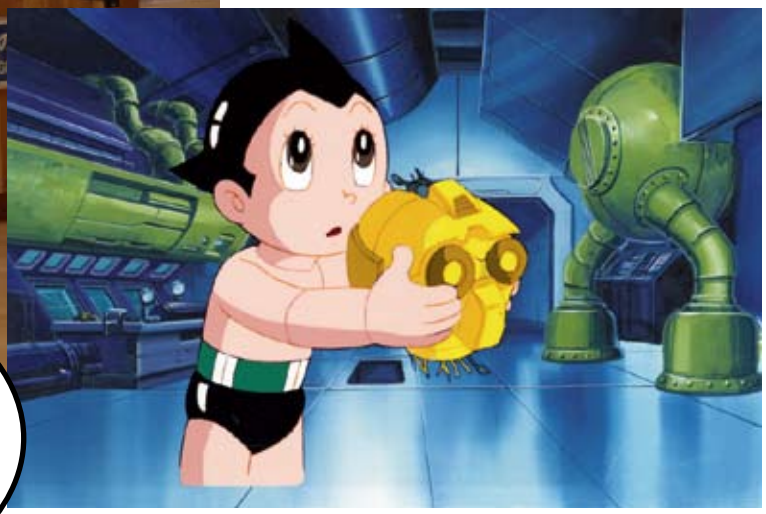
En blanding af science fiction, uskyldig barndom, katastrofe og overlevelse karakteriserer Kenji Yanobes værker. Værket Biografen i skoven består af en lille hytte, hvor kun børn kan komme ind. Udenfor står en dukke iført gul beskyttelsesdragt. Indenfor kører en film på skærmen. Videoens forløb sætter perspektiv på værkets betydning. En ældre japansk mand (kunstnerens far) taler med sin bugtalerdukke. Dukken er den samme som ses foran huset. Den er på størrelse med et tre-årigt barn, men har hentehår og overskæg som faren. Historien, de to fortæller, handler om, hvordan man beskytter sig under et atombombeangreb. En del af videoen er et indklip fra en amerikansk video med samme besked fra 1950'erne, hvori rådet lyder: "Duck and cover": duk dig og dæk dig til dig – et absurd råd, da det er begrænset hvor meget dette ville hjælpe. Til sidst fortæller den ældre mand, at hytten er et beskyttelsesrum, hvor børn kan søge tilflugt. Hvis der skulle falde atombomber eller være atomudslip vil dukken udenfor synge, så længe der er strålingsfare. Værket, som i første omgang kan se hyggeligt og trygt ud, får en dyster tone, når emnet bliver klart.

Yanobe har længe beskæftiget sig med atomkraft i sine værker. Det er nærliggende at trække en linje tilbage i Japans historie for at se baggrunden for dette, da Japan er den eneste nation der har oplevet et atombombeangreb. Yanobe er også meget optaget af katastrofen i Tjernobyl i 1986, hvor en reaktor på atomkraftværket nedsmeltede med ødelæggelse af mennesker og miljø til følge. Han har besøgt Tjernobyl og brugt denne oplevelse som afsæt i mange værker, heriblandt Biografen i skoven.

ASTRO BOY

Populærkulturen beskæftiger sig også med atomkraft, og Yanobe henviser til dette i sit værk. Den karakteristiske gule beskyttelsesdragt har horn, som genkendes fra serien Astro Boy – som oprindeligt hed Tetsuwan Atomu på japansk. Serien er skabt af Osamu Tezuka i 1952, og betegnes som den første manga, som vi kender dem i dag. Astro Boy er en atomdrevet robot, som er skabt af en videnskabsmand, der ønskede at genskabe sin afdøde søn. Astro Boy er en utrolig populær serie, der som mange andre manga- og animeserier omhandler forholdet mellem menneske og maskine.

Kenji Yanobe, Biografen i skoven, 2004. Blandteknik. Foto: Seiji Toyonaga. Courtesy Yamamoto Gendai



Astro Boy, billede fra anime-serie instrueret af Hiroshi Sasagawa, produceret af Mushi Production Co. Lt., siden 1963. Mike og Jeanne Glads samling.

- Hvordan oplever du stemningen i Yanobes værk?
- Ændrer din oplevelse af værket sig, når du ved, hvad filmen handler om?
- Diskutér hvordan værket relaterer sig til Japans fortid i 2. verdenskrig.
- Sammenlign Astro Boy med Yanobes dukke. Hvad udtrykker de to figurer?

DET PRIVATE RUM?

Tabaimos animationer er skabt af håndtegnede tegninger, der er bearbejdet digitalt. Deres indhold er på samme tid smukke og forstyrrende. Videoerne rummer ofte en tilsyneladende ro, men hurtigt forvandler hverdagssituationer sig til absurde scener, der afslører ensomhed, svigt, vold, mord og selvmord. Med den lurende utryghed i videoerne ønsker Tabaimo at gøre opmærksom på de mørkere sider af det japanske samfund, dog uden at pege på en fasttømret handling og betydning. Værkernes drømmelignende sekvenser, transformationer og absurde situationer holder dem åbne for beskuerens egne tolkninger og oplevelser.

I videoinstallationen Public ConVENience involveres du direkte som aktiv medspiller. Installationen udgør et rum, som det er nødvendigt at træde ind i for at opleve værket. Omdrejningspunktet er forholdet mellem privat og offentligt rum – et tema, Tabaimo har udforsket i flere værker. Det fremhævede VEN i den engelske titel betyder offentlig på japansk. Vi bliver i videoen vidner til forskellige kvinders private gøremål på et offentligt toilet i Japan: en kvinde dykker ned i toiletkummen efter at have tabt sin mobiltelefon, mens en anden forsøger at trække en skildpadde ud i toilettet og en tredje føder et barn gennem et næsebor. Barnet følger siden skildpadden i toilettet. Skildpadden henviser til en gammel japansk fortælling om en fisker, der bliver taget med til skildpaddernes fantastiske rige under havet, men til gengæld mister sit jordiske liv.

Af og til ses rummet fra spejlet, som lurede man gennem glasset. Generelt skaber værket en fornemmelse af voyeurisme, som peger på samtidens debatter omkring overvågning, fx over internettet. Som møllene, der flyver rundt i rummet med kameralinser i stedet for øjne, bliver beskueren sat i rollen som voyeuren, der belurer noget så privat som et toiletbesøg.

Tabaimo: Public ConVENience, 2006. Videoinstallation. Foto: Jason Mandella. Installationsfoto fra James Cohan Gallery, New York.
© Tabaimo / Courtesy of Gallery Koyanagi and James Cohan Gallery

- Hvad handler værket om for dig?
- Overvej hvorfor Tabaimo har valgt et offentligt toilet som omdrejningspunkt.
- Hvad kan du se af ligheder og forskelle mellem Tabaimos video og den manga og anime, der er på udstillingen?
- Skriv en fortælling fra et offentligt rum, som blander hverdag med noget uvirkeligt eller absurd.

SPØGELSER & MAGI

Samuraien Mitsukuni overraskes af et kæmpe skelet, mens han kæmper mod en anden. En smuk ung kvinde ser roligt på. De er klædt i traditionelt japansk tøj, og kvinden læser op af en skriftrulle. Baggrunden er sort og urolig. Der er uden tvivl fare på færde! Træsnittet er et triptykon – tre dele sat sammen til et hele. Det er lavet omkring 1845 som en illustration til et japansk skuespil ved navn Paladset Soma.

Skuespillet er inspireret af en historie om krigsherren Taira Masakado, som i år 930 gjorde oprør mod kejseren i Kyoto. Han besatte noget land og udnævnte sig til kejser over denne del af Japan. Efter et par måneder blev han fanget og slået ihjel, og hans hoved blev vist frem i Kyoto som trofæ. Skuespillet, som er inspireret af historien, handler om tiden efter dette. Masakado havde to børn, som efter farens død blev boende i paladset Soma. Mitsukuni, som er udsendt af kejseren, besøger slottet for at undersøge om nogle af Masakados sammensvorne er tilbage. Her fremkalder datteren, prinsesse Takiyasha, et skeletspøgelse, som Mitsukuni må kæmpe mod.

De fortællende træsnit var almindelige i Japan i 1700- og 1800-tallet. Det kan være svært at afkode historierne, da der ofte refereres til klassiske japanske skuespil og legender, og elementer fra kunstnernes samtid, som vi ikke har mulighed for at genkende i dag. Også for de fleste japanere kræver det meget research at forstå de gamle træsnit, fordi referencerammen har ændret sig.

Kuniyoshi Utagawa: Mitsukuni Defying the Skeleton Specter (Mitsukuni kæmper mod skeletspøgelset), ca. 1845. Flerfarvet træsnit i tre dele a 36,6 x 24,4 cm. Otto Rieses samling.

- Kan du genkende elementer fra japansk manga og anime i værket?
- På hvilken måde kan træsnittet siges at være en forløber for nutidens manga?
- Hvorfor mon kunstneren har valgt at illustrere denne scene i historien?

SCIENCE FICTION

Akira, billede fra anime-film instrueret af Katsuhiro Ōtomo, produceret af Akira Commitee Company et al., 1988. Mike og Jeanne Glads samling.

En dreng på en rød motorcykel kører i høj fart gennem en storby. De mange moderne bygninger stråler af lys, men samtidig virker byen helt mennesketom. Der er intet liv at se på gaden. Bylandskabet minder om billeder fra film som Bladerunner, Metropolis og Batman, eller moderne storbyer som Tokyo.

I filmen Akira er vi i år 2019. Da filmen blev lavet i 1988 var dette en fjern fremtid. Byen er ikke Tokyo, men Neo-Tokyo. En by, der er opstået efter at Tokyo er blevet udslettet – tilsyneladende af en atombombe. Filmen er et miks af teenagefilm, science fiction, action og dystopisk fremtidsdrama i ét. I den komplicerede handling findes både hemmelige eksperimenter og overnaturlige kræfter, og modsætningspar som menneske/maskine og barn/voksen er i fokus. Filmens hovedpersoner, Tetsuo og Kaneda, er med i en motorcykelbande i Neo-Tokyo. De involveres i regeringens arbejde på at udvikle og styre psykiske kræfter, da Tetsuo bortføres for at blive udsat for forsøg. Dette fører dem senere i filmen til titelpersonen Akira, som efter gentagne eksperimenter er endt som en blanding mellem barn og voksen og menneske og maskine. Det er hans voldsomme kræfter, som til sidst resulterer i, at også Neo-Tokyo bliver udslettet i en gigantisk eksplosion, der minder om atombomberne over Hiroshima og Nagasaki i 1945. Filmens sidste scene viser de sidste overlevende, bl.a. Kaneda, som bevæger sig ind i byens ruiner for at starte forfra. Filmens tunge fokus på destruktion rummer samtidig en vej mod genopstandelse og en ny start, hvilket er typisk i de japanske anime-film. Der er sjældent destruktion uden udfrielse, men til gengæld heller ikke det modsatte. I Akira er der heller ingen fast skillelinje mellem hvem der er helte og hvem der er skurke. Den samme person rummer ofte flere sider i japansk anime og manga, som når Tetsuo efter forsøgene overmandes af kræfter, han ikke kan styre og kæmper mod sin ven Kaneda.

Japan og 2. verdenskrig

I årene frem til 2. verdenskrig og under krigen angreb Japan flere andre lande i Asien ud fra et ønske om at ekspandere og at blive kolonisator frem for koloniseret. Flere vestlige kolonimagter, som selv koloniserede lande i asien, reagerede med økonomiske sanktioner overfor Japan, der som svar bombede Pearl Harbor i 1941. Japan kapitulerede først i august 1945 efter de to atombomber blev kastet over Hiroshima og Nagasaki. Mellem 1945 og 1952 var Japan besat af amerikanske tropper. I denne periode frasagde den japanske kejser sig guddommelighed. Før dette blev den japanske kejser betragtet som guddommelig, hvilket gjorde det svært at kritisere ham. Endvidere underskrev Japan i perioden en forfatning, der afskrev muligheden for at bruge militær magt i eventuelle fremtidige internationale konflikter.

- Drengen på billedet er Kaneda, Tetsuos ven. Hvad er dit indtryk af ham ud fra billedet her?
- Hvilke elementer fortæller dig at filmen Akira foregår i fremtiden?
- Tror du, at filmen Akira ville være lavet, hvis ikke Japan havde oplevet atombomberne i 1945?
- Hvordan ser du sammenhængen mellem filmen Akira og Japans historie under 2. verdenskrig?