LOUISIANA MANGA!

LOUISIANA UNDERVISNING

7. – 10. KLASSE

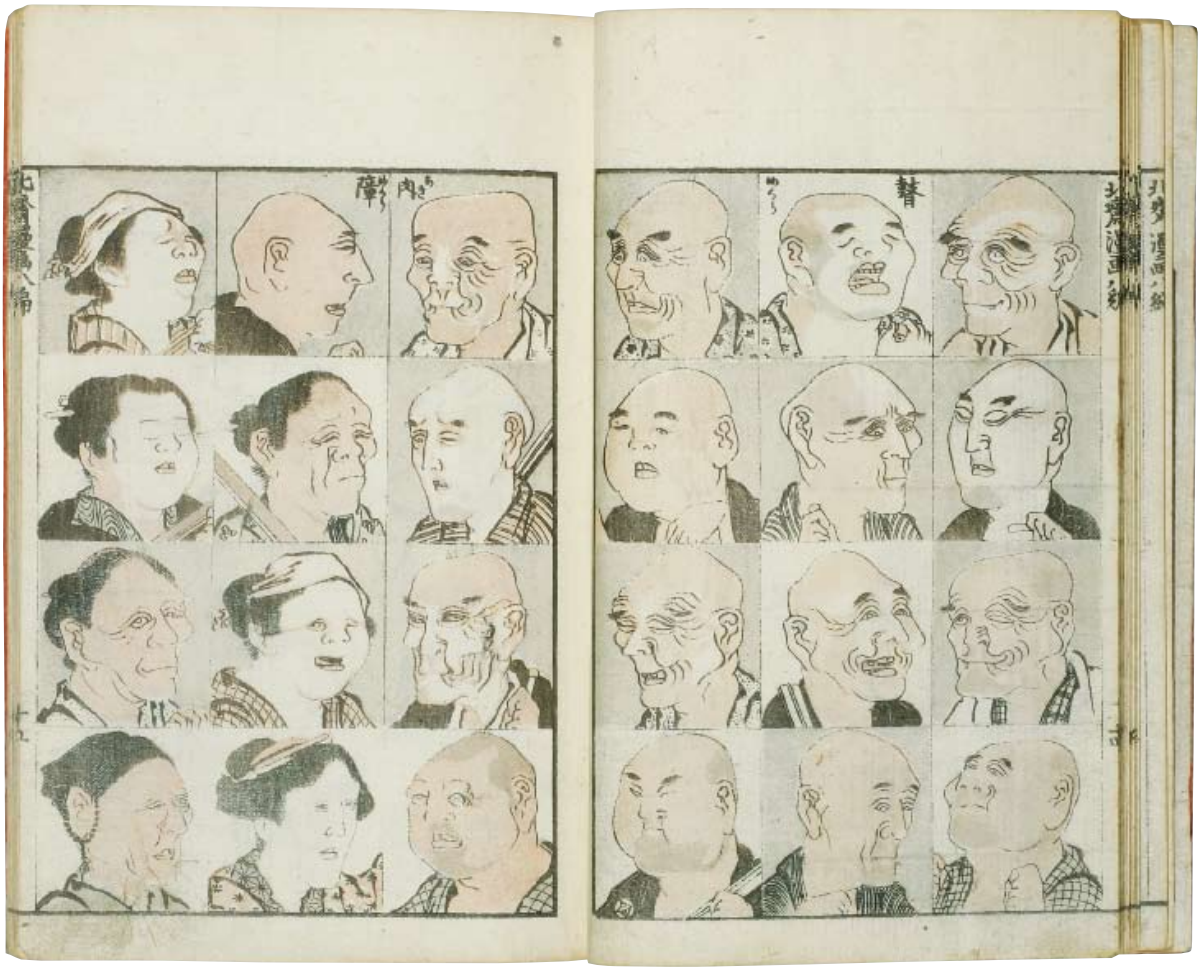
© Louisiana Undervisning 2008. Tekst: Signe Marie Ebbe Jacobsen. Redaktion: Line Ali Chayder. Layout: Henrik Obel.
Kunstnere hvis værker er gengivet i dette undervisningsmateriale er søgt kontaktet med henblik på aftale om tilladelse. Skulle der være copyrightholdere til film, tegninger eller lignende,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

MANGA! JAPANSKE BILLEDER

Omkring 40 procent af alt, der bliver udgivet i Japan, er manga. Manga er et populærkulturelt produkt. Det bliver masseproduceret, læst af mange og ofte smidt ud efter endt brug. Der findes manga om alt og for alle. Science fiction-historier, kærlighedshistorier, sportshistorier, historiske fortællinger, horror-manga og selv porno. Mange store fortællinger, bl.a. biblen, er genfortalt som manga. Manga er altså ikke kun for børn. Faktisk er en del manga absolut ikke for børn!

Mangaen afspejler den kultur, den kommer fra. Begivenheder fra Japans og verdens historie bliver bearbejdet i den japanske populærkultur. Derfor kan populærkulturen ses på et kunstmuseum som Louisiana. Som kunsten beskriver populærkulturen sin samtid. Men manga er samtidig et kommercielt produkt. En del af en stor industri, der også indeholder film, figurer, computerspil og meget andet.

Manga er populært over hele verden, og mangakulturen er blevet noget, man i udlandet forbinder med Japan. I Japan har manga været på skoleskemaet siden år 2000. Det er altså svært at komme uden om manga 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. Det betyder "underholdende billeder". Den første, der brugte ordet, var Katsushika Hokusai, som levede i Japan fra 1760 til 1849. Han er berømt for sine malerier og træsnit af det japanske landskab og spøgelseshistorier. Hokusai brugte ordet manga om små hurtigt skitserede tegninger, som han trykte i en samling af 15 bøger fra 1814 og frem.

Bøgerne viser forskellige ansigtsudtryk og grimasser og mennesker i komiske situationer. I nutidens manga findes mange sjove situationer og overdrevne ansigtsudtryk, som minder om Hokusais første manga. Forskellen er, at Hokusais manga ikke var sammenhængende fortællinger.

ØJNENES SPROG

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

Øjnene er det vigtigste i Yoshitaka Amanos billeder. Der er ikke meget andet at se. Figuren har noget på hovedet – måske en flyverhjelm?
Amano startede som manga- og anime-tegner (anime er den japanske betegnelse for tegnefilm). Han har blandt andet været med til at lave computerspillet Final Fantasy. Denne baggrund viser sig i hans værker, som ofte er i autolak på metal eller, som her, i blæk på papir. Motivet her kunne være taget ud af en anime. Faktisk ligner ansigtet en af hovedpersonerne i anime-serien Gatchaman, som Amano var med til at tegne. Gatchaman er en science fiction anime-serie om fem helte, der redder jorden fra at blive ødelagt. Figuren er revet ud af en sammenhæng, men ansigtsudtrykket sætter fantasien i gang – for hvad sker der?
Hvorfor det alvorlige og koncentrerede blik? Du må selv fortælle historien.

At en tegneserietegner bliver kunstner kan lyde som et stort spring. Men der er mange forbindelser mellem mangakulturen og kunsten i Japan. Mange samtidskunstnere henter inspiration i manga og anime. Og mange manga- og anime-serier er inspireret af 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?
- Hvorfor viser Amano kun en del af ansigtet?
- Billedet er ikke skabt til en manga eller anime, men som et værk i sig selv. Gør det en forskel for oplevelsen af det?
- Tegn en tegneserie inspireret af Amanos tegning!

GIRL POWER?

Kan man være en helt almindelig skolepige og en superhelt på samme tid? Sailor Moon kan godt! Hovedpersonen i serien Sailor Moon er en ganske almindelige pige, og lidt af en bangebuks i seriens første afsnit. Hendes anden identitet som superhelt får hun af en talende kat, som afslører, at jorden vil blive angrebet og tilintetgjort. For at redde jorden må Sailor Moon fungere som fredssoldat, samle flere soldater og kæmpe for fred.

Sammenlignet med de sædvanlige, mandlige superhelte er hun meget køn og nuttet med store øjne og langt, blond hår. Dette forhindrer hende dog ikke i at kæmpe mod dæmoner, som vi ser på billedet her. Selvom hun ikke føler sig helt tryg i rollen som superhelt, klarer hun det alligevel med hjælp fra den talende kat og de andre fredssoldater. Der er meget manga, der handler om den følelse af ikke at passe ind og at have svært ved at finde sin rolle, som kommer til udtryk i Sailor Moon.

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!
- Hvorfor tror du så meget manga handler om ikke at passe ind og at føle sig udenfor?
- Overvej hvordan kvindens rolle generelt har udviklet sig inden for populærkulturen, hvis du tænker på film, serier og tegneserier du kender.

Japan-fascination

Vesten har altid været fascineret af Japan. Japan var lukket for besøgende udefra i ca. 200 år. Men i 1854 blev grænserne åbnet for handel med Vesten. Siden er bølger af Japan-fascination skyllet ind over den vestlige verden. I slutningen af 1800-tallet blev europæiske kunstnere som bl.a. Vincent van Gogh og Claude Monet inspireret af japanske træsnit. I midten af 1900-tallet var både europæiske og amerikanske kunstnere og arkitekter optaget af japansk håndværk og det forhold til naturen, man fandt i japansk kultur. Det kan bl.a. ses på Louisianas egen arkitektur. I dag tager fascinationen af Japan udgangspunkt i den japanske populærkultur. Nutidens interesse for Japan er meget bred. Det er ikke kun mangahæfter og animefilm, der fænger. Mange involverer sig i hele manga-kulturen og lærer at tegne manga selv eller klæder sig i tøj, der kendes fra mangafigurer – en tendens, der i Japan kendes under navnet cosplay. I Danmark afholdes hvert år konkurrencer om, hvem der er bedst udklædt. Vinderen får en tur til Japan for at deltage i den internationale konkurrence.

Kawaii
Kawaii er det japanske ord for nuttet. 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 med flæser og parasoller. På verdensplan er det mest kendte eksempel på kawaii sandsynligvis figuren Hello Kitty, som har eksisteret siden 1976 og findes i alle afskygninger – man kan få både guitarer og brødristere med Kittymotiv.

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 vil vise, at de ikke er interesserede i et voksenliv med ansvar, familie og en meget lang arbejdsuge, som er almindelig i Japan. For andre er den store fokus på det nuttede snarere et udtryk for barnlighed. Barnligheden hænger sammen med Japans rolle som "lillebror" i forhold til USA. Japan tabte 2. verdenskrig og var siden besat af USA i syv år. Nogle mener, at det barnlige og nuttede er et tegn på, at Japan er afhængigt af USA.

DRAGON BALL

- Selvom vi kun ser Son-Gohans ansigt, er han meget udtryksfuld. Kan man regne ud hvordan resten af hans kropsstilling er kun fra dette billede?
- Sammenlign Son-Gohan med Astro Boy, som du kan se på næste side. Find ligheder og forskelle.
- Sammenlign billedet med Sailor Moon. Hvad er forskellene og lighederne mellem de to udtryk?

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

De røde, blå og gule farver stormer ud af billedet og signalerer fart og voldsom energi. Du bliver mødt af et fast 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 få 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 har inspireret mange – også i Danmark – til at tage aktiv del i manga-kulturen.

ØDELÆGGELSE & OVERLEVELSE

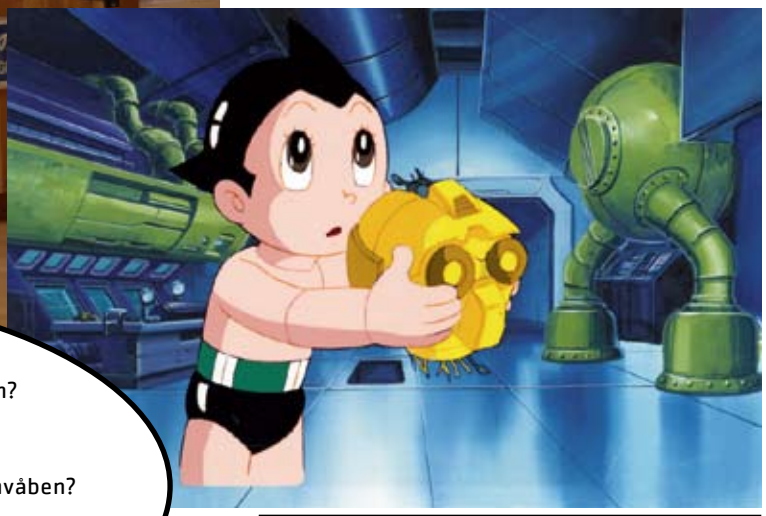
Værket hedder Biografen i skoven. På skiltet fortælles det på japansk, engelsk og russisk at her kan man se film. Hytten er lille, så kun børn kan komme ind. Udenfor står en dukke iført en gul beskyttelsesdragt. Indenfor kører en film på skærmen. Videoens forløb sætter perspektiv på værkets betydning. 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 fra 1950'erne. Den amerikanske tegnefilms besked er: Duck and cover: duk dig og dæk dig til. Et absurd råd, da det er begrænset hvor meget dette ville hjælpe. I slutningen af videoen 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.

Biografen ser måske hyggelig ud. Men den bliver uhyggelig, når man forstår, hvad emnet er. Yanobe har længe arbejdet med atomkraft i sine værker. Måske er grunden, at 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, og mennesker og miljø tog skade. Han har besøgt Tjernobyl og brugt denne oplevelse som afsæt i mange værker.

ASTRO BOY

Populærkultur kan også handle om atomkraft. Den gule beskyttelsesdragt på dukken har horn, som ligner Astro Boys frisure. Astro Boy er en atomdrevet robot, som er skabt af en videnskabsmand, der ønskede at genskabe sin afdøde søn. Men selvom robotten får menneskelige egenskaber, vil den altid være maskine og have overmenneskelige evner. Historien om superhelten Astro Boy er utrolig populær og handler som mange andre manga- og anime-serier om 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 Biografen i skoven?
- Ændrer din oplevelse af værket sig når du ved, hvad filmen handler om?
- Hvordan forholder værket sig til atomkraft og atomvåben?
- Sammenlign Astro Boy med Yanobes dukke. Hvilken sammenhæng ser du mellem historien om den menneskelige robot Astro Boy og Yanobes værk?

DET PRIVATE RUM?

For at opleve Tabaimos værk, må du træde ind i et rum og stå omgivet af video på alle sider. Det rum, du står i, er et offentligt toilet i Japan. VEN, som står med store bogstaver i titlen, betyder offentlig på japansk.

I løbet af videoen kommer og går flere kvinder, men de opfører sig ikke, som man normalt gør på et offentligt toilet: En kvinde taber en mobiltelefon i toilettet og dykker ned efter den, en anden står halvnøgen og vasker sig og en tredje føder et barn gennem et næsebor. Barnet forsvinder i kummen sammen med en skildpadde.
Skildpadden er en kendt figur i japanske billeder og historier. Tabaimo har tænkt på en gammel japansk historie om en skildpadde, der bliver reddet fra mishandling af en fisker og tager ham med til et fantastisk rige under vandet. Fiskeren vender tilbage til jordens overflade efter nogle dage, men opdager at mange år er gået og han har mistet det liv, han kendte. I videoen er det det nyfødte barn, der følger skildpadden.

I Tabaimos installation står du tæt på og betragter de private handlinger og situationer, der ofte virker drømmeagtige og absurde. Man kan få en følelse af at overvåge kvinderne. Måske vil Tabaimo gerne have dig til at tænke på, hvor meget man bliver overvåget i samfundet, fx når man er på internettet.

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

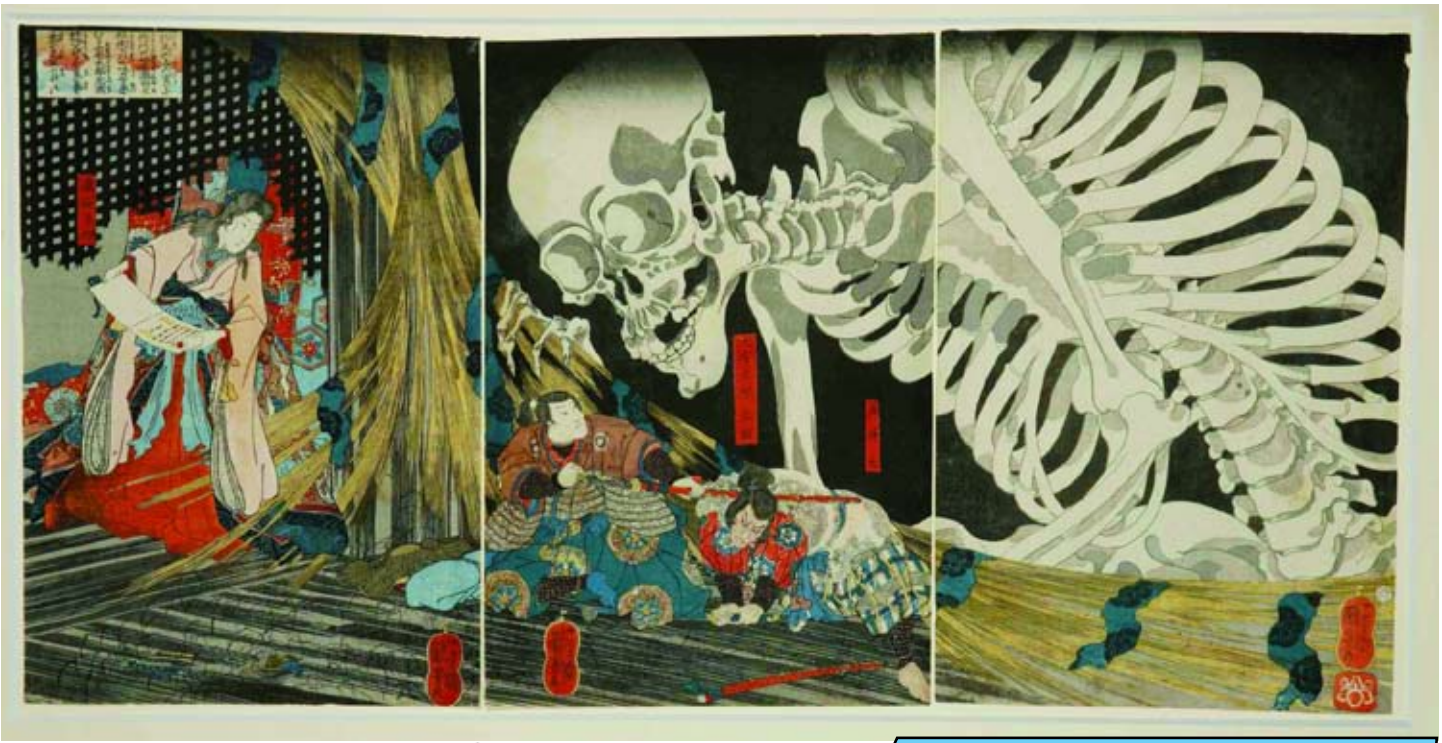
- Hvad handler værket om for dig?
- Overvej hvorfor Tabaimo har valgt et offentligt toilet som omdrejningspunkt.
- Skriv en fortælling fra et offentligt rum, som blander hverdag med noget uvirkeligt eller absurd.
- Hvad kan du se af ligheder og forskelle mellem Tabaimos video og den manga og anime, der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

SPØGELSER & MAGI

Samuraien Mitsukuni overraskes af et kæmpe skelet, mens han kæmper mod en anden. En smuk ung kvinde ser roligt på. De er alle klædt i traditionelt japansk tøj, og kvinden læser op af en skriftrulle. Baggrunden er sort og urolig – som om huset bag kvinden er ved at falde fra hinanden. 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.

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

De fortællende træsnit var almindelige i Japan i 1700- og 1800-tallet. Det er svært at afkode historierne, da de ofte handler om klassiske japanske skuespil og legender, og ting i kunstnernes samtid, som vi ikke har mulighed for at kende i dag. Også for de fleste japanere kræver det meget research at forstå de gamle træsnit.



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?
- Hvordan passer skelettet ind i resten af træsnittet?
- Hvorfor mon kunstneren har valgt at illustrere denne scene i historien?
- Hvordan ville du illustrere 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, Batman eller moderne storbyer som Tokyo.

Filmen Akira foregår 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 og action i ét. I filmen findes både hemmelige eksperimenter og overnaturlige kræfter. Modsætningspar som menneske/maskine og barn/voksen er i fokus. Filmens hovedpersoner, Tetsuo og Kaneda, er med i en motorcykelbande i Neo-Tokyo. De opdager regeringens arbejde på at udvikle og styre psykiske kræfter, da Tetsuo bliver bortført for at blive udsat for forsøg. Det 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 Akiras 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 ødelæggelse rummer samtidig en vej mod genopstandelse og en ny start, hvilket er typisk i manga og anime. 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, som når Tetsuo efter forsøgene overmandes af kræfter, han ikke kan styre, og kæmper mod sin ven Kaneda.

Japan og 2. verdenskrig
Japan var med i 2. verdenskrig og kæmpede fra 1941 mod USA. Det var først i august 1945, efter de to atombomber blev kastet over Hiroshima og Nagasaki, at Japan gav op. 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. Efter krigen underskrev Japan en forfatning, der ikke tillader brugen af militær magt.

- Drengen på billedet er Kaneda, Tetsuos ven. Hvad er dit indtryk af ham ud fra billedet her?
- Sammenlign Kaneda med Son-Gohan fra Dragon Ball. Hvad kan du se af ligheder og forskelle?
- Hvordan kan du se, at filmen Akira foregår i fremtiden?
- Hvordan oplever du stemningen i Neo-Tokyo?
- Tror du filmen Akira ville være lavet, hvis ikke Japan havde oplevet atombomberne i 1945?