Jaqueline Berndt

Design als Konzept?

Zum Sinn und Zweck von Mangaausstellungen

Einleitung: Jenseits der Statuskämpfe

Ausstellungen, insbesondere in staatlichen Kunstmuseen, haben seit den 1990er-Jahren entscheidend dazu beigetragen, den kulturellen Status von Comics anzuheben, so auch in Japan. Ein erster bedeutender Versuch ist dort mit der TEZUKA-Osamu-Retrospektive am Nationalmuseum für Moderne Kunst Tokyo 1990 unternommen worden.[1] Die verantwortlichen Museumsleute empfanden narrative Langserien allerdings als unausstellbar, nicht zuletzt wegen der Unmenge an Seiten, aus denen sie bestehen, und so entschieden sie sich dafür, TEZUKAS bildlich-gestalterische (statt erzählerische) Leistungen in den Mittelpunkt zu rücken, Originalzeichnungen (statt Druckseiten) zu präsentieren und individuelle Autorschaft (statt geteilte Konventionen) zu beleuchten. Das verhalf zwar dem Medium Manga zu gesellschaftlicher Anerkennung, trug aber nicht unbedingt zu einer kritisch-wissenschaftlichen Diskussion über die ästhetischen Besonderheiten von Comics bei.

Einen diametral entgegengesetzten Versuch unternahm 1998 die Überblicksausstellung „The Manga Age" (Manga no jidai), verantwortet vom Museum of Contemporary Art Tokyo und dem Hiroshima City Museum, mit ihren leicht vergrößerten und an die Wand gepinnten Kopien von Mangadoppelseiten. Vom vorherigen Bestreben, sich auf die Autorität der Institution Kunst zu stützen und Comics als Bildkunst zu behandeln, rückte sie ab, um sich zum Manga nicht als Literatur, sondern als subkulturellem (wenngleich landesweit konsumiertem) Medium zu bekennen.

Mit der veränderten Ausrichtung wandelten sich auch die Präsentationstechniken, und die seither entstandenen Dutzenden von Spezialmuseen haben das Ihre beigetragen, insbesondere die größeren Einrichtungen, die zumindest über Mitarbeiter_innen mit Forschungskapazitäten verfügen, wenn auch immer weniger über die finanziellen Mittel, die es für eigene forschungsbasierte Ausstellungsprojekte braucht.[2] Unverändert geblieben sind die grundsätzlich zu entscheidenden Schwerpunkte: ‚Originalzeichnungen' oder Replika? Einzelillustrationen, insbesondere von beliebten Figuren, oder sequenzielles Erzählen? Herausragende Schöpfer_innen oder schöpferische Konsument_innen in partizipativen Kulturen? Und nach wie vor geht es um erzählende Comics oder, um den japanischen Neologismus zu verwenden, *story-manga*. Aber die Statuskämpfe sind mehr oder weniger vorbei, zumindest in Japan.

Die Reaktionen auf Mangaausstellungen im In- und Ausland, die im Folgenden umrissen werden, signalisieren ein Problem von sowohl pragmatischer als auch konzeptueller Natur, nämlich wie mit der Narrativität von Comics im Ausstellungsraum umzugehen sei, wo bekanntlich das Sehen und nicht das Lesen dominiert. Aber Ausstellungen mögen nicht nur Erzählungen für den Sehsinn aufbereiten; sie selbst sind „narrative structures" (Carter, 2012, S. 28), die es zu lesen gilt, und zwar hinsichtlich des Wissens, welches sie – zumindest in staatlichen Museen – zu generieren und zu vermitteln aufgefordert sind. Der Romanist Michael D. Picone (2013) geht sogar noch einen Schritt weiter, wenn er schreibt: „[A]rt museums themselves and their exhibits are grand narratives that must be read like a comic art sequence" (S. 47). Eine solche Lektüre würde eine ausführliche Beschreibung der jeweiligen Ausstellung erfordern, denn nur so ließe sich das konkrete Verhältnis von Wort und Bild, von zu lesenden Wandtexten und zu sehenden Exponaten in ihrer räumlichen Anordnung und Abfolge analysieren. Das aber ist hier nicht zu leisten, und so beschränke ich mich auf einige grundlegende Fragen: Werden neue Sichten generiert, und wenn ja, für wen sind diese neu? Werden die Besucher_innen als zu Belehrende positioniert oder aber als Partner_innen? In welchem Verhältnis stehen Wissensvermittlung und ästhetische (als im Idealfall transformative) Erfahrung? Fragen wie diese führen in Journalismus und Wissenschaft leicht zu einer Kritik der Exponatsauswahl und des daran festzumachenden inhaltlichen Konzepts.[3] Die Zugänglichkeit und Bezahlbarkeit von Exponaten ist demgegenüber nur schwer zu recherchieren, und Konflikte zwischen verschiedenen Akteur_innen dürfen von den Beteiligten normalerweise nicht zur Sprache gebracht werden. Schließlich müssen die Organisator_innen unterschiedlichsten Interessen gerecht werden, insbesondere bei grenzüberschreitenden Projekten wie Mangaausstellungen für ein nichtjapanisches Publikum. Einige werden im Folgenden kurz angesprochen, aber weniger um vorzustellen, was Japan von Europa unterscheidet, sondern um zu einem Nachdenken über den Sinn und Zweck von Mangaausstellungen heute anzuregen, innerhalb wie außerhalb Japans.

[1] Japanische Namen erscheinen hier nach japanischer Gepflogenheit in der Reihenfolge Nachname Vorname, ohne Trennung durch Komma. Nachnamen werden der Verständlichkeit halber in Kapitälchen wiedergegeben. Die Transkription japanischer Wörter folgt dem revidierten Hepburn-System und damit englischsprachigen Regeln. Japanische Wörter werden im Plural ohne -s wiedergegeben.

[2] Repräsentativ sind die Mangaabteilung des Kawasaki City Museum, das Kyoto International Manga Museum und das Kitakyūshū Manga Museum (vgl. dazu Berndt, 2011, 2012, 2020c). Ich verzichte darauf, das in den genannten Artikeln Dargestellte hier zu wiederholen.

[3] Siehe z. B. Castel (2012), die drei japanische Designausstellungen in Paris dafür kritisiert, dass das Interesse der japanischen Veranstalter_innen, d. h. deren Streben nach einer Partikularisierung japanischer Kultur, deutlich zum Tragen komme.

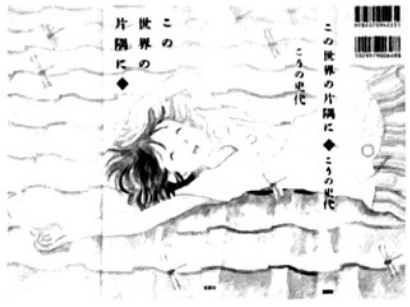
Bildkunst und Leseerfahrung

Noch Ende der 1960er-Jahre, als das Wohnhaus des Zeichners KITAZAWA Rakuten (1876–1955; Saitama Manga Kaikan) in eine erste kleine Gedenkstätte verwandelt wurde, galten Zeitungsstrip und Karikatur als höherwertig, aber die ursprünglich für Kinder gedachte grafische Erzählung dominiert die Präferenzen von Mangaforscher_innen und -kurator_innen nun schon seit drei Jahrzehnten. Dieser unterhaltende, meist serielle Manga hat sich seit den späten 1950er-Jahren in speziellen Magazinen entwickelt, die geschlechts- und altersspezifischen Genres Vorschub leisteten. Was dort als billige Wegwerflektüre erstpubliziert wurde und eher dazu gedacht war, Leser_innen zu binden als Zeichner_innen Raum zum Selbstausdruck zu geben, eignet sich nur bedingt für das Medium Ausstellung (zumal in einem Kunstraum). So kommt es nicht überraschend, dass die monochromen Mangaseiten, gedruckt auf säurehaltigem Papier, welches vielleicht auch noch die Druckertinte der Rückseite durchscheinen lässt, klassischen Kurator_innen weniger attraktiv erscheinen als bunte Einbände, aufwendig produzierte Beilagen oder Merchandising-Artikel. Ein medienkulturelles inhaltliches Anliegen kollidiert da leicht mit einem auf visuelle Oberflächen fokussierten Konzept, so geschehen anlässlich der Ausstellung „Mangamania: Comic-Kultur in Japan 1800–2008" am Museum Angewandte Kunst in Frankfurt am Main. KANAZAWA Kodama, damals Mangakuratorin am Kawasaki City Museum, und ich waren beauftragt worden, Exponate für den Teil zu gegenwärtigen Comics (im Unterschied zu jenem mit Farbholzschnitten des 19. Jahrhunderts) zusammenzustellen. Gemeinsam mit TAKEUCHI Miho und anderen Studierenden am Mangaseminar der Yokohama National University wollten wir die Vielfalt von Manga (gemäß Entstehungszeitraum, Genre und individuellem Stil) sowie dessen materiale Medialität verdeutlichen. So wählten wir zum einen Erzählungen aus, die im 19. Jahrhundert spielten, und bereiteten zum anderen eine dreifache Präsentation vor: Die gleiche gedruckte Doppelseite aus der Magazinserie sollte neben der aus der späteren Buchausgabe liegen und um eine längere Bildlegende ergänzt werden, die den unmittelbaren narrativen Kontext der zu sehenden Szene vermittelt. Diese Idee war allerdings nicht auf kuratorisches Verständnis getroffen, wie wir mit Bestürzung feststellen mussten, als wir die Ausstellung kurz nach ihrer Eröffnung zum ersten Mal sahen. Keines der bereitgestellten Magazine und Bücher war in aufgeklappter Form zu sehen – angeblich, weil die monochromen Mangaseiten im Inneren den ästhetischen Ansprüchen eines Museumraums nicht genügten.

Etwas Ähnliches geschah im März 2017 in Wien bei einer Galerieausstellung im Rahmen des „Tricky Women Festival", eines jährlichen Events, das Trickfilmerinnen in den Mittelpunkt stellt. Diesmal war jedoch die japanische Seite verantwortlich. Im „Bildraum 07" zeigte OKAMOTO Mitsuko, Animationsproduzentin und Professorin an der Universität der Künste Tokyo, im Auftrag des japanischen Kulturamts und dessen „Japan Media Arts Festival" eine kleine Schau mit Werken von Japanerinnen. Anlass war die deutschsprachige Premiere des Animationsfilm „In this Corner of the World" (R.: KATABUCHI Sunao, 2016), der auf dem gleichnamigen Manga der Zeichnerin KOUNO Fumiyo beruht. Ebendieser Manga wurde in einem der Galerieräume vorgestellt. Anstelle von schwarz-weißen Seiten mit Panel-Sequenzen waren gerahmte Farbillustrationen zu sehen, darunter die des Schutzumschlags für den dritten Band der japanischen Buchausgabe. Doch während die Zeichnerin mit der Faltung des Umschlags nach innen auf den tragischen Höhepunkt ihrer Erzählung hingedeutet hatte, nämlich den Verlust der rechten Hand – die Heldin streckt ihren rechten Arm aus, aber ihre Hand bleibt durch die Faltung verdeckt (Abb. 1) –, präsentierte die Ausstellung das entfaltete Blatt und verflachte den ebenso originellen wie hintergründigen Einfall durch Entmaterialisierung.

Dem Mangakolumnisten NATSUME Fusanosuke (2016) sind an Ausstellungen v. a. zwei Dinge wichtig: ob medienhistorische Genauigkeit herrscht, insbesondere in Bezug auf Publikationsdaten, und ob „unsere Leseerfahrung" (S. 2) Berücksichtigung findet. Letztere umfasst mehrere Ebenen, von einem lesefreundlichen Ausstellungsdesign bis hin zu einem Verständnis des Mangakonsums als affektive und gemeinschaftliche Praxis, welche sich von der kontemplativ-kritischen Lektüre des modernen bürgerlichen Individuums maßgeblich unterscheidet. Erzählende Comics bilden den Hauptgegenstand, auch bei den kommerziell motivierten Schauen großer Medienunternehmen, die hier allerdings nicht zur Debatte stehen sollen.

Abb. 1



Der Erzählcharakter des Manga oder, besser gesagt, die Leseerfahrung, die in Frankfurt wie in Wien vernachlässigt worden

Abb. 2

war, hat bei den Ausstellungskonzepten von Mangaexpert_innen eine zentrale Rolle gespielt. Ein frühes Beispiel war „Manga: Short Comics from Japan" (1999–2002), kuratiert von NATSUME und seinem Kollegen HOSOGAYA Atsushi im Auftrag der Japan Foundation für ein westeuropäisches Publikum. Um die Vorstellung vom Manga als einem sex- und gewaltversessenen Medium zu unterlaufen und comicspezifisches Erzählen erfahrbar zu machen, wurden Sequenzen aus 25 Kurzgeschichten gezeigt, mit den übersetzten Textteilen am Rande. Eine zweite Schau der Japan Foundation, diesmal für ein asiatisches Publikum, stellte weniger den Vorgang des Erzählens als die erzählten Welten ins Zentrum: „Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today" (Shinjigen: Manga hyōgen no genzai, 2010–2011). TAKAHASHI Mizuki, die Kuratorin, setzte sich v. a. damit auseinander, wie das flache, mehr oder weniger zweidimensionale Medium sinnvoll in einen dreidimensionalen öffentlichen Raum transponiert werden könne, ohne seines narrativen Charakters verlustig zu gehen. In die Welt von IGARASHI Daisukes Mangaserie „Children of the Sea" (2006–2011) schien man beispielsweise regelrecht ‚einzutauchen': Bedruckte semitransparente Stoffbahnen formten eine Art Zelt, in dessen Inneren eine lange Sequenz von Manuskriptseiten auf gebogenen Tischen zum Lesen auslag, untermalt von einem maritimen Soundtrack (Abb. 2).[4]

Weniger beachtet, aber gleichfalls bemerkenswert im Hinblick auf Manga als Lektüre war ein Raum der kleinen Ausstellung „Five Stars: Seika's Manga Universe" (Gonin goshoku ten), die im Jahre 2011 am Kyoto International Manga Museum gezeigt wurde. LEE Hyunja, eine südkoreanische Zeichnerin, die sich als Doktorandin mit Möglichkeiten und Grenzen von Mangaausstellungen beschäftigte, widmete – ebenso wie TAKAHASHI Mizuki – jeweils einem Manga einen Raum. Für die Präsentation der Kurzgeschichte „Fujisan" von SASOU[sic!] Akira (2001)[5] verkehrte sie das Verhältnis von Wort und Bild: Stark vergrößerte vertikale Textzeilen füllten die Wände, und in diese eingefügt fanden sich einzelne Panels des Manga (Abb. 3). So wurde die Narration selbst zum Ausstellungsgegenstand.

Die Präsentationsformen von Mangaausstellungen sind mit den Jahren immer innovativer geworden, und die konkrete ‚Verräumlichung' hat dabei eine immer wichtigere Rolle gespielt. Herausragende Beispiele waren – neben der anderswo bereits beschriebenen „Inoue Takehiko: The Last Manga Exhibition" (2009–2011)[6] – „The Complete Neo Manga of YOKOYAMA Yuichi: ‚I draw time'" (YOKOYAMA Yūichi neo-manga no zenkiroku: Watashi wa jikan o kaiteiru, Kawasaki City Museum, 2010), in der die Kuratorin KANAZAWA Kodama lange narrative Sequenzen von Manuskript-Doppelseiten auf bogenförmigen Tischen präsentierte, sowie die von ITŌ Yū konzipierte Schau „18,000 Original Manga Drawings by TSUCHIDA Seiki" (TSUCHIDA Seiki zengenga-ten 43nen, 18000 mai, Kyoto International Manga Museum, 2014), bei der ein Raum mit Manuskriptseiten so bis zum Rand gefüllt war, dass man sie (oder genauer die darüber gelegten Acrylplatten) mit Füßen treten musste, um sie betrachten bzw. lesen zu können (Abb. 4). Viele Besucher_innen scheuten im ersten Moment davor zurück. Denn was aus der Sicht des industriellen Produktionsprozesses eine Zwischenstufe darstellt, die Druckvorlage nämlich, wird im Museumsraum, und aus Sicht von Fans zumal, zum ‚Original' (NATSUME, 2016).

[4] Die dritte große Wanderausstellung der Japan Foundation, „Manga Hokusai Manga: Approaching the Master's Compendium from the Perspective of Contemporary Comics" (2016–2020), die von mir gemeinsam mit TAKAHASHI Mizuki und ITŌ Yū konzipiert wurde, findet sich ausführlich besprochen in Berndt (2020a), wobei die Frage der Japanrepräsentation im Zentrum steht (siehe auch The Japan Foundation, 2016).

Abb. 3

[5] Alle Manga stammten von Professor_innen der Kyoto Seika University, neben SASOU TAKEMIYA Keiko, ITAHASHI Shufo[sic!], BELNE und TSURU Daisaku.

[6] Siehe vertiefter bei Berndt, 2012 und 2020b.

Abb. 4

Design als Konzept?

Doch spektakuläres Design als solches geht nicht unbedingt einher mit einem kritischen Nachdenken darüber, was Manga ist oder sein könnte; eher im Gegenteil. Exemplarisch dafür war die bislang umfassendste und am stärksten beworbene Mangaausstellung überhaupt, veranstaltet im Sommer 2019 in der weitläufigsten Galerie, die das British Museum zur Verfügung hat: „The Citi Exhibition Manga". Bereits deren kleinformatiger Vorläufer, die Ausstellung „Manga Now" (2015), fiel durch ein Design auf, welches dynamische Panel-Layouts nachzuahmen schien: Die Mangaexponate waren eingefügt in eine Installation aus schwarzen Metallrahmen in unterschiedlicher Höhe und z. T. rechtwinkliger Anordnung zueinander (Chamberlain, 2015). Bei der Citi Exhibition spielte die Präsentationsform nun mehr als eine Mittlerrolle.

Das Bild eines geschlechtsneutralen weißen Hasen, der „Alice im Wunderland" mit den mittelalterlichen japanischen Querrollen der „Frolicking Animals" (Chōjū [jinbutsu] giga) verschränkte, lud das Publikum in eine Art Höhle ein, einen ‚Mangawald' voller Drucke, Videos und Objekte sowie von der Decke herabhängender Banner. In der Vielfalt der verwendeten Medien sah KANAZAWA die japanischen Erfahrungen mit Mangaausstellungen seit 1990 verarbeitet (SUZUKI & KANAZAWA, 2019). Bezüge auf den japanischen Diskurs zeigten sich auch in inhaltlicher Hinsicht. Die erste der genannten Querrollen, ihrer personifizierten Tierfiguren wegen oft als ‚Ursprung' des modernen japanischen Comics beansprucht, wurde *indirekt* einbezogen, nämlich in Form einer Kopie, die der erste moderne Mangameister, KITAZAWA Rakuten, zu Beginn des 20. Jahrhunderts angefertigt hatte, sowie eines Videos von 1982, in dem der Pionier des narrativen Manga TEZUKA Osamu von seiner ersten Begegnung mit ebendiesen Querrollen – als Reproduktion und nach seinem Debüt – berichtet. Außerdem stand Manga als Lesestoff im Zentrum, so wie es NATSUME und andere japanische Publizist_innen immer wieder gefordert hatten. Zu Beginn wurde mit Schautafeln zu Piktogrammen und Panellayouts in die ‚Grammatik' des Ausdrucksmediums eingeführt und die Rolle der (in der Ausstellung ausschließlich männlichen) Magazinredakteure als Dramaturgen und Produzenten betont. Dann gab es einen Bereich mit Regalen und Bänken, wo in gedruckter und/oder digitaler Form gelesen werden konnte. Und den Mangaleihgaben aus Japan waren vergrößerte Kopien mit englischer Übersetzung beigefügt. Das katalogartige Begleitbuch zur Ausstellung bietet zahlreiche übersetzte ‚Mangaextrakte'; bemerkenswert insbesondere diejenigen aus KOUNO Fumiyos „Giga Town: A Catalogue of Manga Symbols" (Coolidge Rousmaniere & MATSUBA, 2019, S. 58-75), einem Band, der ursprünglich zur Gänze in Übersetzung erscheinen sollte, dem museumsnahen Verlag aber offenbar nicht marktgängig erschienen war. Die Orientierung auf das Lesen wurde allerdings teilweise auch wieder unterlaufen, beispielsweise durch eine zu hohe Hängung oder eine ungünstige Platzierung halbhoher Vitrinen. Das deutete auf einen Konflikt zwischen kuratoriellem und Designkonzept, wie er sich bei Großorganisationen häufig entspinnt, mit anderen Worten, zwischen Fachkompetenz und Erscheinungsbild.

Aber nicht nur hinsichtlich der Berücksichtigung japanischer Forschung oder der Publikumszahlen, die letztlich offenbar alle Erwartungen übertrafen, war die Citi Exhibition bemerkenswert. Zweierlei verdient Anerkennung: die außergewöhnliche Menge an Mangamanuskriptseiten, die so nicht einmal in Japan selbst zugänglich sind, und die Tatsache, dass japanische Medienunternehmen, die sich im Inland in harter Konkurrenz gegenüberstehen, zur Zusammenarbeit bewegt werden konnten. Letzteres hatte sich bereits bei der Gruppenschau „Shojo Manga: Girl Power!" (Shōjo manga pawā! Tsuyoku yasashiku utsushiku; Kawasaki City Museum, 2008) als Problem erwiesen.[7] Diesmal jedoch nutzten die Kuratorinnen ihre eigens entwickelten persönlichen Kontakte zu japanischen Zeichner_innen, und sie erhielten Unterstützung durch die japanische ‚Organization for the Promotion of Manga and Anime Exhibitions', die es seit 2016 gibt. Dadurch war es möglich, Seiten von ein und derselben Zeichnerin, die aus Publikationen bei verschiedenen Verlagen stammten, nebeneinander an ein und derselben Wand zu zeigen.[8] Wenngleich für das allgemeine Publikum kaum erkennbar, sind auch das Leistungen einer Mangaausstellung, insofern nämlich, als Selbstverständlichkeiten aufgehoben werden, in diesem Falle zumindest für die japanischen Partner_innen. Nicht unbedingt selbstverständlich (oder erwartungsgemäß) war auch die Art, wie man Japan ins Spiel brachte. Statt einer Geisha- oder Ninja-Figur verwendete die Citi Exhibition für ihre Außenwerbung Asirpa, das Ainu-Mädchen aus der Serie „Golden Kamuy" von NODA Satoru (seit 2014), und ihr folgte dann Alice, aber nicht nur in Gestalt von Tenniels Illustrationen, sondern auch in der mehrerer Mangaadaptionen. Im letzten Teil der Ausstellung wurde auf japanisch-französische Kollaborationen hingewiesen (zwischen Moebius und TANIGUCHI Jirō sowie MATSUMOTO

[7] Etwas ausführlicher dazu in Berndt, 2011 (vgl. auch YAMADA & KANAZAWA, 2008).

[8] So geschehen im Fall von HIGASHIMURA Akiko.

Taiyō und Nicolas de Crécy) und im Zusammenhang mit Manga zum Thema Atomkraft eine Doppelseite von Raymond Briggs aus seinem Comic „When the Wind Blows" (1982) einbezogen.

Die Citi Exhibition versuchte also, das Phänomen Manga in seiner Vielfalt vor Augen zu führen. Das Motto „A Manga for Everyone" (Coolidge Rousmaniere, 2019b) war allerdings v. a. thematisch gemeint. Im Hinblick auf mangatypische Darstellungen von Politik, Gewalt und Sex herrschte zwar Zurückhaltung.[9] Doch eigens für die Ausstellung erfundene Kategorien (wie Abenteuer, Transformation, Liebe und Sehnsucht, Glaube und Religion) sollten die Existenz von „hundreds of genres" suggerieren (Coolidge Rousmaniere, 2019b, S. 20).[10] Eine Verbindung zu dem formbetonten Ausgangspunkt, der ‚Grammatik', wurde nicht hergestellt. So wie kuratorische Absicht und designbestimmte Umsetzung auseinanderfielen, so blieb unklar, welche große Erzählung die Ausstellung über ihre vielen Exponate hinweg eigentlich nahelegen sollte. Anders gesagt, das, was Jennifer Carter (2012) für Architekturausstellungen angeregt hat, ist für den Manga nicht eingelöst worden, nämlich dass „the discursive strategies of [manga] are highlighted through the mise-en-scène of the exhibition and become inherent to the installation itself" (S. 28).

Anders als die große Schau „Shunga: Sex and humour in Japanese art, 1600–1900" (British Museum, 2013) basierte die Citi Exhibition nicht auf eigenständiger Forschung, und sie richtete sich auch nicht an ein diverses Publikum, bestehend aus Unbewanderten ebenso wie Sachkundigen. Die Mangaschau bevorzugte eindeutig Nicht-Leser_innen, und dieses (als ‚allgemeine Öffentlichkeit' missverstandene) Publikum wurde in die Position der zu Belehrenden versetzt. So verkündete die Chefkuratorin: „It is hoped that visitors to this exhibition and readers of this catalogue will gain a new and readily deployable skill: they will become fluent in manga" (Coolidge Rousmaniere, 2019a, S. 10). Das Publikum war mithin nicht eingeladen, sich auf unterschiedliche Zeichner_innen und Werke sowie auf verschiedene Vorstellungen des Mediums Manga einzulassen, also Manga und ‚Manga' in der Ausstellung mehrstimmig und kritisch-kreativ zu lesen. Vielmehr wurde Manga als etwas präsentiert, was sich von selbst versteht und was sich unilateral übermitteln lässt, säuberlich verschnürt zu einem Paket japanischen Wissens. Die belehrende Grundtendenz zeigte sich übrigens auch in der wiederholten Betonung, dass Manga ‚mehr als Unterhaltung' sei, womit der für das British Museum neuartige Gegenstand in den Rahmen moderner, und für viele bereits überholter, Gegensätze eingespannt wurde: zwischen Ernsthaftigkeit und Spiel, Erwachsensein und Kindlichkeit, Darstellungsinhalt und medialer Form.

Mit Blick auf die Citi Exhibition als repräsentativste Unternehmung ihrer Art stellt sich die Frage, inwiefern Mangaausstellungen heute überhaupt noch einem modernen Bildungsauftrag gerecht werden oder gar wissenschaftliche Erkenntnis anregen können. Schließlich scheint es ihr hauptsächlicher Zweck zu sein, Besucherzahlen zu generieren und damit sowohl ökonomische als auch politische Interessen zufriedenzustellen. Außerhalb der ursprünglichen Heimat des Manga mögen Fans für den Legitimationsschub dankbar sein und japanophile Skeptiker_innen zumindest Akzeptanz entwickeln. Comic Studies und Kunstdidaktik aber werden sich mit dem potenziellen intellektuellen und affektiven Mehrwert solcher Ausstellungen befassen müssen, über Statusprobleme und die Vermittlung von vermeintlich gesichertem Wissen hinaus.

[9] Am Eingang zur Ausstellung fand sich dennoch folgende Warnung: „Visitors are advised that some of the manga displayed in this exhibition and on the open bookshelves feature scenes of nudity, sex, horror and violence." Es gab keine Altersbegrenzung – Kinder unter 16 Jahren hatten kostenlos Zutritt, so sie in Begleitung Erwachsener kamen. Außerdem waren die Geschäftsinteressen von Veranstalter_innen, Leihgeber_innen und Sponsor_innen zu berücksichtigen. Eine fachgerechte und als solche multiperspektivische, Auseinandersetzung mit Mangaklischees wie dem der Gewaltdarstellung ist von einer Großausstellung offenbar nicht zu erwarten.

[10] Im Unterschied zum allgemeinen Manga-Genrediskurs führte die Ausstellung die demografischen Genres ‚shōnen manga' (für Jungen) und ‚shōjo manga' (für Mädchen) verbal als „male and female styles" ein (in der zweiten von insgesamt sechs ‚Zonen'; vgl. zu den Namen der Zonen Coolidge Rousmaniere & MATSUBA [2019, S. 334–339]). Die genannten Unterkategorien innerhalb der Zonen finden sich nicht im Begleitbuch, was Unterschiede zwischen den Kuratorinnen und dem sogenannten Interpretation Department des Museums vermuten lässt.

Literatur

(AK = Ausstellungskatalog)

Berndt, J. (2011). Manga museal, oder: Wer legitimiert wen? In T. Becker (Hrsg.), *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums* (S. 177-192). Essen: Bachmann.

Berndt, J. (2012). Manga x Museum in Contemporary Japan. In Dies. (Hrsg.), *Manhwa, Manga, Manhua. East Asian Comics Studies* (S. 141-150). Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.

Berndt, J. (2020a, i. E.). Exhibiting Manga, Representing 'Japan'. In M. Trede & M. Wakita (Hrsg.), *Japanese Art – Global Dimensions*. Leiden: Brill.

Berndt, J. (2020b, i. E.). Deviating from 'Art'. Japanese Manga Exhibitions 1990–2015. In K. A. Munson (Hrsg.), *Comic Art in Museums*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.

Berndt, J. (2020c, i. E.). Von der privaten Sammlung zur nationalen Datenbank. Mangaarchive in Japan. In A. Stemmann & F. Giesa (Hrsg.), *Comics Archive, Sammlungen, Institutionen. Symposium zur Verabschiedung von Bernd Dolle-Weinkauff*. Berlin: Bachmann.

Carter, J. (2012). Architecture by Design. Exhibiting Architecture Architecturally. *MediaTropes, 3*(2), 28–51. http://www.mediatropes.com/index.php/Mediatropes/article/download/16888/13881 [10.11.2019].

Castel, C. (2012). 'Nihonjinron' in the Museums of Paris. Design and Japanese Identity. *Cipango – French Journal of Japanese Studies, 1*, 1–22. http://cjs.revues.org/227. DOI: 10.4000/cjs.227 [10.11.2019].

Chamberlain, R. (2015). 3 Celebrated Manga Artists at The British Museum. *Art Radar*. http://artradarjournal.com/2015/10/16/manga-artists-at-the-british-museum/ [10.11.2019].

Coolidge Rousmaniere, N. (2019a). Introduction. In Dies. & Matsuba Ryoko (Hrsg.), *The Citi Exhibition Manga マンガ* (S. 10-11). London: Thames & Hudson.

Coolidge Rousmaniere, N. (2019b). A Manga for Everyone. In Dies. & Matsuba Ryoko (Hrsg.), *The Citi Exhibition Manga マンガ* (S. 20-32). London: Thames & Hudson.

Coolidge Rousmaniere, N. & Matsuba Ryoko (Hrsg.) (2019). *The Citi Exhibition Manga マンガ*. London: Thames & Hudson.

Itō Yū (2016). Practical Manga Research. Difficulties and Possibilities of Manga Exhibitions and Manga Museums. Translated by Jaqueline Berndt. In J. Berndt & Tadahiro Saika (Hrsg.), *Comicology. Global Manga Studies* 6 (S. 4). Kyoto International Manga Research Center. http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/Ito_ENG.pdf [10.11.2019].

Kanazawa Kodama (2011). Bijutsukan de no mangaten 'Yokoyama Yūichi neo-manga no zenkiroku: Watashi wa jikan o kaiteiru' ten nitsuite no report. *Bijutsu Forum, 21*(24), 127–131.

Natsume Fusanosuke (2016). Manga Exhibitions Shaking the Concept of Japanese Comics. In J. Berndt & Tadahiro Saiko (Hrsg.), *Comicology. Global Manga Studies* 6 (S. 3). Kyoto International Manga Research Center. http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/Natsume_ENG.pdf [10.11.2019].

Picone M. D. (2013). Comic Art in Museums and Museums in Comic Art. *European Comic Art*, 6(2), 40–68.

Suzuki Katsuo & Kanazawa Kodama (2019). Taidan 'Takahata Isao-ten' kara kangaeru (kōhen). *Manga and Anime 3.0*. https://mapdate.net/post-0032/ [10.11.2019].

Takahashi Mizuki (2011). Mangaten no konnan ni tsuite. *Bijutsu Forum, 21*(24), 123–126.

The Japan Foundation (2016). *Manga Hokusai Manga. Approaching the Master's Compendium from the Perspective of Contemporary Comics*. https://www.jpf.go.jp/e/project/culture/exhibit/traveling/manga_hokusai.html [10.11.2019].

Yamada Tomoko & Kanazawa Kodama (Hrsg.) (2008). *Shōjo Manga Pawā! Tsuyoku, yasashiku, utsukushiku*. AK Kawasaki City Museum.

Abbildungen

Abb.1: Schutzumschlag, Kouno Fumiyo, „In this corner of the world", Bd. III (Tokyo: Futabasha 2009). © Kouno Fumiyo, Futabasha.

Abb. 2: Präsentation von Igarashi Daisuke, „Children of the Sea" (2006–2011), in „Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics" (2010). Photo: Ken Kato. © Contemporary Art Center, Art Tower Mito.

Abb. 3: Präsentation von Sasou Akira, „Fujisan" (2001), in „Five Stars: Seika's Manga Universe" (Gonin goshoku ten) (2011). © Kyoto International Manga Museum.

Abb. 4: „18,000 Original Manga Drawings by Tsuchida Seiki" (Tsuchida Seiki zengenga-ten 43nen, 18000 mai) (2014). © Kyoto International Manga Museum.

Ran an die Wand, rein in die Vitrine?!

Internationale Positionen zum Ausstellen von Comics in der pädagogischen und musealen Praxis

Der Tagungsband zum gleichnamigen Symposium im Sommersemester 2020 an der Kunstuniversität Linz versammelt die Vorträge der Referierenden aus unterschiedlichen Disziplinen, Wort- und Bildbeiträge lokaler Comickünstler_innen und die zeichnerischen Arbeiten von Studierenden der Lehramtsstudienrichtungen. In Kooperation mit dem seit zwölf Jahren stattfindenden „NEXTCOMIC Festival" Linz und der Weiterbildungsabteilung der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich wird erstmalig eine künstlerisch-wissenschaftliche Verzahnung aus fachdidaktischer Perspektive verfolgt. Die internationalen Expertisen zum Kuratieren von Comicausstellungen zeigen eine forschungsorientierte Reflexion von historischer und aktueller Comickultur auf. Dabei werden die zentralen Phasen und Planungsparameter in einem Ausstellungsprozess bildartenspezifisch und transdisziplinär diskutiert. Zentrale Forschungsfragen umkreisen medienspezifische Präsentationsmodi in Abgrenzung zu Objekten mit ähnlicher Beschaffenheit (Bücher, Autografen und ähnliche Flachware), Rezeptions- und Partizipationsangebote für unterschiedliche Zielgruppen ebenso wie die Frage nach Definitionen, Relevanz und Funktion des ‚Originals' in Comicausstellungen. Das Spannungsfeld von verschiedenen Expertisekulturen und das Machtgefälle bei der Planung, Realisierung und Nutzung von Comicausstellungen (Wissenschaftler_innen, Comickünstler_innen, Ausstellungsmachende/Kuratierende, Fankulturen) sind hierbei wichtige Aspekte, die beleuchtet werden.

Zu der Herausgeberin:

Anna Maria Loffredo ist seit 2015 Professorin für Fachdidaktik an der Kunstuniversität Linz in Österreich. Sie hat das Erste und Zweite Staatsexamen in Kunstpädagogik und Sozialwissenschaften für die Sek. I+II an der Universität Siegen absolviert und verfügt über mehrjährige Berufserfahrung als Studienrätin an einem Gymnasium. Im Jahr 2013 promovierte sie an der Goethe Universität Frankfurt a. M., worauf ab 2014 diverse Auslandsaufenthalte wie als Trainee am Goethe Institut Los Angeles, Postdoc-Stipendiatin des DAAD am SUNY Buffalo State College (USA) oder im Rahmen des Erasmus-Programms an der University of Lapland – Lapin Yliopisto (Finnland), der University of the Arts London (Großbritanien) und der Stockholm University (Schweden) folgten. Zuletzt hat sie eine fachdidaktische Graphic Novel im Bachmann Verlag Berlin herausgegeben. Loffredo gehört zu den Köpfen des Lehre°-Dachprogramms 2020 der Alfred Toepfer Stiftung.

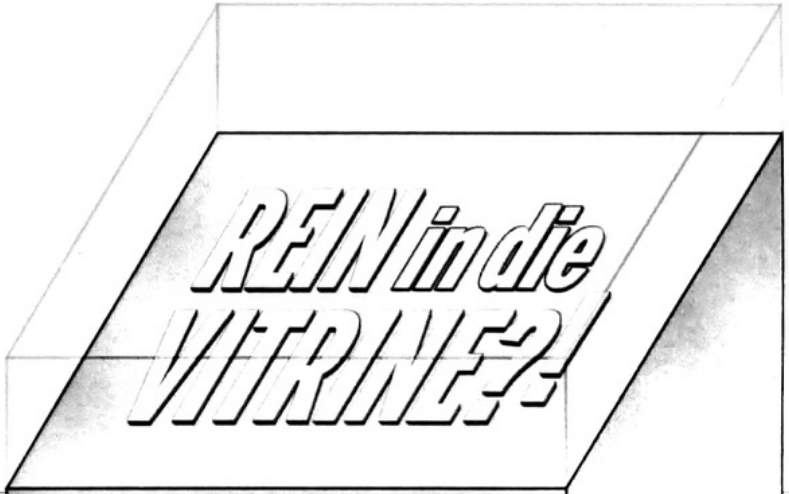
9 783867 365338

kopaed
€ 20,00

Ran an die Wand, rein in die Vitrine?!
Anna Maria Loffredo (Hrsg.)
kopaed

RAN an die WAND

Anna Maria Loffredo (Hrsg.)
unter Mitarbeit von **Barbara Margarethe Eggert**



Internationale Positionen zum Ausstellen von Comics in der pädagogischen und musealen Praxis

kopaed