

7. Ausstellungen in den Zweitausenderjahren: Ukiyo-e als Vorboten populärkultureller Medien

In den Jahren nach der Jahrtausendwende wandelte sich das Bild der Holzschnitte erneut. Bisher war mit den Drucken eine Vorstellungswelt verbunden worden, die zwar bereits Züge eines modernen Lebens trug, aber dennoch fest im imaginären Repertoire des »traditionellen« Japans verankert war. Mit Anbruch des 21. Jahrhunderts wurden jedoch neue Bilder von Japan gesucht. Um diesen Zeitpunkt herum kam es zu einem Beliebtheitsboom von japanischen populärkulturellen Medien wie Manga-Comics und Anime-Filmen¹ unter Jugendlichen in Amerika und Europa. Mit der Omnipräsenz dieser medialen Erzeugnisse entstand ein völlig neuer Blick auf die japanische Kultur, der sich erheblich darauf auswirkte, wie japanische Holzschnitte in der Ausstellungswelt gesehen und vermittelt wurden. Basierend auf den Begriffen des »Massenmediums« und der »Populärkultur«, wurden japanische Holzschnitte im Ausstellungsdiskurs auf einmal in überwältigendem Maße mit Manga und Anime in Bezug gesetzt. Obwohl keine historischen Schnittflächen zwischen Ukiyo-e und Manga existieren, eroberte die Behauptung, bei den Holzschnitten handele es sich um eine Vorform der Manga, das Feld und wurde sowohl von den Kurator*innen als auch den Medien aufgegriffen.

In den Zweitausenderjahren hatte sich damit die Praxis etabliert, japanische Holzschnitte als ein massenmediales Phänomen aufzufassen, das den Regeln des

1 Der japanische Begriff »Manga« (マンガ) bezeichnet Comics im Allgemeinen. Im Westen verbindet man mit Manga in erster Linie Comics aus Japan. Comichefte nach amerikanischem Vorbild entstanden in Japan erstmals in der Nachkriegszeit. In den Siebziger- und Achtzigerjahren kam es zu einer Entwicklung vieler Subgenres, die an spezielle Leser*innen-Gruppen gerichtet waren und für die der japanische Manga heute bekannt ist. In Europa und Amerika wurden Manga seit den Neunzigerjahren rezipiert.

Der Begriff »Anime« (アニメ) ist abgeleitet vom englischen Wort »animation«. Als Anime werden in Japan alle Zeichentrick- und Animationsfilme bezeichnet, in westlichen Ländern versteht man unter Anime in erster Linie Zeichentrick-Filmproduktionen und -Serien aus Japan. Anime-Studios erfuhren in den Siebziger- und Achtzigerjahren in Japan einen Boom. Im Westen wurden Anime-Filme in den Siebzigerjahren durch die Serie *Heidi* (アルプスの少女ハイジ, übers.: Das Mädchen Heidi aus den Bergen) bekannt.

Marktes folgte und der Nachfrage eines breiten Publikums unterworfen war. Eine Reihe von Faktoren war darin involviert, eine künstliche Nähe zwischen den Holzschnitten und den populärkulturellen Medien der Gegenwart zu erzeugen. Im Ausstellungsdiskurs wurden den Holzschnitten Merkmale zugeschrieben, die sie Manga und anderen populärkulturellen Medienphänomenen gegenüber ähnlich erschienen ließen und auf deren Basis es gelang, eine Argumentation der Abstammung aufzustellen, die für Laien durchaus plausibel klang. Aufgegriffen als zentrales Thema der Forschung und des Expert*innen-Diskurses, wurde das Markt- und Massenmedium-Narrativ, das geschlossen in den Vorworten der Kataloge sowie innerhalb der Ankündigungs- und Presstexte im Internet reproduziert wurde, zur Eintrittskarte in dieses diskursive Feld, in dem sich Manga-Comics und japanische Holzschnitte begegneten.

7.1 Kommerz statt Kunst: Ukiyo-e als Massenmedium der Populärkultur

Auszüge aus den Vorworten der Ausstellungskataloge dieses Zeitfensters zeigen, wie sich die Einordnung der Farbholzschnitte als kommerziell ausgerichtetes Massenmedium abspielte. Ausstellungsorganisator*innen meinten in der bürgerlichen Edo-Kultur Züge einer populären Unterhaltungsindustrie zu erkennen. »The floating world was a new leisure industry of popular entertainment«, argumentierte die Direktorin der Asia Society Gallery im Katalog der Ausstellung *Designed for Pleasure: The World of Edo Japan in Ukiyo-e Prints and Paintings, 1680–1860*² aus dem Jahr 2008 in der Asia Society Gallery New York (Chiu 2008: 8). »Fads and fashions proliferated, and this highly literate, consumer-driven society insisted being up to date«, stellte die Präsidentin der Japanese Art Society of America im Rahmen der gleichen Ausstellung fest (Tolman 2008: 10). Neben der beständigen Nachfrage nach den neuesten Nachrichten beobachtete Tolman einen »clamor for representations of the public's cherished heroes«, auf den die Holzschnittkünstler als Teilnehmer an einem Massenmarkt für Drucke und Bücher reagieren mussten (2008: ebd.).

Sich auf Begriffe wie »Unterhaltungsindustrie«, »Konsumsteuerung« und »Massennachfrage« berufend, spiegelte sich in der Beschreibung des Mediengebrauchs der städtischen Bevölkerung der Edo-Zeit das aktuelle mediale Konsumverhalten. Über die Stichworte »Markt« und »Unterhaltung« wurden das

2 Die Ausstellung, mit der die Japanese Art Society of America (ehemals Ukiyo-e Society of America) ihr 35-jähriges Jubiläum feierte, versammelte in ihrem Katalog mit Timothy Clark, Donald Jenkins, Julie Nelson Davis, David Waterhouse, Sarah Thompson und weiteren die bedeutendsten Expert*innen des angloamerikanischen Raumes. Deren Aufsätze durchleuchteten das kulturelle und kommerzielle Umfeld der Produktion von Ukiyo-e-Malereien und -Drucken aus neuen Perspektiven, wodurch *Designed for Pleasure* einen der wenigen Beiträge der Zweitausender darstellte, der kunsthistorisch neue Felder erschloss.

kommerzielle und kulturelle Umfeld der Ukiyo-e so zunehmend in Kategorien der Gegenwart aufgefasst. Auch vonseiten der Ausstellung *Utagawa: Masters of the Japanese Print, 1770–1900*, die im gleichen Jahr im Brooklyn Museum stattfand, wurde der wesentliche Schwerpunkt auf den kommerziellen Charakter der Drucke gelegt. »Creative energy and market pressure combined to inspire artists and publishers«, behauptete der Ausstellungstext der Website des Museums (Brooklyn Museum 2008a). Die Kenntnis der Künstler von den »tastes and interests of the moment« bezeichnete der Ausstellungstext als kommerzielles Erfolgsmodell und wies dabei auf einen in Teams organisierten Produktionsprozess hin, der von »gerissenen« Verlegern koordiniert worden sei (Brooklyn Museum 2008a). Im begleitendem Presetext wurden diese Eindrücke anhand der Äußerung »Ukiyo-e prints were created for a popular audience and documented themes of leisure and entertainment« noch einmal aufgegriffen (Brooklyn Museum 2008b).

Die Darstellung der Holzschnitte als Massenkulturgut, das den Marktgesetzen folgte, wurde dabei häufig von mitreißenden Schilderungen der kulturellen Vorlieben der Konsument*innen begleitet. »In the Edo period, these [entertainment] districts spawned a vibrant culture of their own, offering a heady mix of sexuality, celebrity and high fashion«, hieß es im Begleittext der Ausstellung *Utagawa: Masters of the Japanese Print, 1770–1900*, der Elemente der gegenwärtigen Unterhaltungskultur auf die bürgerliche Kultur der Edo-Zeit übertrug (Brooklyn Museum 2008a).

Die Überzeugung, dass es auf dem Gebiet der Unterhaltungskultur zwischen Edo und der heutigen Zeit deutliche Parallelen gebe, vertrat auch der Direktor des Bostoner Museum of Fine Arts, indem er in seinem Vorwort zu der Ausstellung *SHOWDOWN! Kuniyoshi vs. Kunisada* Folgendes feststellte: »The vibrant urban culture of the Edo Period [...] bears striking similarities to the commercialized world of modern entertainment« (Teitelbaum 2017: 7). Die mehrheitlich von der *New York Times* übernommenen Besprechungen in der Presse führten die Idee der kommerziellen Welt der Holzschnitte fort. »The cult of celebrity and the commercialization of art are not unique to the West«, argumentierte der Artikelautor in seiner Besprechung der Utagawa-Ausstellung im Brooklyn Museum und wies auf die Entwicklung des Holzschnittdruckes zu einem »big, competitive business« hin (Johnson 2008: B7).

Abbildung 30: *Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints.* Minneapolis Institute of Art (2011), Broschüre zur Ausstellung

**EDO
POP**

THE
GRAPHIC
IMPACT
OF
JAPANESE
PRINTS

Famous actors, seductive beauties,
and dazzling scenic vistas all make star
turns here—along with works by living art-
ists inspired by them.

.....

OCTOBER 30, 2011–JANUARY 8, 2012

MIA MINNEAPOLIS
INSTITUTE OF ARTS

2400 Third Avenue South
Minneapolis, Minnesota 55404
(612) 870-3000
www.artsmia.org

Courtesy of the Minneapolis Institute of Art

Sowohl innerhalb der Ausstellungsbeiträge*innen als auch im Echo der Presse wurden im Zusammenhang mit der Unterhaltungskultur der Edo-Zeit vermehrt die Begriffe »popular« beziehungsweise »popular culture« verwendet (McDermon 2017: AR2; Minneapolis Institute of Art 2011; Smith 2006; Teitelbaum 2017: 7). Der Begriff beziehungsweise das von dem Adjektiv »popular« ausgehende Begriffspaar »popular culture« kann auf unterschiedliche Weise ins Deutsche übersetzt werden. Nach klassischer Auffassung bedeutet »popular culture« zunächst die »Kultur der breiten Bevölkerung« im Sinne einer Massen- oder Volkskultur. Gerade in der zusammengesetzten Form »popular culture« kann aber auch eine ganz konkrete Form von Kultur gemeint sein, nämlich die gegenwärtige »Populärkultur«, die mit einem vordefinierten Set von Praktiken und Medien verbunden wird und unter die beispielsweise Manga und Anime fallen. Der Begriff »popular« allein wurde in der Regel zur Illustrierung von Attributen der Ukiyo-e-Kultur, wie den »popular tastes« oder den »popular market trends«, auf welche die Drucke antworteten, herangezogen (Brooklyn Museum 2008b; Minneapolis Institute of Art 2011). Während dieser Gebrauch des Adjektivs »populär«, das Konnotationen wie »breiter Geschmack« oder »Vorlieben der breiten Bevölkerung« mitbringt, den Raum des Historischen noch nicht verlässt, schwingt bei dem Einsatz des Begriffes »popular culture« bereits eine Tendenz mit, die auf die Gegenwartskultur hindeutet.

So kündigte das Minneapolis Institute of Art seine in Koproduktion mit der Japan Society New York entstandene Ausstellung *Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints*, die zeitgenössische japanische Kunst mit Holzschnitten in Dialog brachte, durch die Zusage an, einen »kaleidoscopic view of popular culture in pre-modern Japan« zu bieten (Abb. 30) (Minneapolis Institute of Art 2011). Darstellungen, dass die Kultur der Edo-Zeit im Sinne der Pop-Art-Strömung aufgefasst werden könne, sowie die Bezeichnung der Ukiyo-e-Künstler als »Japan's pre-modern Pop artists« deuten darauf hin, dass mit »popular culture« hier tatsächlich die Gegenwartspopulärkultur gemeint war (Minneapolis Institute of Art 2011). Besonders deutlich brachte Teitelbaum die allgemeine Kultur der Edo-Zeit und die Populärkultur der Gegenwart zusammen, indem er festhielt, dass die Anziehungskraft der Drucke Kuniyoshis und Kunisadas für das heutige Publikum im Wesentlichen in ihrer »resonance with contemporary popular culture« bestehe (2017: 7). Anknüpfend an diese Darstellung stellte die *New York Times* in der Rezension zur gleichen Ausstellung Folgendes fest: »Before there were magazines or movies or manga, these artists indelibly shaped Japan's early popular culture« (McDermon 2017: AR2). Damit fasste der Autor die Kultur der breiten Bevölkerung der Edo-Zeit als eine Vorform der Populärkultur der Gegenwart auf. Obwohl mit »popular« also nicht automatisch die gegenwärtige Populärkultur gemeint war, lässt sich innerhalb der großen amerikanischen Ausstellungen der Zweitausenderjahre sowohl innerhalb der Presse als auch auf Institutionsseite beobachten, dass die Kultur der Ukiyo-e als Phänomen aufgefasst wurde, das der heutigen Populärkultur in vielen Punkten ähnlich war.

Die Konzeption der Edo-Zeit als vorweggenommene Populärkultur stellte einen Trend dar, der international im Feld verbreitet war. Im Jahreswechsel von 2005 nach 2006 fand im Museum für angewandte Kunst in Wien (MAK) mit der Ausstellung *Ukiyo-e Reloaded* die erste geschlossene Präsentation der Sammlung des Hauses statt, die größtenteils aus dem zwischen 1944 und 1946 gestifteten Nachlass des österreichischen Asiatikahändlers Anton Exner und seines Sohnes Walter Exner stammten (Kreiner 2011: 24–25). Laut dem begleitenden Webseitext entstand in Edo damals eine »Populärkultur, wie sie westliche Städte erst im 20. Jahrhundert hervorbrachten« (MAK³ 2005). Anhand von Darstellungen der Kultur des Stadtbürgertums, die »ein ständiges Streben nach Sensationen und Neuerungen im Sinne des Publikumsgeschmacks« in den Mittelpunkt stellten, sowie der Beschreibung von Schauspieler- und Kurtisanen als »Models und Starlets unserer Zeit«, die als »Trendsetter für Mode und Konsumverhalten« auftraten, wurde das Medium der Holzschnitte wie in den amerikanischen Ausstellungen unter der Perspektive einer rezenten populären Kultur beschrieben (MAK 2005). Die österreichische Tageszeitung *Der Standard* griff diese Darstellungsweise auf, indem der Artikel schilderte, dass *Ukiyo-e Reloaded* »die Japan-Bilder als Phänomen einer urbanen Massenkultur auf[bereite]«, und von einer Starkultur sprach, die durchaus mit der Gegenwart vergleichbar sei (Der Standard 2005).

Die Auffassung, bei dem kulturellen Milieu der Edo-Zeit handele es sich im Grunde genommen um eine Populärkultur nach gegenwärtigem Maßstab, begann sich damit auch im deutschsprachigen Raum durchzusetzen. Im Vorwort des Kataloges zur Ausstellung *Helden der Bühne und Schönheiten der Nacht: Meisterwerke des japanischen Holzschnitts*⁴, die 2009 vom Museum Angewandte Kunst in Frankfurt veranstaltet wurde, argumentierten die Organisatoren, dass ein Theaterdruck »ausgesprochen viel« mit der »Subkultur der TV-Junkies und Manga Addicts von heute« zu tun habe (Schneider und Schulenburg 2009: 9). »Denn auch die Kultur des ukiyo-e, des populären Holzschnittes, war eine Kultur der flüchtigen virtuellen Reise, der schnellen Bilder [...] Es waren Promotion-Drucke für Show-Stars des Kabuki Theaters, Werbebildchen für prominente Prostituierte oder auch nur Souvenirs«, führten die Sprecher in Hinsicht auf die Parallelen zwischen den Ukiyo-e und der Gegenwartskultur aus und erhoben die Holzschnitte im Nachgang zu einer »Proto-

3 Zur Vereinfachung des Leseflusses verwende ich im Text die Abkürzung MAK bei der Zitation des Museums für angewandte Kunst Wien. Im Literaturverzeichnis befindet sich der Eintrag unter dem Vollnamen.

4 In einer gemeinsamen Präsentation zeigte die Ausstellung Exemplare aus der jüngst erworbenen Farbholzschnitt-Sammlung des Frankfurter Kunstprofessors Georg Geyger sowie Drucke aus der Sammlung des Holzschnittpioniers der Fünfziger- und Sechzigerjahre und gebürtigen Frankfurters Otto Riese, die dem Museum als Dauerleihgabe überlassen worden war. 2012 wurden die 180 hochwertigen Drucke der Sammlung Otto Riese für 1,4 Millionen Euro durch ein breites Stifterbündnis vom Museum Angewandte Kunst angekauft.

Pop-Kunst« (Schneider und Schulenburg 2009: ebd.). Als das Museum 2012 seine Sammlung unter dem Titel *Das pralle Leben: Ukiyo-e aus den Sammlungen Gregor Geyger und Otto Riese* in zwei Teilausstellungen erneut zeigte, berichtete die Hessische Kulturstiftung von den »Schönen und Reichen, prominente[n] Schauspieler[n], Tänzerinnen und deren nächtliche[n] Vergnügungen«, die sie als »typische Lifestyle-Themen« bezeichnete, deren frühe Vorläufer ihrer Einschätzung nach bereits im japanischen Holzschnitt zu finden seien (Hessische Kulturstiftung 2012).

Die Tatsache, dass wissenschaftliche Stimmen nun geschlossen den Standpunkt einnahmen, dass es sich bei den Ukiyo-e um ein populäres Kulturgut handele, lässt darauf schließen, dass sich die Perspektive auf die Holzschnitte in den Zweitausendern erneut grundlegend geändert hatte. In einer Rekapitulation der wichtigsten Wendungen in der kunsthistorischen Erforschung der Ukiyo-e wies der anerkannte Wissenschaftler Donald Jenkins anlässlich der Ausstellung *Designed for Pleasure: The World of Edo Japan in Prints and Paintings, 1680–1860* darauf hin, dass in den letzten fünf bis zehn Jahren eine Trendwende in der Kunstgeschichte neue, bisher gänzlich ausgeblendete Forschungsrichtungen für die japanischen Holzschnitte eröffnet hatte (2008: 20). Zu diesen zählte er neben den Genderstudies auch das wachsende Interesse an »popular visual arts like film and even comic strips« (Jenkins 2008: ebd.). In diesem Kontext erkannte Jenkins neuartige Richtungen innerhalb der Ukiyo-e-Forschung, die sich auf die kommerzielle Seite der Produktion und Vermarktung der Drucke und Malereien fokussierten (2008: ebd.).

Die Entscheidung der Direktorin des Asia Society Museum Melissa Chiu, die Holzschnitte im Rahmen der gleichen Ausstellung unter dem Oberbegriff der »visual culture« einzufassen, illustriert, wie sich die Hinwendung zu den populärkulturellen Medien in der kunstwissenschaftlichen Forschung konkret auf die Erfassung der Ukiyo-e auswirkte (2008: 8). »An expanded view is offered of the visual culture of Edo Japan«, formulierte Chiu als Ziel der Ausstellung und platzierte diese so in einen übergeordneten Betrachtungskontext, der sich auf rezente Medienkonsumphänomene und -theorien bezog und die »broader industry of visual cultural production« in der Edo-Zeit in den Blick nahm (2008: ebd.). Im Unterschied zum allgemein-sprachlich genutzten Begriff der »popular culture« ist der von Chiu eingebrachte Komplex der »visual culture«, der oft um die Bezeichnung »studies« erweitert wird, theoretisch und methodisch präziser gelagert. Als interdisziplinäre wissenschaftliche Richtung geben die »visual culture studies« ein Forschungsprogramm vor, das sich auf die Analyse der Wirkung und Funktion von Bildern als eigenständige Form der Kommunikation in einem breiten Panorama von Feldern konzentriert, das sich von der bildenden Kunst bis zu verschiedenen Bereichen des alltäglichen Lebens erstreckt (Dikovitskaya 2005: 48–50). Mit der Einspielung des Begriffes »visual culture« verfolgte Chiu somit bewusst die Agenda, die Holzschnitte in ein neues und hochaktuelles Forschungsfeld einzufassen, das sich hauptsächlich mit den Bilderzeugnissen der zeitgenössischen Gesellschaft befasste.

Jenkins' und Chius Andeutungen helfen zu verstehen, dass breitere Verschiebungen von Interessen im kunsthistorischen Diskurs die Auffassung der japanischen Holzschnitte als kommerzielles »populäres« Medium antrieben. Diese Betrachtung von Ukiyo-e als Konsumgut eines populärkulturellähnlichen gesellschaftlichen Milieus verlief jedoch nicht konsequent nach den Regeln und Termini der Forschung in diesem Bereich. Vielmehr spiegelte sich in den Vergleichen zwischen dem kulturellen Umfeld der Ukiyo-e und dem gegenwärtigen Medienkonsumverhalten ein vereinfachtes und allgemeines Verständnis von Populärkultur, das bis in den öffentlichen Diskurs durchgesickert war und in den Medien in breit ausgetragenen Diskussionen verhandelt wurde. Der Begriff »Populärkultur« war in den Zweitausendern zu einem Trendwort aufgestiegen, mit dem die Ukiyo-e in den Ausstellungen und der Medienberichterstattung gemessen wurden. Gemeinsam mit der Auffassung der Drucke als von kommerziellen Gesetzen bestimmtes Medium, die den neuesten Tendenzen der kunsthistorischen Forschung folgte, bot die starke Präsenz des Begriffes »popular culture« das Sprungbrett zum Zusammenbringen von Ukiyo-e und Manga.

»Ukiyo-e was imaginative, innovative and experimental; it continues to be popular and relevant today, and is thought to have influenced manga and anime«, hieß es entsprechend im Webtext zur Ausstellung *Designed for Pleasure* auf der Homepage der Asia Society (Asia Society 2008). Diese Ansicht wurde anlässlich der Ausstellung *Edo Pop* anhand der Angabe »the Japanese regard it as the predecessor to manga and anime« in der *New York Times* wiederholt (Rosenberg 2013: E36). In einem anderen Artikel der Zeitung wurde die enge Verbindung zwischen den Holzschnitten und Manga mit noch energischerer Überzeugung konstatiert. So argumentierte der Rezensent, dass »today's comic book artists and graphic novelists owe a huge debt of gratitude to Hokusai, Hiroshige and other Japanese artists, who [...] illustrated tales of martial conflict, high sea adventure, travel and erotica, and sold them cheap in vast quantities to the pre 20th century equivalents of manga and anime fans« (Johnson 2010: C28). Wie in diesem Kommentar ersichtlich, ging man von einer grundsätzlichen Entsprechung von Inhalten, Produktionsbedingungen und Konsummustern zwischen japanischen Holzschnitten und populärkulturellen Medien der Gegenwart aus. Die Bezeichnung des Publikums der Drucke in der Edo-Zeit als Vorläufer der Fans von Manga und Anime brachte die Vorstellung eines Lebensstils mit sich, der dem Lebensgefühl der Gegenwart ähnlich war (Johnson 2008: B7; Minneapolis Institute of Art 2011; Tolman 2008: 10).

7.2 Ukiyo-e als populärkulturelles Medium: ein neuer Ausstellungstypus

Die Vorstellung von einer allumfassenden Populärkultur wurde auf Ausstellungsebene unterschiedlich umgesetzt. Besonders zwei Ausstellungen, *Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints* und *Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680*, die jeweils 2013 in der Japan Society in New York und 2015 im Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg stattfanden, fallen durch ihre besonders enge Anbindung an den Begriff der Populärkultur auf. In beiden Fällen bildeten Bezüge zwischen dem kulturellen Umfeld der Ukiyo-e und populärkulturellen Aspekten des gegenwärtigen Lebens den konstitutiven Teil des Ausstellungskonzeptes. Während sich die Ausstellung der Japan Society auf die Behauptung gründete, eine durchgängige Tradition der populärkulturellen Bilderzeugung zwischen Edo und dem Heute darlegen zu können, zeichnete die Initiative im Hamburger Museum für Kunst und Gewerbe eine Verwandtschaftslinie zwischen japanischen Holzschnitten und Manga-Comics nach. Beide Ausstellungen fundierten ihr Konzept auf der Prämisse, dass die bürgerliche Gesellschaft der Edo-Zeit im Grunde genommen eine »popular culture« gewesen sei.

Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints. Japan Society (2013)

Als eine der ersten Ausstellungen, die zeitgenössische Kunst und japanische Holzschnitte gemeinsam präsentierte, war die 2011 im Minneapolis Institute of Art und 2013 in der Japan Society in New York präsentierte Ausstellung *Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints* eine Neuheit im Ausstellungsfeld. Der Begriff »Pop« ging in beiden Ausstellungsvarianten von einer durchgehenden, zeitüberbrückenden Menge von Themen, Ideen und Inspirationen zwischen »Edo« und dem »Jetzt« aus (Japan Society 2013a; Minneapolis Institute of Art 2011). Die Analogien spielten sich dabei alle in einem Kontext ab, der sich aus den Vorstellungen des kulturellen Lebens der »fließenden Welt« einerseits sowie der Annahme, dass in der Edo-Zeit eine Produktion konsumenten- und alltagsnaher Kunst existiert habe, andererseits definierte.

Das Ausstellungskonzept von *Edo Pop* behauptete, dass die Themenwelt der Holzschnittkünstler heute erneut von zeitgenössischen Künstler*innen aufgegriffen werde. »Edo Pop playfully juxtaposes classic ukiyo-e prints from such masters as Katsushika Hokusai and Utagawa Hiroshige with contemporary works inspired by these artists and their works«, teilte die Japan Society auf ihrer Website mit (Japan Society 2013b). Der Ausstellungstext warb mit dem Versprechen, die Besucher*innen könnten in die »faszinierenden Welten der Edo-Zeit und der zeitgenössischen Populärkultur« eintauchen, »in which change is the only constant« (Japan Society 2013b).

Abbildung 31: Installationsansicht der Ausstellung »Edo-Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints«, 9. März – 9. Juni 2013



© Japan Society, Inc. Foto von Richard P. Goodbody

Die Ausstellungen in Minneapolis und New York präsentierten Holzschnitte mit einer jeweils eigenen Auswahl von Werken zeitgenössischer Künstler*innen, »inspired by ukiyo-e and the social and conceptual underpinnings that inform them«, um die künstlerische Weiterwirkung des Erbes der Ukiyo-e-Künstler, »Japan's premodern Pop artists«, zu demonstrieren (Minneapolis Institute of Art 2011). Als tragendes Präsentationskonzept kam die Gegenüberstellung von Ukiyo-e und Gegenwartskunst insbesondere in der Japan Society zur Geltung (Abb. 31).

In New York wurden 100 Holzschnitte eines breiten Spektrums von Namen aus der Sammlung des Minneapolis Institute of Art gemeinsam mit dreißig Werken von zehn jungen zeitgenössischen Künstler*innen präsentiert, die mehrheitlich einen japanischen Abstammungshintergrund hatten. Die Ausstellung der Japan Society folgte dem Gliederungsschema des Minneapolis Institute of Art, das eine Aufteilung nach klassischen Themenbereichen wie Porträts schöner Frauen und Schauspieler sowie Landschaftsbildern und Heldengeschichten vorsah (Japan Society 2013a; Minneapolis Institute of Art 2011). In dem Konzept der Japan Society, das von der neuen Direktorin der Japan Society Gallery Tezuka Miwako entworfen worden war, waren die Holzschnitte im jeweiligen Unterkapitel um ausgewählte Werke zeitgenössischer Künstler*innen ergänzt. Der Vorstellung der Ausstellungskuratorin nach hätten sich diese »descendants of Hokusai, Hiroshige, Utamaro« vom künstlerischen

Stil und der Technik der Ukiyo-e-Künstler sowie deren Part in der »popular culture« ihrer Epoche inspirieren lassen und würden nun auf individuelle künstlerische Weise auf die Themen der Drucke »reagieren« (Japan Society 2013a). Das Konzept der Gegenüberstellungen ging somit prinzipiell davon aus, dass die Holzschnittkünstler in ihrer Darstellungswelt Dinge beschrieben, die Künstler*innen aus heutiger Sicht genauso empfinden. »True to the chic, playful aesthetic of culture in the Edo Period (1615–1868), Japan Society Gallery is commissioning AIKO, a graffiti artist based in Brooklyn«, gab der Presstext entsprechend an (Japan Society 2013a).

Verbindungen zwischen Holzschnittmotiven und den Werken ihrer zeitgenössischen künstlerischen »Nachfahren« wurden beispielsweise im Aspekt Schönheit gesehen. So verfolgte die vergleichende Hängung zwischen Ukiyo-e und zeitgenössischen Positionen den Gedanken, dass die Rolle des »Provokateurs« unter den Künstlern genauso verbreitet war wie heute (Japan Society 2013a). Ein anschließender, als »Joy of Life« betitelter Abschnitt widmete sich wiederum dem Stellenwert, den die neuesten Moden und Trends in der Weltsicht der Ukiyo-e einnahmen. Auch hier wurden deutliche Parallelen zwischen dem Kunstschaffen in Edo und der Gegenwart gesehen. Denn genauso, wie die Ukiyo-e-Künstler mit neugierigem Blick das Alltagsleben verfolgten, brachten der Beschreibung nach auch zeitgenössische Künstler*innen eine ähnliche Kreativität und Erfindungsgabe mit, um die Dynamik des heutigen Lebens festzuhalten (Japan Society 2013a).

Ausstellungsansichten bestätigen, dass im farbig ansprechend gestalteten Parcours Holzschnitte und zeitgenössische Werke in enger räumlicher Präsenz gezeigt wurden und die Besucher*innen so zum Schauen nach Ähnlichkeiten anregen. Der Ankündigungstext vermittelt allerdings den Eindruck, dass die Ebene der Referenz innerhalb der Gegenüberstellungen ständig wechselte. Als potenzielle Gemeinsamkeiten zwischen den Künstlern aus Edo und ihren »Nachfolger*innen« kamen Ähnlichkeiten auf Motivebene oder die Übernahme ästhetischer Aspekte damit genauso infrage wie technische Prinzipien oder vage geteilte Inspirationshintergründe. Anhand dieses breiten Spektrums von Verbindungsmöglichkeiten zeigt sich, dass, je nachdem was das Material anbot, alle möglichen Aspekte für die Ausmachung der »continuing generative power of Japanese popular culture« erhalten konnten (Japan Society 2013a).

Obwohl es der Ausstellung *Edo Pop: The Graphic Impact of Japanese Prints* meiner Beurteilung nach letztendlich nicht gelang, ihre Idee von »Edo-Pop« auf Bildebene konsequent und schlüssig darzulegen, gibt der experimentelle Ansatz der Ausstellung aufschlussreiche Hinweise auf das Potenzial, welches den Ukiyo-e zugeordnet wurde. Denn anscheinend ging man davon aus, dass japanischen Holzschnitten ein gewisses popkulturelles Element bereits inhärent sei, das zu solchen zeit- und gattungsübergreifenden Gegenüberstellungen anregte. Wie auch der Presstext des Minneapolis Institute of Art feststellte, eignete sich der Begriff »Pop« zur Kategorisierung der Ukiyo-e als Bildgattung. »Pop« aptly describes ukiyo-e produced

in Japan during the Edo Period«, hieß es in diesem Kontext (Minneapolis Institute of Art 2011). Indem sie sich auf den Oberbegriff »Pop« beriefen, konnten die Kurator*innen von *Edo Pop* ihr Ausstellungskonzept auf dem diskursiven Nimbus der Holzschnitte errichten, eine vormoderne mediale Konsumkultur mit kommerziellem Charakter zu repräsentieren. Webrezensionen belegen, dass vor allem dieser Gedanke einer fortgeführten Populärkultur die Behauptung von Entsprechungen zwischen den Drucken und zeitgenössischer Kunst schlüssig erschienen ließ (Birks 2013; Gail 2013; Misra 2013). Schließlich wurde die Annahme des Konzeptes der gemeinsamen Präsentation von Ukiyo-e-Künstlern und zeitgenössischen Künstler*innen auch dadurch erleichtert, dass Namen wie Hokusai, Hiroshige oder Utamaro durch ihren hohen Bekanntheitsgrad mittlerweile selbst Teil der Populärkultur geworden waren (Birks 2013; Gail 2013; Misra 2013). Weil zum Zeitpunkt der Ausstellung die Diskussion der Parallelen zwischen der Kultur der »fließenden Welt« und der Populärkultur so stark in den Medien präsent war, konnte *Edo Pop* als Ausstellung Erfolge verbuchen, ohne unbedingt klare Verbindungen zwischen den Ukiyo-e und den jungen zeitgenössischen Künstler*innen demonstrieren zu müssen.

Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (2016)

Der vom Ausstellungsdiskurs generierte Anschein der Ukiyo-e, als Bildmedium Parallelen zum gegenwärtigen Konsum- und Freizeitverhalten aufzuweisen, bildete auch das wesentliche konstituierende Element der Ausstellung *Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680* (Abb. 32). Wie *Edo Pop* gründete sich diese Initiative auf die Kategorisierung der Holzschnitte als »populäres« Medium. Anlässlich von *Hokusai x Manga* präsentierte das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (MK&G) seine Holzschnittsammlung, die Ende des 19. Jahrhunderts von Justus Brinckmann, einem der wichtigsten Akteure der japanischen Kunst in Deutschland, begründet worden war, erstmals seit 1988 wieder in großem Rahmen. In einer räumlichen Gegenüberstellung von 200 Drucken mit sechzig Objekten aus dem Fundus der japanischen Populärkultur entwarf die Initiative wie keine andere Ausstellung vor ihr ein umfassendes Programm, das sich die Untersuchung der Ukiyo-e nach potenziellen Aspekten vornahm, welche die Medien der japanischen Populärkultur angeblich von den Drucken übernommen hatten.

Das Konzept von *Hokusai x Manga* fußte wie *Edo Pop* auf einem zeitübergreifenden Begriff von Populärkultur zwischen Edo und der Gegenwart. Basierend auf dieser Annahme konnten die Sprecher*innen der Ausstellung die publikumswirksame Behauptung postulieren, dass Manga und Ukiyo-e durch eine Verwandtschaftsbeziehung verbunden seien, ohne den Rahmen des kunstwissenschaftlich gerade noch

Sagbaren zu verlassen. Die Anwendung offener Begriffe wie »zeitübergreifende Gemeinsamkeiten«, »vielfältige Verbindungen« oder »Parallelen« erlaubte es, dass der schmale Grat zwischen der Suche nach Analogien und der Feststellung kunsthistorisch fraglicher Abstammungsmerkmale begangen werden konnte (MK&G⁵ 2016a).

Abbildung 32: *Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680*. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (2016), digitales Banner der Ausstellung



© MK&G

So hieß es rückblickend über das Ausstellungskonzept auf der Website des MK&G:

In einer umfassenden Ausstellung zeichnete das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (MK&G) die vielfältigen Verbindungen zwischen historischer und zeitgenössischer Populärkultur in Japan nach. [...] Die Ausstellung schlug den Bogen von diesen hochkarätigen Holzschnitten und historischen Druckerzeugnissen aus dem 17., 18. und 19. Jahrhundert zu den visuellen Massenmedien des modernen Japan. (MK&G 2016a)

In diesem Textauszug fällt eine Wortwahl auf, die hinsichtlich der Existenz von genealogischen Verwandtschaftsmerkmalen gleichzeitig affirmativ wie vorsichtig ist. Verbindungen werden »nachgezeichnet«, nicht festgestellt, zwischen beiden Medienformen wird ein »Bogen geschlagen«, keine Beziehung herausgestellt. Die Verfas-

5 Zur Vereinfachung des Leseflusses verwende ich im Text die Abkürzung MK&G bei der Zitation des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg. Im Literaturverzeichnis befindet sich der Eintrag unter dem Vollnamen.

ser*innen vermieden es, von einer existierenden Verbindung zwischen Holzschnitten und Manga zu sprechen, und wendeten stattdessen neutrale Begriffe wie den der »Untersuchung« an. »Neben der Darstellung der jeweils eigenständigen Stilelemente untersuchte Hokusai x Manga die zeitübergreifenden Gemeinsamkeiten«, lautete es entsprechend im Text (MK&G 2016a). Der Sicht der Ausstellungsorganisator*innen nach fanden sich »Parallelen« vor allem im visuellen und stilistischen Repertoire, in der Verknüpfung von Schrift und Bild, der Serialisierung sowie der Produktionsweise und den Vertriebsstrukturen (MK&G 2016a).

Im Vorwort des Ausstellungskataloges bestätigte die Direktorin des MK&G Sabine Schulze das Konzept der »Populärkultur« als wesentliche Stütze der Ausstellung und des Zusammenbringens von japanischen Holzschnitten und Manga. Schulze nannte die »Einordnung des japanischen Holzschnitts als kommerziell ausgerichtetes Massenmedium und serieller Konsumartikel der Vormoderne« als entscheidenden Ansatz der Ausstellungskonzeption (2016: 7).

Abbildung 33: Ausstellungsansicht »Hokusai x Manga. Japanische Popkultur seit 1680«



© MK&G, Foto: Norbert Miguletz

Die Entwicklung des Mediums Ukyio-e bezeichnete sie in diesem Zusammenhang als historischen Ausgangspunkt einer »populärkulturellen Verbreitung und Rezeption von traditionellen Genres und Sujets, die bis in die Gegenwart reicht« (Schulze 2016: ebd.). Schlagworte wie »Aktualität, schnelle Lesbarkeit, Typisierung,

Starkult und Erotik« erlaubten in der Funktion von »Brücken in die heutige Populärkultur« den Blick nach »zeitübergreifenden Anknüpfungspunkten« (Schulze 2016: ebd.).

Konzipiert als »gezielte Gegenüberstellung von historischen und zeitgenössischen Objekten vor dem Hintergrund einer epochenübergreifenden soziokulturellen Thematik – [der] Populärkultur« –, liefert *Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680* als Ausstellung ein anschauliches Beispiel dafür, welche Präsentations- und Vergleichsmodi die Einbringung des Begriffes »Populärkultur« im Ausstellungsbe- reich zu diesem Zeitpunkt ermöglichte (Schulze 2016: 8). Die Kennzeichnung der Drucke als »Projektionsfläche« und die Verwendung von Begriffen der zeitgenös- sischen Alltagskultur wie »Reiseboom« oder »Eskapismus« im Katalogbeitrag der Kuratorin und Leiterin der Abteilung für Ostasien und Islam Nora von Achenbach demonstrieren, wie die Kultur der Edo-Zeit in Kategorien der Gegenwart inszeniert wurde (2016: 12–14, 17–18). Durch die »Vermischung von Kunst, Mode und Kom- merz« und anhand einer gezielten, emotionsbasierten Adressierung an die Kon- sument*innen hätten die Holzschnittkünstler ihrer Einschätzung nach ein Modell vorweggenommen, das erst jüngst wieder in Form des zeitgenössischen Künstlers und Besitzers des kommerziellen Kunstproduktionsstudios *kaikai kiki* GmbH Mura- kami Takashi in Japan erschienen sei (Achenbach 2016: 21). Onlineartikel, die über die Gestalt des Parcours berichteten, hoben die zusammenbringende Hängung von Holzschnitten und Produkten der Populärkultur nach dem Prinzip motivbezoge- ner und thematischer Ähnlichkeiten hervor. So wurden etwa Hokusais *36 Ansichten des Berges Fuji* zusammen mit Ausschnitten aus dem Manga *Aruku hito* (1992) gezeigt, der sich hauptsächlich in der Natur abspielt, während *shunga* gemeinsam mit *hentai- Manga* (Manga-Comics mit sexualisierten Darstellungen) zu sehen waren (Engler 2016). Ansichten der Ausstellung, in denen japanische Holzschnitte größere eigene Bereiche einnahmen, lassen hingegen darauf schließen, dass solche Gegenüberstel- lungen nur momenthaft eingeplant waren (Abb. 33).

Anhand der unterliegenden Annahme, dass Edo und die Gegenwart durch ei- ne durchgängige Populärkultur verbunden seien, ließ sich eine spannende Erzäh- lung formulieren, die das kulturelle Umfeld der japanischen Holzschnitte einfüh- sam vermittelte und die in *Hokusai x Manga* vor allem auf das junge Publikum aus- gerichtet war. Die wiederkehrende Erfassung des historischen Japans in einem Vo- kabular, das der Gegenwart entstammte und deren Perspektive auf die Gesellschaft der Edo-Zeit mittransportierte, ließ unwiederbringlich Parallelen zur Mediennut- zung der rezenten Populärkultur aufkommen. Diese bezogen sich auf diverse Felder wie Rollenspiele, Werbung, Mode und Konsumgewohnheiten. Wie es ihr Titel durch den Zeithorizont »seit 1680« festlegte, senkte die Ausstellung *Hokusai x Manga: Japa- nische Populärkultur seit 1680* die Schwelle zwischen zwei zeitlich und inhaltlich ge- trennten Varianten populärer Kultur. Die kritische Rücknahme dieser Schwelle bil- dete schließlich das wesentliche Moment, das eine Ausstellung, in der Produkte der

zeitgenössischen Populärkultur als entfernte Abkömmlinge der Druckmedien der Ukiyo-e-Kultur vorgestellt wurden, für das breite Publikum nachvollziehbar und glaubhaft machte. So kam es letztendlich zu einer Angleichung von selektiven Merkmalen der Holzschnitte, wie Mustern der Zirkulation, Produktion und Gebrauch, an Aspekte der rezenten Populärkultur von Manga, Anime, Cosplay und Fankultur.

7.3 Ukiyo-e und Manga: die langersehnte Verwandtschaftsentdeckung

Die Ausstellung *Hokusai x Manga* teilte das Feld mit Initiativen, die eine Verwandtschaft zwischen Holzschnitten und Manga nicht etwa als Experiment oder Vergleichsspiel auffassten, sondern als belegbaren Fakt darstellten. So nahm sich die Ausstellung *Mangamania: Comic-Kultur in Japan 1800–2008* im Museum Angewandte Kunst in Frankfurt im Jahr 2008 vor, die »Entwicklung des Comichaften in Japan von der Kunst des 19. Jahrhunderts, vor allem dem Ukiyo-e-Holzschnitt, bis hin zum massenhaft produzierten Trash-Manga von heute« nachzuzeichnen (Museum Angewandte Kunst 2008). Indem die Malerei und die Holzschnittkunst des 19. Jahrhunderts als »Manga-Vorformen« bezeichnet wurden, verfolgten die Organisator*innen der Ausstellung ganz klar den Kurs, eine Abstammungslinie zwischen den Ukiyo-e und den populärkulturellen Medien herzustellen (Museum Angewandte Kunst 2008).

Dieses starke Bedürfnis, Holzschnitte und Medien der japanischen Populärkultur als Repräsentanten einer gemeinsamen Gattung aufzufassen, ist auch in den Medienreaktionen auf die Ausstellung im MK&G Hamburg erkennbar. Denn während die Katalogbeiträge*innen von *Hokusai x Manga* sich mit differenzierenden Formulierungen wie zum Beispiel, dass es sich letztendlich mehr um »strukturelle Ähnlichkeitsbeziehungen als um direkte Verwandtschaftsbeziehungen« handle, von einer Kategorisierung der Manga als Nachfahren der Ukiyo-e abgrenzten, verstanden die Medien das Ausstellungskonzept mehrheitlich als Illustration einer tatsächlichen Verwandtschaftsbeziehung (Klingler 2016: 167). Die Artikelüberschrift des *Hamburger Abendblattes* »Das Museum für Kunst und Gewerbe veranschaulicht die Verwandtschaft zwischen historischen Holzschnitten und modernsten Mangas« oder die Schilderung »Manga, Anime und Cosplay werden in dieser einer historischen Tiefenbohrung gleichkommenden Schau in eine mehrere Jahrhunderte umfassende Traditionslinie gestellt« berichteten eindeutig von einer Aufdeckung eines historischen Ursprungs der Manga in den Medienformen der Edo-Zeit (Büsing und Klaas 2016). Mit ihrer populären Behauptung der Verwandtschaft von Holzschnitten und Manga übernahmen die Medien eine Vermittlung der Ausstellung, die sich an den Erwartungen der Öffentlichkeit orientierte und bei der sich die Kuratorinnen selbst zurückhielten. Die Intensität der Bezüge zwischen den Ukiyo-e und den populärkulturellen Medien variierte damit je nach Sprechkanal. So brachte der Presse-

text des MK&G, der genau benannte, welche historischen Merkmale der Drucke jeweils später in ähnlicher Form in den zeitgenössischen Medien wiederkehrten, japanische Holzschnitte mit Manga und Anime auf konkrete Weise zusammen (MK&G 2016b). In der Kommunikation mit der Öffentlichkeit war *Hokusai x Manga* somit ähnlich stark auf die publikumswirksame Behauptung der Abstammung der Manga von den Holzschnitten ausgerichtet wie andere Ausstellungsvorhaben.

Ein Blick auf das gesamte Presseecho der Ausstellungen in diesem Bereich zeigt, dass sich die Feststellung einer »Verwandtschaft« zwischen Ukiyo-e und Manga mittlerweile etabliert hatte und eine gängige Strategie darstellte, die beiden Güter zueinander in Beziehung zu setzen. Äußerungen wie »What we now call comics are not a modern creation. They were already printed centuries ago in Japan« deuten genau wie die Feststellung, dass »die Meister früherer Zeiten bereits dasselbe im Sinn hatten wie die Trickfilmer und Computergamer des 21. Jahrhunderts«, darauf hin, dass die Behauptung einer Nähe zwischen den beiden Erzeugnissen eine beliebte Strategie darstellte (Culture ANT 2016; Engler 2016). Um ihre Bezüge zu untermauern, erstellten die Medienstimmen extensive Listen vermeintlicher Abstammungsmerkmale. So hieß es im Rahmen einer Rezension der *Süddeutschen Zeitung* über die Ausstellung *Manga-do: Der Weg des Mangas vom japanischen Holzschnitt zu Anime* im Siebold-Museum⁶ Würzburg im Jahr 2011, diese mache »erstaunliche Parallelen zwischen der traditionellen Holzschnittkunst und der Comickultur« sichtbar (Steinke 2011: 37). In den Figuren auf den Holzschnitten, die in der Ausstellung präsentiert wurden, erkenne man laut dem Autor »deren minimalistische Gesichtszüge [...] im heutigen Mangastil durchaus wieder« (Steinke 2011: ebd.). Der Autor führte seine Aufzählung augenscheinlicher Ähnlichkeiten anhand von »experimentelleren« Werken, womit er Bildergeschichten aus dem 19. Jahrhundert meinte, fort, die seiner Ansicht nach »die Manga-Elemente vorwegnehmen«, indem sie »erste Ansätze zu Sprechblasen« zeigten und die Unterteilung der Seite in »einzelne Bilder, sogenannte Panels«, vornahmen (Steinke 2011: ebd.). Auch die »legere Einstellung zu Pornografie« der heutigen populärkulturellen Medien fand sich laut Steinke in den Holzschnitten genauso »erstaunlich deutlich

6 Der in Würzburg geborene Philipp Franz von Siebold (1796–1866) gilt als einer der ersten Vermittler von Wissen über Japan in Europa. Als Stabsarzt der niederländisch-ostindischen Armee reiste von Siebold 1823 in das nur beschränkt für westliche Reisende zugängliche Land, wo er zur Entwicklung der modernen Medizin beitrug. Siebold stellte während seines sechsjährigen Aufenthaltes eine umfangreiche Sammlung von botanischen, zoologischen, ethnologischen und ethnografischen Objekten und Artefakten zusammen, die bei seiner Rückkehr nach Leiden in den Niederlanden gelangten, wo sie heute im SieboldHuis, seinem ehemaligen Wohnsitz, aufbewahrt werden. Das Siebold-Museum in Würzburg zeigt eine Auswahl von Gegenständen aus dem Leben der Würzburger Gelehrtenfamilie Siebold und betrachtet insbesondere deren Verbindungen zu Japan (alle Angaben: Siebold-Museum 2022).

angelegt – ebenso wie der bis in die heutige Mangakultur wenig klar definierte Graubereich zur Gewalt« (2011: ebd.).

Die Durchleuchtung der Bildoberfläche der japanischen Holzschnitte nach Entsprechungen, die vermeintlich in den Manga wiederkehrten, bildete ein gängiges Schema, auf das viele Journalist*innen zurückgriffen. In derselben Ausstellung *Manga-do* erkannte ein Artikel der Kulturzeitschrift *nummerachtundsechzig* beispielsweise eine »wissenschaftlich fundierte Würdigung des Phänomens ›Manga‹« (Kupke 2011: 11). Der Autor befand, dass die Ausstellung »nicht zuletzt mit ihren großartigen und wertvollen historischen Exponaten überdeutlich [mache], daß [sic!] die Stilelemente eines modernen Manga – klare Schwarz-Weiß-Graphiken, scharfe Mimik und Gestik, enge Verbindung von Wort und Bild – nicht vom Himmel gefallen sind« (Kupke 2011: ebd.). Im Folgenden schlussfolgerte der Artikelverfasser, dass diese »Prä-Mangas« in ihren Themen, die erotische Abbildungen ebenfalls einschlossen, und der oft karikaturhaften Darstellung »den heutigen japanischen Comics mit ihren Fabelwesen und Fantasy-Welten sehr nahe[ständen]« (Kupke 2011: 11–12). Auch in diesem Fall ging der Autor, der die Drucke von Hokusai und Kawanabe Kyōsai (1831–1891) zu den »ältesten echten Manga-Vorbildern« zählte, daher von konkreten Merkmalen aus, die sich in beiden Medienformen wiederholen würden (Kupke 2011: ebd.).

Die Feststellung vermeintlicher Parallelen wurde zum Anlass genommen, japanische Holzschnitte zu Repräsentanten eines ganzheitlichen Bildes der japanischen Kultur zu erheben, die sich, sowohl traditionell als auch modern, jenseits der Zeit befand. So schrieb der Verfasser eines Artikels im *Main-Echo* unter der Artikelüberschrift »Unverändert aktuell, zeitlos schön«: »Im Gegensatz zur westlichen Kultur allerdings hat sich in Japan die ursprüngliche Philosophie der Zeichenkunst erhalten, angepasst sind die Darstellungen lediglich dem Zeitenlauf und der Tagesaktualität« (Reis 2011). Der Autor ging von einer Kontinuität in der japanischen Kunst aus, »die sich immer neuer technischer Möglichkeit bedient, ohne ihre Tradition aufzugeben« (Reis 2011). In seinen Schilderungen bestätigte der Verfasser damit das Stereotyp von Japan als Land, das in seiner zeitlosen Tradition fortlebe, dabei aber auch gleichzeitig immer schon modern gewesen sei. In ihrer »plakativen Schönheit zeitlos«, so als »wären sie gerade eben für ein aktuelles Manga entstanden«, würden die Ukiyo-e das wahre Japan repräsentieren (Reis 2011).

7.4 Utagawa Kuniyoshi und Katsushika Hokusai als Erfinder des Comics

Der Trend, japanische Holzschnitte und Manga in eine Verwandtschaftsbeziehung zu setzen, betraf in den Zweitausenderjahren insbesondere zwei Künstler: Katsushika Hokusai und Utawaga Kuniyoshi. Vor allem diesen beiden Meistern wurde die Errungenschaft zugeordnet, Neuerungen im stilistischen Ausdruck und der

Themenwahl eingeführt zu haben, aus denen sich später die modernen Manga und Anime entwickelten. Beide Künstler wurden in internationalen Blockbuster-Ausstellungen gezeigt, die auf ein breites Publikum ausgerichtet waren, indem sie den Rang dieser Künstler als angebliche »Erfinder« der Manga bewusst hervorhoben. Während die Organisator*innen der Hokusai-Ausstellungen aus dem ikonischen Ruf des Namens Hokusai schöpften und so Initiativen einzigartiger Größe aufstellten, die untereinander um eine möglichst vollständige Repräsentation seines Gesamtwerkes konkurrierten, konnte sich mit Utagawa Kuniyoshi dank des »Manga-Bonus« ein neuer Künstlername neben den Größen Hokusai, Hiroshige und Utamaro etablieren. Da seine Drucke aufgrund ihrer dynamischen Erzählpoesie als comicähnlich empfunden wurden, stieß Kuniyoshi als Künstler ebenfalls auf eine große Resonanz. Die jeweiligen Bezüge zwischen Hokusais und Kuniyoshis Werk einerseits und Beispielen populärkultureller Medien andererseits basierten dabei grundsätzlich auf jenem Ähnlichkeitenkatalog, der bereits aus den Ukiyo-e- und Manga-Ausstellungen bekannt war. Bei beiden Künstlern speiste sich die Beziehung zwischen ihren Bildern und den zeitgenössischen Unterhaltungsmedien jedoch aus ganz unterschiedlichen Annahmen.

7.4.1 Hokusai als Urvater des modernen Mangas

Verewigt in seinem alles überragenden Meisterwerk *Die große Welle vor Kanagawa*, war der als Künstler von Weltrang gefeierte Hokusai in den Zweitausendern der unangefochtene Ausstellungsstar. Keinem anderen Ukiyo-e-Künstler wurden dermaßen aufwendige Präsentationen gewidmet, die allesamt an prestigeträchtigen Orten wie der Arthur M. Sackler Gallery des National Museum of Asian Art in Washington (2006), dem Martin-Gropius-Bau in Berlin (2011), dem Pariser Grand Palais (2014) und dem Bostoner Museum of Fine Arts (2015) stattfanden. Aus den Reaktionen der Pressestimmen lässt sich ableiten, dass Hokusai inzwischen als berühmtester Künstler des gesamten asiatischen Raumes galt, der einem breiten Publikum namentlich bekannt war (Die Welt 2011; Euronews 2014; Le Parisien 2014; Schulz 2011; Smee 2015: N1). Dank seines ikonischen Status verzeichneten diese Ausstellungen einen Besucheransturm und erhielten auf beispiellose Weise die Aufmerksamkeit der Presse. Den berühmtesten klassischen Künstler Ostasiens, dessen Werke emblematisch für den Holzschnitt an sich standen, nun in all seiner Mannigfaltigkeit kennenzulernen, galt als Attraktion (Fino's Weblog 2014; Paris ZigZag 2014; Sartorius und Sievernich 2011: 12; Smee 2015: ebd.). Um den Kontext, innerhalb dessen Hokusai zu einem Vorfahren populärkultureller Medien erhoben wurde, nachvollziehen zu können, lohnt es sich, die zentralen Merkmale dieser großen Hokusai-Ausstellungen näher zu betrachten.

Nachdem Hokusai in den Neunzigerjahren auf das Parkett großer Einzelausstellungen gelangt war, richtete im Jahr 2006 die Ausstellung *Hokusai* in der Arthur

M. Sackler Gallery in Washington anhand einer Präsentation von 180 Werken, die auf die Malereien des Künstlers fokussiert waren und von denen das Museum durch seinen Stifter und bedeutenden amerikanischen Sammler japanischer Kunst Charles Freer eine herausragende Auswahl besaß, einen neuen Blick auf den Künstler (Sabato Swinton 2006: 122–128). Die Intention dieser hochkarätig zusammengestellten Ausstellung, Hokusais Werk möglichst umfassend und facettenreich im Rahmen eines Konzeptes zu präsentieren, das sich an den biografischen Schaffensphasen des Künstlers orientierte, wurde fünf Jahre später durch eine Initiative im Martin-Gropius-Bau aufgegriffen (Sabato Swinton 2006: ebd.). Wie viele ihrer Vorgänger und Nachfolger schlicht *Hokusai* betitelt, teilte die Berliner Ausstellung den Anspruch, das Gesamtwerk des Künstlers in den Fokus zu nehmen und sein Schaffen als möglichst vollständige Retroperspektive zu repräsentieren (Sartorius und Sievernich 2011: 12; Shimizu 2011: 11). Strukturell angelehnt an die erfolgreiche Ausstellung in Washington wurde so eine neue Darstellungsstrategie entworfen, welche die Gestalt der Hokusai-Ausstellungen und das populäre Bild des Künstlers von da an bestimmte.

Die entscheidende Neuerung dieses Ausstellungstypus war die Unterteilung der Präsentation in sieben Schaffensphasen⁷, die zu einer Reise durch das Lebenswerk des Künstlers einlud und so ein Blockbuster-Modell ins Leben rief, das durch die schiere Anzahl von Werken des weltberühmten Künstlers begeistern sollte (Sartorius und Sievernich 2011: ebd.; Shimizu 2011: ebd.). Mit insgesamt 440 Einzelobjekten, darunter Holzschnitte, Malereien, Skizzenbücher und kunsthandwerkliche Gegenstände, die alle von japanischer Seite zur Verfügung gestellt wurden, stellte die inhaltlich durch den Hokusai-Experten Nagata Seiji betreute Initiative im Martin-Gropius-Bau zum Zeitpunkt ihrer Abhaltung die größte jemals in Europa gezeigte Werksauswahl Hokusais dar und krönte die Feierlichkeiten anlässlich des 150-jährigen Jubiläums der freundschaftlichen Beziehungen zwischen Japan und Deutschland (Shinyo 2011: 10).⁸

Die Ausstellung *Hokusai* in Berlin leitete so einen gigantischen Typus von Hokusai-Ausstellung ein, der, wie viele folgende Initiativen, in Kooperation mit japa-

7 Die sechs Schaffensperioden *Shunrô* (1778–1794), *Sôri* (1779–1805), *Hokusai* (1805–1810), *Taito* (1810–1819), *Iitsu* (1820–1834) und *Gakyô rôjin Manji* (1834–1849) sind an den wechselnden Künstlernamen orientiert, die sich Hokusai während seiner Karriere verlieh und die über seine Signaturen überliefert sind. Nachträglich wurde noch eine siebte Phase hinzugefügt, *Hokusai Manga* (1814–1878), mit der die Bedeutung der Werkskategorie der Manga berücksichtigt wurde (Grand Palais 2014).

8 Die durch japanische Organisationen großzügig ermöglichte Repräsentation Hokusais, eines Symbols nationalen Stolz, wurde auch dafür genutzt, bei der Ablegung des Schattens zu helfen, der in der internationalen Wahrnehmung noch immer über Japan durch die nicht weit zurückliegende Dreifach-Katastrophe von Fukushima im März 2011 lag (Deutschlandfunk Kultur 2011).

nischen Institutionen stattfand und dessen viel beworbener Sonderungsfaktor die einmalige Gelegenheit war, Werken des Künstlers zu begegnen, die nur für eine kurze Zeit in Europa zu sehen waren (Grand Palais 2014; Shinyo 2011: ebd.). Durch den schiereren Bekanntheitsgrad des Namens Hokusai waren diese Ausstellungen Publikumsmagneten, die in ihrem Konzept und Design viel mit anderen Megaprojekten der internationalen Kunstwelt gemein hatten. Um Hokusai als Universalgenie und markante Persönlichkeit darzustellen, die ein unglaublich diverses, viele künstlerische Disziplinen vereinigendes Werk geschaffen hatte, wurden seine Bilder sowohl in Berlin als auch drei Jahre später in Paris stets in einem biografisch gegliederten Parcours präsentiert, in dem die Besucher*innen sein Leben in künstlerischen Stationen abschreiten konnten (Grand Palais 2014; Portal Kunstgeschichte 2011; Shimizu 2011: 11). Die Hokusai-Blockbuster, in denen sich bestimmte Etappen und Merkmale aus den Initiativen der Neunzigerjahre wiederholten, entwickelten somit eine eigene Erzählung über den Künstler. Diese erzählerische Strategie umfasste vor allem die Darlegung seines evolutionären Werdeganges als Künstler, den Vorzug seines Spätwerkes, in dem die *36 Ansichten des Berges Fuji* und die *Große Welle* besonders hervorgehoben wurden, vor allen anderen Schaffensperioden, sowie die Zeichnung einer markanten Künstlerpersönlichkeit mit sympathischer Eigensinnigkeit (Grand Palais 2014; Gropius Bau 2011; Museum of Fine Arts Boston 2015).

Einer der größten Anziehungsfaktoren, der diese Ausstellungen für die breite Öffentlichkeit attraktiv machte, waren Hokusais vermeintlich enge Verbindungen zur Populärkultur, die insbesondere in seiner Rolle als »Urvater« des modernen Mangas Ausdruck fanden. In den Einschätzungen der Medien, die auf die Blockbuster in Berlin, Paris und Boston reagierten, gehörten Hokusai und die Populärkultur auf zwei Ebenen zusammen. Die eine Gruppe von Autor*innen argumentierte, dass Hokusai über sein omnipräsentes und in vielen Formen reproduziertes Werk *Die große Welle vor Kanagawa* mittlerweile selbst popkulturellen Status erreicht habe.

Aussagen wie »*The Great Wave of Kanagawa* remains in the pop culture pantheon« oder der Hinweis auf die Bekanntheit des Druckes als Motiv, das man bereits in den Werbungen von Levi's oder Patagonia entdeckt habe, »or metamorphosed into an emoji on your smartphone«, stützen die Beobachtung einer »populärkulturellen« Verarbeitung des Werkes *Die große Welle vor Kanagawa* als ikonisches Bild, dem auch das Museum of Fine Arts in Boston den Status als »a work frequently referenced in pop culture to emoji« zugestand (artnet 2015; McQuaid 2017a: N5; Museum of Fine Arts Boston 2015).

Abbildung 34: *Manga Hokusai Manga: Approaching the Master's Compendium from the Perspective of Contemporary Comics*. Portland Japanese Garden (2018), Ausstellungsansicht



Courtesy of Portland Japanese Garden, Foto von Jonathan Ley

Eine weitere Ebene der Zugehörigkeit zwischen Hokusai und den Manga sahen wiederum andere in dem Aspekt, dass Hokusai durch seine illustrierten Bücher, die zu seiner Lebenszeit als *Hokusai Manga* bezeichnet wurden und skizzenhafte Zeichnungen zu allerlei Themen beinhalteten, sowohl den Prototyp als auch den Begriff für die heutigen Manga-Comics geliefert habe. Der aus den Silben »man« (漫, übers.: willkürlich, zufällig, umherschweifend) und »ga« (画, übers.: Bild, Zeichnung) zusammengesetzte Begriff »manga« (漫画) bezeichnete zu Hokusais Lebzeiten eine extensive Sammlung unerschöpflicher Motive (Köhn 2008: 43; Portland Japanese Garden 2018). Eine weitere Übersetzungsmöglichkeit lautet daher auch »komische« oder »wunderliche« Zeichnungen (Fabricand Person 2014). In einem Umfeld, in dem beide Medienformen große Beliebtheit erfuhren, lud die oberflächliche Begriffsentsprechung zwischen den *Hokusai Manga* und den Manga-Comics dazu ein, die Kategorien als verwandt anzusehen. Darstellungen von Hokusai als »point of origin [...] for large chunks of popular culture – an ancestor of comic books, animation and action figures« – und die Bezeichnung seiner illustrierten Alben als »a proto-comic-book form« nährten im Medienecho die Position, bei Hokusai handle es sich um den Wegbereiter der modernen Manga (Smith 2006). Es gab vereinzelt Stimmen, die der kunsthistorischen Sachlage nach zwischen dem Begriff der *Hokusai Manga* und den als »Manga« bezeichneten Comicbüchern unterschieden.

So räumte die Tageszeitung *Le Parisien* ein, dass es sich bei Hokusai streng genommen nicht um den Erfinder des Manga-Begriffes handele, sondern eher um den Erschaffer einer entfernten Vorform vor der eigentlichen Entstehung des Mediums (Le Parisien 2014). Ungeachtet solcher Differenzierungen verbreitete sich die Idee von Hokusai als Erfinder des modernen Mangas in rasanter Geschwindigkeit in den Medien.

»Wie Hokusai die Mangas erfand«, lautete die Überschrift eines Onlineartikels der *Berliner Morgenpost*, der anlässlich der Ausstellung *Hokusai* im Martin-Gropius-Bau erschien und der den Holzschnitt *Die große Welle vor Kanagawa* als »Urknall der Comic-Kunst« bezeichnete (Berliner Morgenpost 2011). Die *Hamburger Morgenpost* wiederum band den Künstler in eine »viel längere Geschichte« ein, die den zeitgenössischen Manga angeblich vorausging, indem der Artikel feststellte, dass Hokusai »mit seinen Bildern bereits Geschichten [erzählt] und [...] den Begriff ›Manga‹ in ganz Japan beliebt [gemacht habe]« (Tomescheit 2016). Mit der Ernennung Hokusais zum Urvater der Manga breitete sich in den Medien eine Sichtweise aus, die sich völlig entkoppelt von der kunsthistorischen Faktenlage entwickelte. Denn die Bezeichnung »Manga«, wie sie heute für japanische Comics verwendet wird, leitet sich nicht von den *Hokusai Manga* ab. Als Hokusais Skizzenbücher verlegt wurden, stellte die Bezeichnung »manga« eine allgemeine Kategorie dar, die unabhängig von Hokusai existierte (Berndt 2008: 19; Köhn 2008: 43). Anfang des 20. Jahrhunderts wurde der Begriff »Manga« dann für die Bezeichnung der neuen Comickultur, die im Rahmen der Modernisierung nach amerikanischem Vorbild entstand, neu aufgegriffen (Berndt 2008: ebd.). Eine Verbindung zu oder Widmung an Hokusai war mit der Wiederverwendung des Manga-Begriffes nicht intendiert (Berndt 2008: 19–20). Dennoch wurde es aufgrund der oberflächlichen Begriffsentsprechung oft so dargestellt, als wären die heutigen Manga aus den *manga* von Hokusai entstanden. In einem Umfeld, in dem die von kuratorischer Seite vertretene Auffassung, bei den Ukiyo-e handele es sich um ein populärkulturelles Medium, auf allgemeine Annahmen stieß, welche die Drucke als comicähnlich einstufen, waren solche Behauptungen jedoch schwer zu korrigieren.

7.4.2 Utagawa Kuniyoshi als Erfinder des Comics

Auch wenn sein Name längst nicht Hokusais Beliebtheitsniveau erreichte, gelang es dem Ausstellungsfeld mit Utagawa Kuniyoshi (1797–1861), noch einen weiteren Künstler als Star von Einzelausstellungen zu platzieren. Kuniyoshi, manchmal in gemeinsamem Auftritt mit seinem Zeitgenossen und »Rivalen« Utagawa Kunisada (1786–1865), der zu Lebzeiten wesentlich anerkannter gewesen war, aber in der Gegenwart durch seinen etwas konservativeren Stil als weniger spektakulär wahrgenommen wurde, war im Bereich Manga und Comic das Alternativprogramm zu Hokusai. Kuniyoshi war vor allem in Mode, weil er ein visuelles Programm mitbrachte,

das sehr farbenfroh und fantasie reich wirkte und daher ideal in den Zeitgeist der Zweitausender passte, der von der japanischen Populärkultur geprägt war.

Nachdem sein Werk seit dessen Wiederentdeckung in den Sechzigerjahren immer wieder sporadisch ausgestellt worden war, erfuhr der Künstler seinen Durchbruch im Jahr 1998 mit der Doppelausstellung *Heroes & Ghosts: Japanese Prints by Kuniyoshi (1797–1861)*, die kooperativ von der niederländischen Society for Japanese Arts und dem Van Gogh Museum⁹ in Amsterdam organisiert worden war und nach der Präsentation in den Niederlanden im Philadelphia Museum of Art gezeigt wurde (Gulik 1997: 7). Diese Ausstellung widmete dem Künstler das erste Mal eine großformatige Präsentation im Blockbuster-Stil, in deren Umkreis jene Idee der comic-ähnlichen Ästhetik entstand, für die Kuniyoshi beim breiten Publikum bekannt und beliebt wurde (Sozanski 1998: 40). Ein regelrechter Boom von Kuniyoshi-Ausstellungen, die mit aufregend formulierten Titeln warben, setzte dann in der ersten Dekade nach der Jahrtausendwende ein. Den Start machte die Ausstellung *Graphic Heroes, Magic Monsters: Japanese Prints by Utagawa Kuniyoshi from the Arthur R. Miller Collection*, die 2009 in der Royal Academy of Arts in London und ein Jahr später in der Japan Society in New York gezeigt wurde. 2011 folgte die Ausstellung *Samurai, Bühnenstars und schöne Frauen* im Museum Kunstpalast in Düsseldorf, die eine Gegenüberstellung der Werke von Kuniyoshi und Kunisada präsentierte. Im Jahreswechsel zwischen 2015 und 2016 veranstaltete dann das Petit Palais in Paris *Fantastique! Kuniyoshi, le démon de l'estampe* (Abb. 35). Im Jahr 2017 folgte dann im Museum of Fine Arts in Boston die Doppelausstellung *SHOWDOWN! Kuniyoshi vs. Kunisada*, die zuvor in drei großen Museen in Japan gezeigt worden war. Ähnlich wie in den Hokusai-Formaten lässt sich auch anhand der Kuniyoshi-Ausstellungen erkennen, wie der Künstler im Rahmen einer eingespielten Erzählung, die sich in allen Ausstellungen wiederholte, mit charakteristischen Merkmalen ausgestattet wurde, die ihn als markante Persönlichkeit erscheinen ließen. Innerhalb dieser Darstellungstaktik spielte das Narrativ von Kuniyoshi als Rebell und »Erfinder« japanischer populärkultureller Medien wie Manga und Anime eine große Rolle (Hidalgo 2015: 9; Japan Society 2019; Luyken und Wismer 2011: 21; Teitelbaum 2017: 7).

9 Das Van Gogh Museum in Amsterdam besitzt seit 1973 die Holzschnittsammlung von Vincent van Gogh, in der Exemplare von Kuniyoshi einen großen Anteil einnehmen. Van Gogh erwarb zwischen 1886 und 1887 in einem Impulskauf eine große Menge von Drucken des 19. Jahrhunderts, die als nicht besonders wertvoll galten und auf dem Speicher von Siegfried Bing lagerten. Eine Verkaufsausstellung dieser Drucke, die der Künstler für seinen Bekanntenkreis im Café Le Tambourin im Künstlerviertel Montmartre organisierte, blieb ein Misserfolg (alle Angaben: Uhlenbeck 2018: 147).

Abbildung 35: *Fantastique! Kuniyoshi, le démon de l'estampe*. Petit Palais Paris (2015), Ausstellungsplakat



© Petit Palais Musée des Beaux Arts de la Ville de Paris

So wurden Kuniyoshi etwa ein gewagter Stil und eine Spezialisierung auf comicähnliche Themen, die teilweise von der starken Präsenz von Sagen und Mythengestalten in seinen Drucken abgeleitet wurde, zugerechnet (Hidalgo 2015: ebd.; Teitelbaum 2017: ebd.). Ganz ähnlich wie Hokusai wurde Kuniyoshi zudem mit einer einprägsamen Künstlerpersönlichkeit ausgestattet, die ihn als rebellisch, trickreich und unangepasst charakterisierte und hauptsächlich von seinen geschichtlich überlieferten Zusammenstößen mit den Zensoren inspiriert war (Johnson 2010: C28). Auf diese Weise entwickelte sich ein Narrativ um den Künstler, das sich anhand von Bezeichnungen wie »the brashest of Japan's Ukiyo-e masters« und der Charakterisierung von Kuniyoshi als »irreverent free spirit«, der zum »inspired rule breaker«

wurde, im Gedächtnis der Öffentlichkeit festschrieb (Japan Society 2010; Johnson 2010: ebd.). Kuniyoshi, der »surprise smash hit of the season«, wurde als ein Künstler vorgestellt, der noch viel mehr zu bieten habe als die beiden anderen berühmten Vertreter der Gattung Hokusai und Hiroshige. »Forget Hokusai's great wave and your other la-di-da landscapes. If you want to see the sea spray and an adrenalin rush see Kuniyoshi in ›Showdown!‹«, empfahl die Autorin der Rezension von *Showdown! Kuniyoshi vs. Kunisada* (McQuaid 2017a: N5). Analogie zu der Welt der Action-Hollywoodstars, wie die Autorin sie durch die Bezeichnung der Heldenfiguren Kuniyoshis als »Ryan Goslings of the day« vornahm, durften in diesem Zusammenhang nicht fehlen (McQuaid 2017a: ebd.).

Ausgehend von dieser Beurteilung, die Kuniyoshis Schaffen als besonders aufregend, innovativ und unkonform auffasste, entwickelte sich innerhalb der Ausstellungssprecher*innen und der Medien die Anschauung, bei den Manga und Anime handele es sich um sein Erbe. »Kuniyoshi's work can be seen as foreshadowing the visual storytelling of contemporary manga, anime, and computer and video games«, äußerte der Direktor der Japan Society Gallery und Organisator von *Graphic Heroes, Magic Monsters* Joe Earle im Presstext über den Künstler (Japan Society 2010). Earle begründete seine Einschätzung mit dem Hinweis auf zwei Aspekte in Kuniyoshis Werk, zu denen er dessen Spezialisierung auf comicähnliche Szenen und den Massenmarktaspekt seines Werkes zählte. »Like a number of the top creators in these genres today, he was an eccentric who specialized in comic figures and action scenes sold in vast numbers at low prices to an insatiable and visually sophisticated audience«, erklärte er (Japan Society 2010). In Einklang mit diesen Einschätzungen stellte der Direktor des Museum of Fine Arts in Boston fest, dass »Kuniyoshi's action scenes [...] are undoubtedly among the ancestors of the manga and anime that are loved around the world today« (Teitelbaum 2017: 7). Mit Überschriften wie »Epics and Erotica from a Grandfather of Anime«, dessen Einstufung als »not-too-distant grandfather of manga and anime artists« sowie seiner Zurechnung zu einem Strang von Künstlern, die sich als »progenitors of today's anime and manga artists« dem »madcap and the monstrous« widmeten, stellte die Skizzierung von Kuniyoshi als Stifter der modernen Manga-Kultur ein populäres Motiv dar, das besonders aktiv von der amerikanischen Presse aufgegriffen wurde (Johnson 2010: C28; McQuaid 2017a: N5; McQuaid 2017b: N3).

Beim populärwirksamen Zusammenbringen Kuniyoshis mit der Welt der Manga und Anime handelte es sich um eine Strategie, die international verbreitet war. So wurde die Aussage der Kurator*innen im Vorwort des Kataloges der Ausstellung *Samurai, Bühnenstars und schöne Frauen*, dass »aus heutiger Sicht [...] die ukiyo-e beider Grafiker wie Vorläufer der nicht nur in Japan beliebten Manga« wirken würden, zum Ausgangspunkt genommen, eine affirmative Beziehung zwischen den Künstlern Kuniyoshi und Kunisada und populärkulturellen Erzeugnissen festzustellen (Luyken und Wismer 2011: 21). »Kunstpalast zeigt Vorläufer der Mangas«,

verkündete *Die Welt* in einer Kurzrezension der Ausstellung im Internet in diesem Zusammenhang (Die Welt 2011). Diesem Urteil schloss sich das *Portal Kunstgeschichte* mit der Beobachtung an, dass die Darstellungen der Drucke »wie frühe Beispiele der heute so beliebten Manga wirken« (Portal Kunstgeschichte 2011). Indem der Autor ausführte, dass Kuniyoshis Stil »als früher Vorläufer der beliebten Mangas und Anime« betrachtet wurde, vertrat auch die *rheinische ART* die Position, der Künstler sei ein Vorfahr populärkultureller Medien (Woitschützke 2011).

Abbildung 36: Porträt des Yato Fumoshichi Norikane, Utagawa Kuniyoshi (1852–53). Holzschnitt, Tinte und Farbe auf Papier. Maße: 37,1 x 25,1 cm



Fletcher Fund, 1929. The Metropolitan Museum of Art

Auch in der aufwendig inszenierten Einzelausstellung *Kuniyoshi, le démon de l'estampe* im Pariser Petit Palais im Jahreswechsel von 2015 nach 2016, die mit einer aufsehenerregenden, durch kontrastreiche Farben geprägten Ausstellungsarchitektur lockte, wurde Kuniyoshi als Künstler positioniert, der weiterhin die Autor*innen von Manga und Anime inspirierte (Hidalgo 2015: 9). Darstellungen seitens der Ausstellungsorganisator*innen, dass Kuniyoshis Einfluss in der zeitgenössischen Bilderwelt der Manga und Tattoos weiterlebe, und Medienkommentare, nach denen die Werke des Künstlers an das Universum der Manga und Anime erinnern, demonstrieren, wie die Wahrnehmung von Kuniyoshi als Comickünstler aus dem angloamerikanischen Raum in andere europäische Länder überschwappte (Garnier 2016; Hidalgo 2015: ebd.). Innerhalb der Faktoren, die Kuniyoshi als Ukiyo-e-Künstler besonders machten, wurden durch den Hinweis auf die Originalität seiner Bildausschnitte und seine Fähigkeit, seinen Charakteren einen nahezu karikaturhaften Ausdruck zu verleihen, auch im Echo der Pariser Ausstellung immer die gleichen Aspekte herausgestellt, die den »überschwänglichen« Kuniyoshi zu einem sprühenden Genie stilisierten (Garnier 2016).

Indem im Rahmen der Kuniyoshi-Blockbuster insgesamt gezielt diejenigen visuellen Aspekte seines Werkes herausgearbeitet wurden, die sich in Themen und Ästhetik mit dem Stilvokabular von Comics deckten, wurde ihm das Profil eines Wegbereiters der Manga und Anime auferlegt, das heute untrennbar mit dem Künstler verbunden ist. Dass diese Positionierung von Kuniyoshi als Manga-Vorläufer überhaupt möglich war, lag wie im Fall von Hokusais Designation zum Urvater der Manga vor allem an der Existenz einer Sichtweise auf die Ukiyo-e, welche die Drucke als Erzeugnisse eines Massenmarktes auffasste und die in den Zweitausendern fest in der kunstwissenschaftlichen Debatte verankert war. Wie die Kurator*innen der Ausstellung im Museum Kunstpalast bestätigten, brachte der Boom populärkultureller Medien aus Japan die Gelegenheit mit, »immer wieder die Brücke zur aktuellen Populärkultur mit Manga, Anime und ähnlichen Gattungen« zu schlagen (Luyken und Wismer 2011: 23). Wie die großen Hokusai-Blockbuster waren die Kuniyoshi-Ausstellungen ein Symptom der Ausstellungswelt im 21. Jahrhundert, wo das Publikum nach Künstlergrößen verlangte, die sich anhand eines »griffigen« Erzählstranges unterhaltsam vermitteln ließen. Eben weil sein comicähnliches Werk sich dafür eignete, den populärkulturellen Medien eine spannende »Vorgeschichte« hinzuzufügen, wurde Kuniyoshi zum berühmtesten Künstler neben den drei Ikonen Hokusai, Hiroshige und Utamaro erhoben (Garnier 2016; McQuaid 2017a: N5; Philippe 2014). Kuniyoshi bleibt bis heute der einzige Künstler, dem dieser Aufstieg gelang.

7.5 Ukiyo-e als entleerte Beweisobjekte in »Versus-Manga« – Ausstellungen

In den Zweitausendern begab sich das gesamte Ausstellungsfeld auf eine Suche nach Parallelen zwischen Ukiyo-e und populärkulturellen Medien wie Manga und Anime. Insbesondere die Aspekte, dass die Holzschnitte an ein breites Publikum ausgerichtet waren und in hohen Mengen zirkulierten, machten die Drucke für eine breite Gruppe von Akteur*innen attraktiv für den Vergleich zu Manga. Die kunsthistorische Sachlage für die Behauptung etwaiger Verwandtschaftsbeziehungen ist jedoch sehr dünn. Denn Manga und Ukiyo-e sind nicht miteinander verwandt und eine Entstehung der Manga aus der Gattung der Holzschnittbilder und -bücher lässt sich letztendlich nicht nachweisen (Berndt 2008: 17–19; Klingler 2015: 167; Köhn 2008: 47). Diese Schlussfolgerung zieht eine Gruppe von Forscher*innen aus der kritischen Überprüfung der Punkte, anhand derer regelmäßig eine Verwandtschaft zwischen beiden Gattungen behauptet wurde (Berndt 2008: 14–23; Klingler 2015: ebd.; Köhn 2008: ebd.).

Laut diesen Stimmen, die auf eine grundsätzliche historische Distanz hinweisen, standen amerikanische Medien und Cartoons am Anfang der Entstehung der ersten Comics in Japan, für die ab der Mitte der Zwanzigerjahre die Bezeichnung »manga« angewandt wurde (Berndt 2008: 19, 22). Zu dieser Zeit wurden japanische Holzschnitte und Bücher schon seit einigen Jahrzehnten nicht mehr im großen Stil veröffentlicht. Zudem besteht die Meinung, dass der Vergleich zwischen Holzschnitten und Manga grundsätzlich fehlgegriffen sei, da die Ukiyo-e nie die Funktion der Erzählung von Geschichten gehabt hätten. So behauptet der Japanologe Stephan Köhn, dass, wenn es überhaupt irgendein Medium in der Edo-Zeit gegeben habe, das mit Manga vergleichbare Züge aufgewiesen habe, allein die *kibyōshi*-Lesehefte (Gelbhefte) mit ihren stilistischen wie erzählerischen Elementen, die gewisse Ähnlichkeiten zu Comics aufweisen, infrage kämen (Köhn 2008: 43–45). Trotz dieses Vorhandenseins bebildeter und im Alltag verbreiteter Geschichten im Heftformat, die seit dem 17. Jahrhundert in Japan verlegt wurden, spricht auch Köhn nicht von einem genealogischen Hervorgehen der Manga aus diesem historischen Genre (2008: 45–47). Auch unter der Verfolgung unterschiedlicher Perspektiven findet die Forschung so zu keiner Verbindungslinie zwischen den Ukiyo-e und den Manga. Mit dem Anbruch der Meiji-Zeit und der Verdrängung der Kultur der Edo-Zeit bricht der Brückenkopf ab und irgendwo anders beginnt dann die bis in die Gegenwart reichende Geschichte des modernen Mangas mit all seinen popkulturellen Ausprägungen (Berndt 2008: 17–19; Köhn 2008: 47).

Vom Standpunkt der kunsthistorischen Sachlage wirkt es umso erstaunlicher, wie sich über Ausstellungen, die offensiv mit Andeutungen von Verbindungen zwischen Ukiyo-e und Manga spielten, ein Raum immer weiter ausbreitete, in dem über die Verwandtschaft beider Kulturerzeugnisse gar nicht erst spekuliert, son-

dern der Nachweis eines genealogischen Zusammenhangs vollzogen und affirmativ begrüßt wurde. In einer Nachahmung kunstwissenschaftlicher Methoden wurden oberflächliche Merkmale der Abstammung festgestellt, die rein auf die äußere, visuelle Ähnlichkeit setzten und dabei alle kulturhistorischen Differenzen ignorierten. Durch diese Beschränkung auf das Augenscheinliche fehlte diesen Behauptungen am Ende jedoch jegliche Substanz, annähernd so etwas wie eine Verwandtschaft beweisen zu können. Denn die sachlichen Argumente, die für das Aufzeigen einer solchen Verbindung notwendig gewesen wären, waren von Anfang an nicht vorhanden. So endeten schließlich auch in den Ausstellungen *Mangamania: Comic-Kultur in Japan 1800–2008*, *Manga-do: Der Weg des Mangas vom japanischen Holzschnitt zu Anime* und *Hokusai x Manga: Japanische Popkultur seit 1680*, die sich vorgenommen hatten, eine etwaige Abstammung an konkreten Beispielen zu illustrieren, die Vergleiche von Manga und Ukiyo-e in einer Sackgasse. Denn abgesehen von den leicht zu behauptenden stilistischen oder thematischen Ähnlichkeiten an der Oberfläche wurde kein einziges Bildpaar vorgestellt, das einen konkreten Aspekt aufwies, anhand dessen man das Hervorgehen der Manga aus den japanischen Holzschnitten im Einzelfall belegen konnte.

Abbildung 37: Trailer zur Ausstellung »Hokusai x Manga. Japanische Populärkultur seit 1680«. Zeichner: Maximilian Vogel, Animation: Martina Hoffmann, Musik/Sounddesign: Holger Naust, Regie: Marcel Wehn



© 2016 MKG

Die Behauptung einer Verwandtschaft zwischen japanischen Holzschnitten einerseits und Manga beziehungsweise Anime andererseits sollte aus ausstellungs-

strategischer Sicht neue und jüngere Zielgruppen für die Holzschnitte begeistern. Doch der Vergleich und die gemeinsame Präsentation mit populärkulturellen Erzeugnissen führte Ausstellungen japanischer Holzschnitte in eine Richtung, die nicht unbedingt günstig für den Stellenwert der Drucke selbst war. Denn während Manga und Anime in solchen Projekten eine spannende Vorgeschichte erhielten, die sie als ein Medium, welches es immer schon gegeben hatte, aufwertete, wurden die Holzschnitte auf die Rolle reduziert, als Vorfahren herzuhalten. In der zusammengeklärten Funktion als Vor-Manga gerieten die Drucke so in den Hintergrund. Anders als es in diesen Ausstellungen angekündigt wurde, eröffnete die Begegnung der Holzschnitte mit ihren »Nachkommen« nicht neue Perspektiven auf die Ukiyo-e, sondern führte vielmehr dazu, dass die Holzschnitte einen Teil ihrer Bedeutung als Kunstform verloren, indem sie zu einem entleerten Objekt wurden, das nur noch in der Kombination mit den populärkulturellen Medien zum Tragen kam. Die Erkundung der vermeintlichen Abstammungslinien zwischen Ukiyo-e und Manga wird in Ausstellungen japanischer Holzschnitte in Zukunft vermutlich weiterhin eine Rolle spielen – und dies weniger aufgrund von »Fortschritten« auf dem Gebiet der Nachvollziehung der Verwandtschaftszusammenhänge an sich, sondern aufgrund der anhaltenden Beliebtheit des Themas japanischer Populärkultur.

Die Nachverfolgung der großen Differenzen, die übergangen wurden, um japanische Holzschnitte und Manga unter dem Alibi eines geplanten Begriffes von »Populärkultur« zusammenzubringen, lässt erneut die Frage aufkommen, wie es überhaupt zu der Feststellung dieser Verwandtschaftsbeziehung kommen konnte. Wie ich in diesem Kapitel argumentiert habe, spielte der Zeitgeist der Zweitausender eine große Rolle. Japanische Populärkultur war Trend unter jungen Menschen in Europa und Amerika und ließ in der Kulturwelt das Bedürfnis entstehen, das bisherige, traditionelle Japanbild mit dessen Neuausprägungen aus dem 21. Jahrhundert in Kohärenz zu bringen. Wie so oft wurden die Wurzeln der japanischen Gegenwart dabei in der Vergangenheit gesucht. Denn die Annahme, dass es sich bei den Manga um etwas handelt, was es immer schon in Japan gegeben hat, wurde von Anfang an vorausgesetzt.

Ich vertrete die Ansicht, dass neben diesen äußeren Faktoren auch die Art und Weise, in der die Ukiyo-e seit den Fünfzigerjahren der Öffentlichkeit gegenüber vermittelt wurden, dazu beigetragen hat, ein Gefühl von Ähnlichkeit zwischen den Drucken und den Manga aufkommen zu lassen. Meiner Meinung nach sind es keine spezifischen Kriterien oder distinguierte Merkmale, die den Eindruck der Zusammengehörigkeit beider Kulturerzeugnisse begründen. Es ist die Gesamtheit der Narrative und Vorstellungsmuster, die über die Jahrzehnte die Holzschnitte an diese bestimmte Stelle getragen haben, an der sie so eng mit Manga und anderen Erzeugnissen der Populärkultur in Kontakt treten konnten.

Seit ihrem Wiedererscheinen vor rund siebzig Jahren in der Ausstellungswelt waren der erzählerische Charakter der Holzschnitte und die daran geknüpfte Fä-

higkeit, von einer in sich geschlossenen Welt nachvollziehbar zu berichten, ein entscheidendes Element ihrer Vermittlung. Den Holzschnitten, die sich in einer Dialektik zwischen Ferne und Nähe bewegten, wurde die Eigenschaft zugeschrieben, mit ihren Darstellungen die Betrachter*innen unmittelbar zu erreichen. Während der Reiz des Exotischen und Fremden innerhalb dieses Mechanismus von Beginn an eine große Rolle in der Wahrnehmung und Vermittlung spielte, wurden vonseiten der Ausstellungen und besonders in der Presse in den folgenden Jahrzehnten besonders solche Merkmale nach vorne gestellt, die Ähnlichkeiten mit zeitgenössischen Medien betonten, indem sie die Drucke als ein Medium positionierten, das in einer breiten Konsument*innen-Gruppe zirkulierte. Parallel dazu erhielt das soziokulturelle Umfeld der Ukiyo-e durch die Hervorhebung des hedonistischen Lebensstils der Bürger*innen der Metropole Edo zunehmend nahbarere Züge. Die Rolle der Holzschnitte als Kunstform, die moderne Züge und Relevanz in der Gegenwart behaupten konnte, erreichte in den Achtzigerjahren im kulturdiplomatischen Austausch zwischen Japan und den westlichen Ländern einen ersten Höhepunkt. Ukiyo-e wurden als Bilder aufgefasst, die auf eine fortschrittliche Weise von Japan erzählten, und wurden als Teil einer authentisch japanischen, zeitlosen »Tradition« vermittelt, die bereits postmodern war. In der Folge wählten die Ausstellungsmacher*innen vermehrt solche Künstler und Themen aus, welche die Wahrnehmung, die man von den Ukiyo-e als zeitgenössisches Medium hatte, bestätigten. Blockbuster-Formate beschleunigten dann in den darauffolgenden Jahren die Festsetzung eines fixen, im öffentlichen Bewusstsein verankerten Vorstellungsprogrammes über die »fließende Welt«, ihre Menschen und ihre Kultur, die gleichzeitig als exotisch fremd wie auch modern empfunden wurde.

Blickt man auf diese Nähe zum zeitgenössischen Erlebnisraum, die japanische Holzschnitte bereits lange Zeit vor dem Manga-Boom besaßen, wird deutlich, dass die Rolle der Drucke als Manga-Vorfahren und Boten einer zeitlosen Populärkultur schon angelegt worden war, bevor die Drucke in den Kreis der populärkulturellen Medien aufgenommen wurden. Die Einspannung der Holzschnitte als Bilder von Japan sowie die Feststellung ihrer Eigenschaft, Ähnlichkeiten mit zeitgenössischen Medien zu teilen, begünstigten das spätere Zusammenkommen von Manga und Ukiyo-e. Die jüngste Entdeckung der Verwandtschaft zwischen beiden Medienformen sehe ich daher als Teil einer größeren Geschichte der Wertschätzung, innerhalb derer die Drucke über einen bestimmten Mechanismus immer wieder in Bezug zu designierten Ausschnitten der jeweiligen Gegenwart gesetzt wurden. In seiner Dialektik zwischen exotisch fremd und wesensnah bekannt war das Narrativ der nahen fernen Welt seit den ersten Ausstellungen darin involviert, immer eine Verbindung zwischen den Betrachter*innen und den Motiven der Bilder herzustellen. Die Tatsache, dass zu Beginn der Zweitausender ein populärkultureller Charakter in den Drucken entdeckt werden konnte, hing meiner Meinung nach daher eng mit der bereits bestehenden Strategie der Ausstellungsakteur*innen zusammen, diese

immer nah am Erfahrungsbereich der Betrachter*innen zu positionieren. Ukiyo-e waren damit von Beginn an Bilder, die von einem Japan erzählten, das in der Wahrnehmung zunächst fast märchenhaft fern erschien und dann immer näher rückte – ohne an Faszination zu verlieren.

