

# Beweglich, flächig, glatt: „Japan“ und „Manga“ in den Arbeiten des Künstlers Murakami Takashi

Jaqueline Berndt, Yokohama

## I EINE ERSTAUNLICHE PRÄSENZ

MURAKAMI Takashi 村上隆 ist mittlerweile einer der bekanntesten japanischen Gegenwartskünstler. Weder bei ausländischen Kunstereignissen noch in der inländischen, d. h. japanischen Medienlandschaft kommt man an ihm vorbei, und allein dieser Tatbestand führt zu Fragen mit einer japanologischen Dimension: Welche Rolle spielt die Betonung japanischer Spezifik für die Zirkulation seiner Arbeiten, welches „Japan“ ist jeweils gemeint, und gibt es Unterschiede zwischen dem ausländischen und dem inländischen Diskurs?

Zunächst einige Fakten: Geboren 1962 in Tōkyō, studierte MURAKAMI in den 1980er Jahren an der renommiertesten Kunsthochschule des Landes, der Tōkyō geijutsu daigaku, Malerei japanischen Stils, d. h. *Nihonga*. Bis 1993 besuchte er als einer der ersten den für sein Fach neu eingerichteten dortigen Dokortkurs und beendete diesen mit einer Arbeit, die eine außergewöhnlich selbstkritische Sensibilität gegenüber *Nihonga* als modernem Neotraditionalismus<sup>1</sup> bewies. Ihr programmatisch klingender Titel lautete *Imi no muimi no imi* (意味の無意味の意味, The meaning of the nonsense of the meaning).<sup>2</sup> Gleichzeitig ging MURAKAMI auf Abstand zu seinem Metier – einer tendenziell nonfigurativen, Materialität betonenden, großflächigen *Nihonga*<sup>3</sup> – und engagierte sich mit konzeptuell ausgerichteten Exponaten im Bereich der zeitgenössischen Kunst (*gendai bijutsu*). Über die Galerienszene Tōkyōs und einen Kreis Eingeweihter hinaus machte er sich einen Namen durch seine Aktivitäten in den USA, wenn auch nicht gleich während seines ersten Studienaufenthalts in New York 1994/95, so doch spätestens im Jahre 2001 mit einer Zweitaufgabe der von ihm kuratierten Ausstellung *Super Flat* in Los Angeles<sup>4</sup> so-

1 Vgl. CLARK (*Modern Asian Art*, 1998).

2 So lautete auch der Titel seiner Ausstellung im Center for Curatorial Studies Museum, Bard College, Annandale-on-Hudson, New York, Juni bis September 1999. Vgl. CRUZ/MATSUI/FRIIS-HANSEN (*Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, 2000).

3 Vgl. z. B. sein Gemälde mit dem nicht japanisierenden Titel „Colours“ (1991, 300x720 cm); reprod. in TŌKYŌ-TO BIJUTSUKAN KIKAKU TENJISHITSU: *Gendai kaiga no ichidanmen*, S. 34f.

4 Die Ausstellung wurde zuerst von April bis Mai 2000 in der Parco Gallery Tōkyō (anschließend

wie der Soloschau *Takashi Murakami: Made in Japan* im Museum of Fine Art Boston<sup>5</sup>, der einstigen Wirkungsstätte Ernest FENOLLOSAs (1853–1908) und OKAKURA Tenshins (1862–1913). Gegen Ende 2001 fand auch MURAKAMIs erste große Ausstellung in einem öffentlichen Museum Japans statt<sup>6</sup>, im Sommer 2002 folgte eine weitere in Paris.<sup>7</sup> Anlässlich der 50. Biennale von Venedig 2003 war er zwar nicht auserwählt, Japan in dessen nationalem Pavillon zu repräsentieren, dafür aber auffälligerweise der einzige Nicht-Euroamerikaner in der Ausstellung *Pittura/Painting: From Rauschenberg to Murakami 1964–2003* und der einzige, der zweifach dort vertreten war. Sein für Louis VUITTON produzierter Zeichentrick-Werbefilm „Superflat Monogram“ bildete den Auftakt<sup>8</sup>, und am Ende waren seine beiden großflächigen Bildtafeln „Superflat Jellyfish Eyes 1 & 2“ (2003, je 200x397 cm) zu sehen.

Kurz vor der Biennale landete MURAKAMI auch auf dem internationalen Kunstmarkt einen Erfolg. Am 14. Mai 2003 erzielte seine skulpturale Figurine „Miss Ko<sup>2</sup>“ (sprich: Koko) bei Christie’s in New York den erstaunlichen Auktionspreis von 567 500 \$ (vgl. Abb. 1). Damit wurde als wertvolle Kunst gesellschaftsfähig, was in Japan als subkultureller Gebrauchsgegenstand funktioniert. Im handlichen Kleinformat sind Puppen wie diese – beispielsweise aus der Firma Kaiyōdō 海洋堂, mit der MURAKAMI seit 1996 zusammenarbeitet – Objekte der Begierde von *otaku*-Männern. Wie nord-



Abb. 1: MURAKAMI Takashi: „Miss Ko<sup>2</sup>“, auf dem Titelblatt der Monatszeitschrift *Bijutsu techō*, Nr. 840, Oktober 2003. © 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved 2003.

in Nagoya) gezeigt, ab Januar 2001 dann in The MOCA Gallery at the Pacific Design Center, Los Angeles (anschließend in Minneapolis und Seattle). Vgl. den Katalog zur Ausstellung (jap./engl.) MURAKAMI (*Super Flat*, 2000).

- 5 Die Ausstellung dauerte von April bis September 2001.
- 6 Hierbei handelte es sich um das Tōkyō-to gendai bijutsukan 東京都現代美術館 (Museum of Contemporary Art, Tōkyō), August bis November 2001; vgl. den Ausstellungskatalog KAIKAI-KIKI CO., LTD. & MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ (*Shōkan suru ka, doa wo akeru ka, kaifuku suru ka, zennetsu suru ka*, 2001).
- 7 Die Ausstellung dauerte von Juni bis September, Fondation Cartier pour l’art contemporain. Als Katalog erschien FONDATION CARTIER POUR L’ART CONTEMPORAIN (*Takashi Murakami kaikai kiki*, 2002).
- 8 Der Kurzfilm erzählt folgende Geschichte: Ein Mädchen steht einsam und verlassen mit seinem Handy vor einer Louis-VUITTON-Boutique, als ein Monsterchen es verschlingt, so dass es wie Alice (die der Trickfilm-Heidi ähnelt) hinter seinem Handy her in eine raumlose Traumwelt fällt, wo Formen fröhlich wuchern und niedliche Figuren herumtoben. Zurück in der grauen Stadt ist das Mädchen nicht mehr allein. Es bekommt viele (japanische) E-mails, auch von seinen neuen Freunden, und plötzlich ist es attraktiv für andere Kinder – dank Louis VUITTON, wie man dem letzten Blick aus dem Inneren der Boutique entnehmen darf.

amerikanische Nerds, Maniacs oder Computer-Freaks sind *otaku* mehr oder weniger Höhlenwesen, die ein der protestantischen Arbeitsethik nutzlos erscheinendes Expertenwissen akkumulieren. Damit bauen sie sich virtuelle Welten als Zufluchtsräume. Unverzichtbar sind heterosexuell attraktive, niedliche Mädchengestalten, die so genannte *moe yōso* (燃え要素 aufweisen (wörtlich: das, was „entflammt“), d. h. in Zeichentrick und Video-Games bereits bewährte Versatzstücke wie übergroße Augen, einen fülligen Busen, züchtige Schleifen und knappe Schürzen. „Miss Ko<sup>24</sup>“ ist eine plastische Realisierung solcher Puppen.

Der kommerzielle Erfolg MURAKAMIS scheint den 3-Stufen-Plan zu bestätigen, den der einstige Maler angesichts der Dominanzen in der Kunstwelt für sich entworfen hatte: „(1) First, gain recognition on site (New York). [...] / (2) With this recognition as my parachute, I will make my landing back in Japan [...] / (3) Back overseas, into the fray.“<sup>9</sup> SAWARAGI Noi, seit Anfang der 1990er Jahre MURAKAMIS Fürsprecher, ordnete die Ausstellung in Los Angeles der ersten Stufe und die in Tōkyō der zweiten zu, nicht ohne bedauernd darauf hinzuweisen, dass es eigentlich umgekehrt laufen müsse, japanische Museen aber den eigenen Künstlern leider kein Sprungbrett seien.<sup>10</sup>

Um im euroamerikanischen Ausland wahrgenommen zu werden, stützt sich MURAKAMI auf eine kulturalistische Strategie, die ihrer Kunstbezüge wegen hier nicht als „Techno-Orientalismus“<sup>11</sup>, sondern als „Neo-Japonismus“ fokussiert sei. Beredte Beispiele für die „japanisierende“ Rezeption, der er sich anbietet, sind die im deutschsprachigen Raum veranstalteten Ausstellungen *YUME NO ATO – Was vom Traum blieb...: Zeitgenössische Kunst aus Japan*<sup>12</sup> und *The Japanese Experience – Inevitable*.<sup>13</sup> Durch MURAKAMI scheinen auf Gegenwartskunst spezialisierte Kuratoren einerseits erstmals das Phänomen der *Nihonga*-Malerei wahrzunehmen, im weiteren Sinne die Existenz einer „japanischen“ und einer „westlichen“ Richtung in der akademischen Bildkunst Japans seit dem späten 19. Jahrhundert. Andererseits interessiert MURAKAMI als Barometer der globalen visuellen

9 MURAKAMI: „Bijutsuka to shite ikiru“, S. 131.

10 Siehe SAWARAGI: „Sūpāfuratto kara GEISAI e“, S. 89.

11 Mit diesem Begriff fasst man eine Exotisierung Japans seit den 1980er Jahren, die das Andersartige nicht mehr aus einer vormodernen, kunsthandwerklichen Vergangenheit, sondern antizipatorisch aus einer informationstechnologischen, gleichwohl dystopischen Zukunft ableitet, z. B. in Science-Fiction-Filmen wie Ridley SCOTTS *Blade Runner* (1982) und OSHII Mamorus *Ghost in the Shell* (1995). Eine der seltenen deutschsprachigen Erläuterungen des Begriffs findet sich bei GRASSMUCK („*Osū, ugoku, ureshii*: Elektronische Spiele in Japan“, 1998).

12 Die Ausstellung fand statt von Juni bis August 2000 im Haus am Waldsee, Berlin (anschließend Staatliche Kunsthalle Baden-Baden); vgl. den Katalog von STRAKA/WINZEN (*YUME NO ATO – Was vom Traum blieb...*, 2000).

13 Diese Ausstellung fand statt von Juni bis Juli 2002 in der Ursula Blickle Stiftung, Kraichtal sowie von Dezember 2003 bis März 2004 im Museum der Moderne Salzburg Rupertinum; vgl. den Katalog von BREHM (*The Japanese Experience – Inevitable*, 2002).

Kultur der Gegenwart, und so begegnet man ihm in internationalen Gruppenausstellungen wie *My Reality: Contemporary Art and Culture of Japanese Animation*<sup>14</sup>, *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*<sup>15</sup> und *Painting Pictures: Painting and media in the digital age*.<sup>16</sup> Modernen *high & low*-Konstellationen, etwa dem Verhältnis von Gemälde und Comics, wird hier nicht mehr so viel Aufmerksamkeit geschenkt wie Überlegungen zum Wandel des Bildes, zu den medialen Wirklichkeitseffekten und zum Auftritt des Posthumanen.

Offenbar findet man zeitgemäß, was MURAKAMI verkündet, und zwar: „The world of the future might be like Japan is today — super flat.“<sup>17</sup> Dass er Gehör findet, liegt nicht an seinen Werken allein. Bezeichnenderweise werden diese selbst sehr viel seltener besprochen als die Kontexte, denen sie zu entstammen scheinen: die „japanische Subkultur“ der *otaku*, die „Manga-Gesellschaft“, die „Bildschirmgeneration“. Wenn die Arbeiten selbst einmal Beachtung finden, dann kaum auf eine herkömmliche kunstwissenschaftliche Weise, die einerseits kunsthistorische, andererseits material- und wahrnehmungsästhetische Zusammenhänge berücksichtigen würde. MURAKAMI trägt in eigener Person dazu bei. Eloquent liefert er ausländischen Kunstvermittlerinnen, die entweder mit Japans kultureller und künstlerischer Moderne oder aber – auch unabhängig von aller Japanspezifität – mit Comics, Zeichentrickfilmen und Video-Games wenig vertraut sind, theoretisch anmutende, griffige Erklärungen. MURAKAMI ist nicht nur als Künstler aktiv, sondern auch als verbaler Promoter seiner selbst, außerdem als Kurator, der junge Talente fördert<sup>18</sup>, und als Chef eines mittelständischen Unternehmens, das – 1996 als Hiropon Factory gegründet – seit 2001 unter dem Namen Kaikaikiki Corporation firmiert. Dort setzen junge Leute, die eher von künstlerischen Fach- als Hochschulen kommen, die Vorgaben des Meisters um: zum einen in Kunstwerken, zum anderen in Merchandising-Produkten. MURAKAMI erkundet die Ökonomisierung der Kunst nicht nur, er praktiziert sie. Und diese Praxis stellt er verbal als eine Kritik am herkömmlichen, euroamerikanisch zentrierten Kunstbetrieb dar.

Ausgehend von den genannten Fakten beschäftigt sich der folgende Text mit drei Aspekten, die nicht säuberlich voneinander zu trennen sind: erstens mit der eingangs erwähnten diskursiven Rolle „Japans“, zweitens mit dem im deutschsprachigen Raum sehr beliebten Schlagwort „Manga“ und drittens mit dem Diktum

14 Vgl. den Katalog von FLEMING/LUBOWSKY/MURAKAMI (*My Reality: Contemporary Art and Culture of Japanese Animation*, 2001).

15 Vgl. den Katalog von CLARK (*Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*, 2003).

16 Die Ausstellung fand statt im Kunstmuseum Wolfsburg; vgl. den Katalog von BOBZIN/LÜTGENS/WESTERMANN (*Painting Pictures: Painting and media in the digital age*, 2003).

17 Ebd., S. 211 (ohne Quellenangabe zitiert in der von Anne BOBZIN verfassten Kurzbiographie).

18 Dies geschah 2000 zunächst in Form des *Geijutsu dōjō* 芸術道場, seit der Soloschau in Tōkyō 2001 als Kunstfestival *GEISAI*, das zwar angeblich ein Verlustgeschäft sei, aber notwendig, um andere als die euroamerikanischen Kunstmarktregeln zu etablieren. Siehe BIJUTSU TECHŌ HENSHŪBU: „Murakami Takashi intabyū, zenpen“, S. 93.



einer dem gegenwärtigen Japan gemäßen, posthierarchischen Kunst, die beweglich wird, indem sie sich von der Last der Geschichte, der Bedeutungen und der Kritik befreit. Er ist ein Versuch, jenem Unbehagen auf die Spur zu kommen, das der britische Kunstkritiker Tim GRIFFIN nach dem Erlebnis der oben genannten *Pittura/Painting*-Ausstellung folgendermaßen artikuliert:

It's an updated Pop move worthy of the waves of schizo-culture, embracing *navigation* rather than *negation* as a modus operandi. But is MURAKAMI quite so startling in this time as Rauschenberg was in his? Or so critically startling as he himself was just a few years ago? (Or, for that matter, as disquieting as the manga culture that inspires his imagery? [...])<sup>19</sup>

## 2 IM ZEICHEN DES *SUPER FLAT*

Zum Suchwort *super flat* (oder *superflat*) findet man im Internet auf Englisch als Erstes die neueren Fernsehbildschirme von Panasonic oder Sony, auf japanisch dagegen den Namen MURAKAMI Takashi. Japan sei auf eine endlich zu bejahende Weise „flach“, sozusagen *super flat*, behauptet dieser. Mit „flach“ meint MURAKAMI dreierlei: erstens Bilder, die durch ihre Flächigkeit den auf sie gerichteten Blick in Bewegung versetzen, statt ihn in einem optischen Tiefenraum zu arretieren; zweitens eine Vorliebe für sinnlich ansprechende, „dekorative“ Oberflächen, die sich zu räumlicher Tiefe ebenso indifferent verhalten wie zu semantisch-reflexivem Tiefgang; und drittens einen Hang zur Angleichung, der von der Annahme eines angeblich klassenlosen Japan<sup>20</sup> über die Gleichwertigkeit von Kunst und Comics bis hin zu den scheinbar unterschiedslosen Gesichtern von Mangafiguren reicht.

Außer bei den *Super Flat* genannten Ausstellungen in Tōkyō und Nagoya (2000) sowie Los Angeles (2001) verwendete MURAKAMI das Wort für zwei kleinere Einzelschauen: *Back Beat: Super Flat* (September 1998, Tomio Koyama Gallery, Tōkyō) und *Kai Kai Ki Ki: Superflat* (Januar 2001, Issey Miyake Men, Tōkyō). Anfang 1998 hatte er drei Monate in Los Angeles verbracht. Jahre später wird er erwähnen, dass er damals durch eine Reaktion seines dortigen Kunsthändlers Tim BLUM auf den Ausdruck *super flat* kam.<sup>21</sup> Was japanische Eigenart affirmieren

19 GRIFFIN: „Left Wanting. Pictures of an Exhibition“ (<http://www.artforum.com/archive/id=5330>; gefunden am 10.05.2004). Robert RAUSCHENBERG (geb. 1925) gewann 1964, im Jahr der ersten nationalen Teilnahme der USA an der Biennale von Venedig, als erster Nichteuropäer den Preis in der Kategorie „Gemälde“. Das war nicht nur in institutioneller Hinsicht eine kulturelle Sensation: Das Tafelbild – in der europäischen Tradition der Inbegriff der Darstellung von Welt bzw. Suggestion von Tiefe – wurde zur Oberfläche, zum Bildschirm, zum Teil eines größeren Kontinuums alltäglicher (Medien)wirklichkeit.

20 Ein soziologisches Bild des *Super Flat* müsse sich eher am Sozialstaat Deutschland als an Japan orientieren, meint übrigens SHIMIZU: „Sayonara PC, sayonara inosento. ‚Nara jidai‘ no gensetsu wo megutte“, S. 95.

21 Siehe KAPLAN: „Takashi Murakami: Lite Happiness+The Super Flat“, S. 97.

soll, verdankt sich somit wieder einmal dem Blick von außen, oder genauer einer nordamerikanischen (und nicht etwa einer asiatischen) Perspektive.

MURAKAMIS „Super Flat Manifesto“, welches von Anfang an zweisprachig publiziert und dadurch in den euroamerikanischen Zentren des Kunstbetriebs bekannt wurde, verkündet ein „Originalkonzept der verwestlichten Japaner“.<sup>22</sup> Die japanische Kultur ziehe keine Grenzen zwischen Original und Imitat, zwischen dem Infantilen und dem Erwachsenen, zwischen Albernheit und Ernst, *geinō* (芸能, Kunstfertigkeit) und *geijutsu* (芸術, Kunst).<sup>23</sup> Eine derartige Behauptung kommt natürlich selbst nicht ohne Grenzen aus, ja wird erst möglich durch die Trennung zwischen verwestlichter Hochkunst und japanischer Volkskultur, zwischen historischer Linearität und ahistorischem Zickzack, zwischen schwerwichtigem Sinn und fröhlichem Unsinn.

Ein leicht lesbares Bildbeispiel ist „727“ (sprich: *sebun-tsū-sebun*; 1996, 300x450 cm; vgl. Abb. 2). Hier scheint die Kultur der Manga oder Zeichentrickfilme auf den Wellen traditioneller Malerei in die Zukunft zu gleiten: MURAKAMIS serielle Kreatur Mr. DOB – diesmal ein Ballonkopf ohne Körper, vieläugig und Zähne fletschend (oder aufjuchzend?) – schickt sich an, dem stilisierten Schaum des Wellentals zu entkommen und wendet sich einer Höhe zu, die links liegt, in der textuellen „Zukunft“, auf die sich traditionelle japanische Schriften ebenso wie Bildrollen (*emaki*) zubewegen. Was wie Wellen wirkt, wenn man die Rinpa-Schule, also Werke von TAWARAYA Sōtatsu (?–1648) oder OGATA Kōrin (1648–1716) assoziiert, ist jedoch als Wolkenwirbel gemeint, als jener Schweif, auf dem in den *Shigisan engi emaki* 信貴山縁起絵巻 (Bildrollen zur Legende vom Berg Shigi) die knabenhafte Schwertschutzgottheit (Gohō no Dōji 護法童子) erscheint, um auf Bitten des Priesters Myōren dem erkrankten Kaiser zu helfen.<sup>24</sup> Zeichen-

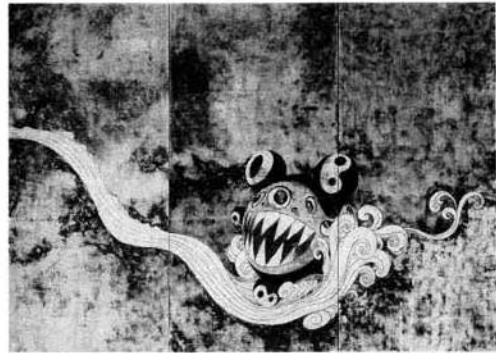


Abb. 2: MURAKAMI Takashi: „727“  
© 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

22 MURAKAMI: „Sūpāfuratto sengen/The Super Flat Manifesto“, S. 4f.

23 Vgl. MURAKAMI: „Sūpāfuratto Nihon bijutsuron/A Theory of Super Flat Japanese Art“, S. 8–25.

24 Vgl. MURAKAMIS eigene Aussagen in der Fernsehsendung „Doyō bi no asa shirūzu: Kiei no ātī-suto anime sedai no bōken Murakami Takashi 土曜 美の朝シリーズ: 気鋭のアーティスト アニメ世代の冒険 村上隆“ (Samstags-Serie „Schöner Morgen“: Kühne Künstler. Abenteuer der Trickfilmgeneration, Murakami Takashi) auf NHK Kyōiku, 05. Juli 1997, 6:30–6:52 Uhr. Der Götterknabe erscheint zweimal, auf Blatt 16 und 18 der zweiten Rolle „*Engi kaji no maki* 延喜加持の巻“ (Kapitel vom göttlichen Schutz in der Engi[-Zeit]). Vgl. zur Bildrolle selbst ARMBRUSTER (Das *Shigisan Engi Emaki: Ein japanisches Rollbild aus dem 12. Jahrhundert*, 1959) sowie

trickregisseur TAKAHATA Isao behauptet, dass es sich weniger um Wolken als Bewegungslinien handle und damit um Vorformen der comic-spezifischen Verbildlichung von Zeitlichkeit.<sup>25</sup> Während der Götterknabe von links auftritt, also im Verstoß gegen die japanische Leserichtung seine Außergewöhnlichkeit zur Geltung bringt, bewegt sich Mr. DOB im Fahrwasser der Normalität. Und normal ist ein Zustand der Unterschiedslosigkeit: Im Zeichen des *Super Flat* werden Vergangenheit und Gegenwart, alltagsferne Kunst und popkultureller Alltag, erlesene Form und groteske Deformation eingeebnet. Michael DARLING, unterstützender Kurator der *Super Flat*-Ausstellung in Los Angeles, sieht in „727“ eine Verschränkung von bildlicher Flächigkeit mit inhaltlicher Oberflächlichkeit:

The insistent abstract planarity of the *Nihonga* style, matched with the flatness of manga pictorial conventions make for paintings that push against the surface of the picture plane, both asserting their in-the-moment contemporaneity, and their emphasizing the superficiality of the imagery.<sup>26</sup>

DARLING bezieht dieses geschichtslos gegenwärtige Bild nicht auf vormoderne Traditionen wie die oben erwähnten, sondern auf den Manga und die traditionalistische Malerei, d. h. *Nihonga*. Diese aber und ihre Zugehörigkeit zur modernen akademischen Kunst Japans (*kindai bijutsu*) sieht nur, wer mitzudenken versteht, dass es sich bei selbiger um eine anfänglich importierte Institution mit einem entsprechenden Diskurs handelte. MURAKAMI selbst blendet diese Moderne aus, als wolle er sie mit dem Kurzschluss von vormoderner Malerei und gegenwärtigem Manga für ihre Ausblendungen strafen. So gesehen deutet „727“ auf eine hochkulturell verdrängte Kontinuität und scheint ebendiese gegen im 20. Jahrhundert naturalisierte Vorstellungen von fragloser Schönheit, selektiver Traditionsbildung und künstlerischen Hierarchien zu mobilisieren. Eine derartige dekonstruktivistische Absicht suggeriert auch der Titel: 727 heißt eine unverwüstliche Kosmetikmarke aus Ōsaka, vielleicht vergleichbar dem Kölnischwasser 4711. Bei Zugfahrten durch Westjapan kann man mit den drei Ziffern beschriftete Werbetafeln aus Feldern aufragen sehen. Ihnen eignet ein Grad von Gewohnheit, der unaufmerksam macht – ähnlich den „Campbell soup cans“, die Andy WARHOL ins Rampenlicht rückte.

Wer die Ausbildung an einer japanischen Kunsthochschule durchlaufen hat, sieht „727“ allerdings eher im Kontext der Eintrittsexamen.<sup>27</sup> Studienbewerber können sich in Japan nicht auf die Vorlage eines Portfolios beschränken, sondern müssen im Prüfungsraum beweisen, dass sie in einem festgelegten Zeitrahmen und anhand eines allen gleichermaßen vorgesetzten Modells ein Gemälde zustande

zur Bewegungsdarstellung darin KWEK („Codified continuity on the *Shigisan Engi* picture scrolls: Implications for a perceptual link between methods of structuring visual and auditory representation“, 1991).

25 Siehe hierzu TAKAHATA: *Jūni seiki no animēshon*, S. 36f. Zur Kritik solcher Kontinuitätsbehauptungen vgl. KÖHN („Edo bungaku kara mita gendai manga no genryū“, 2002).

26 DARLING: „Past+Present=Future“, S. 67.

27 Diesen Hinweis verdanke ich YAMASHITA Kyōko (Yokohama National University).

bringen. Folglich wird in vorbereitenden Kursen vor allem vermittelt, wie man Gedanken über Sujet oder Konzept zurückstellt, um in der Kürze der Zeit ein Bild zu malen, das den Prüfern ins Auge springt und gleichzeitig technisch solide wirkt. „727“ erfüllt diese Forderungen: zum einen mit seiner klaren Komposition in Form eines „L“, zum anderen mit seinem Hintergrund, der einen Raum im Nebel suggerieren mag. *Super Flat* wäre also in diesem Zusammenhang weniger ein zwischen Konzept und Handwerk vermittelndes Prinzip, sondern vielmehr ein die beiden Pole isolierendes und vereinseitigendes.

Wie solche Lesarten zeigen, finden MURAKAMIS Arbeiten meist auf einer im engeren Sinne diskursiven Ebene Beachtung. Sie verführen den intellektuellen Betrachter zum Dechiffrieren von Zeichen, als wäre deren Materialität irrelevant – und setzen ihn damit übrigens einem Konsumenten symbolisch überdeterminierter *Mainstream-Manga* gleich. „727“ mag als Kommentar zur modernen Institution Kunst in Japan gelesen werden oder aber gleich als ein Gesamtbild der japanischen Kultur: Japan als das ganz Andere der europäischen Moderne, mit seiner „Neigung zum Kitsch und zu Surrogaten“<sup>28</sup>, seiner Verspieltheit und einer ästhetischen Sensibilität, die eher nach Variationen (*shukō* 趣向) im fiktionalen Setting (*sekai* 世界)<sup>29</sup> strebt, als sich um Oppositionen wie die zwischen Einzigartigkeit und Nachahmung zu scheren. Aus japanologischer Sicht, die bislang kaum artikuliert wurde, macht Marc STEINBERG auf die Gefahr aufmerksam, MURAKAMIS eigene Worte zu ernst zu nehmen, und schlägt vor, die Thematik seiner Bildwerke statt auf Japan-Diskurse (*Nihonron*) doch besser auf das neue globale visuelle Regime zu beziehen.<sup>30</sup> Doch MURAKAMIS *Super Flat* kreist nun einmal unübersehbar um „Japan“. Was bei ihm ein bestimmtes „Wir“ zum Hintergrund hat<sup>31</sup>, verkehrt sich allerdings in den Ausstellungen im deutschsprachigen Raum tendenziell in die dritte Person Plural – immer dann jedenfalls, wenn jeglicher Bezug auf die deutsche bzw. euro-amerikanische Kunstszene, also auf eigene Problemlagen unterbleibt und Identität gegen Identitätslosigkeit ausgespielt wird, anstatt sich partiellen, fließenden Identitäten zu öffnen. Für den japanischen Kontext ist mit Marc STEINBERG zu betonen, dass sich MURAKAMIS identitätspolitisches „Japan“ sowohl von der *Nihonga*-Malerei als auch von den *otaku* durch eine hochgradige Selbstreflexivität unterscheidet. Für japanologische Zusammenhänge wiederum muss darauf hingewiesen werden, dass dieses „Japan“ stets eines der bildenden Kunst ist, selbst wenn deren Spekt-

28 BREHM: „Über die Infantilisierung der Gesellschaft und die Professionalisierung der Kunst“, S. 39.

29 Diese traditionellen Termini des Kabuki verwendet ŌTSUKA (*Teihon: Monogatari shōhiron*, 1989), um scheinbar imitierende Appropriationen durch *otaku* und Amateur-Mangazeichner/innen im *dōjinshi*-Bereich zu erklären.

30 Siehe STEINBERG: *Emerging from flatness: Murakami Takashi and superflat aesthetics*, S. 4.

31 ASADA („J-kaiki“ no yukue“, S. 58f.) hat die wortführenden (Kunst)kritiker – SAWARAGI Noi 榎木野衣 und AZUMA Hiroki 東浩紀 (seit kurzem darf man wohl auch MATSUI Midori 松井みどり dazu rechnen) – in Anlehnung an den J-Pop einmal abwertend als „J-Intellektuelle“ identifiziert.



rum nun von Malereien auf vormodernen Gebrauchsgegenständen bis zu Standbildern gegenwärtiger Zeichentrickfilme reichen mag. So ließe sich anhand von MURAKAMIS Aktivitäten zurückverfolgen, welche Beziehungen „Japan“ und die bildende Kunst seit dem 19. Jahrhundert inner- und außerhalb Japans eingegangen sind. Das aber würde nicht nur den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen, sondern auch den bisherigen Diskurs strukturell wiederholen, indem sich wieder einmal die Aufmerksamkeit auf das Herauslesen von Bedeutungen richtete, ohne die Bilder in ihrer Materialität wahrzunehmen. Im Folgenden sei deshalb das kulturwissenschaftliche Interesse an „Japan“ geringer gewichtet als die kunstwissenschaftliche Frage danach, inwiefern „727“ Flachheit nicht nur thematisiert, sondern auch verkörpert. Drei Aspekte lassen sich anführen.

Erstens ist „727“ dazu bestimmt, flach an eine Wand gehängt zu werden. Was seit dem Japonismus als Anregung durch Japans Tradition galt – Flächigkeit –, wird mit dieser Präsentationsweise von einer Tiefe getrennt, die sich nicht im Bild illusionistisch vergegenständlicht, sondern vielmehr über das Verhältnis von Betrachterkörper und Artefakt einstellt. Blattgoldhintergründe, die Innenräume weiten, Faltungen und Zimmerecken, die Dreidimensionalität einbringen, und andere Effekte von Stellschirmen, Schiebetüren, Alben (*gachō* 画帳) oder als Heft gebundenen Bilderbüchern (*sōshi* 双紙) interessieren MURAKAMI ebenso wenig wie die Tatsache, dass die späten, für den Japonismus Ausschlag gebenden *ukiyo-e*-Meister, z. B. KATSUSHIKA Hokusai (1760–1849), sich mit der westlichen Zentralperspektive auseinandersetzen. Obwohl er darum weiß, vereinsamt – verflacht – er die Tradition und beweist gerade damit jene Modernität, der er sich im Namen des *Super Flat* zu entziehen sucht.

„727“ zeichnet sich zweitens durch eine Flachheit im Sinne von Texturlosigkeit aus. MURAKAMI ersetzt die Mineralfarben der *Nihonga*-Malerei durch gleichermaßen glatt wirkendes Acryl, welches er aufgeweicht und mehrfach geschliffen hat. Damit suggeriert er eine Glätte der Tradition, die diese nicht unbedingt aufwies. Man denke nur an *gofun* 胡粉: Die weißen Pigmente zermahlener Austernschalen werden so aufgetragen, dass sich beispielsweise die Blüten, die sie darstellen, leicht von der Bildfläche abheben – was durch Abschabungen im Laufe von Jahrhunderten (etwa das Zusammenklappen von Paravents) unkenntlich geworden sein mag. Doch MURAKAMI legt es darauf an, noch die geringste Erinnerung an Materialität und Körperlichkeit zu bannen, damit nichts die Bewegung des Blicks bremse. In dieser Hinsicht verwundert es durchaus, dass er sich verbal nicht vorrangig auf den (immerhin reproduktionstechnischen) Holzschnitt bezieht, sondern auf handgemalte Einzelstücke. Diese stammen nicht nur von modernen *Nihonga*-Malern<sup>32</sup>, sondern auch aus der *yamatōe*-Malerei (siehe oben: *emaki*, Rinpa) und

32 MURAKAMI nennt MURAKAMI Kagaku (1888–1939), MAEDA Seison (1885–1977), TSUCHIDA Bakusen (1887–1936), HIGASHIYAMA Kaii (1908–99), HIRAYAMA Ikuo (geb. 1930).



von den so genannten Exzentrikern der Edo-Zeit (1603–1868).<sup>33</sup> MATSUI Midori, eine der wenigen in Japan, die kunsthistorische Einordnungen versucht, erklärt MURAKAMIs Aversion gegen Texturen aus der Ablehnung der abstrakten Malerei als Inkarnation von *gendai bijutsu*<sup>34</sup> (zeitgenössische oder auch moderne Kunst, im Unterschied zur akademischen *kindai bijutsu* der japanischen Kunstgeschichte). Damit dürfte neben dem US-amerikanischen abstrakten Expressionismus zu allererst die Gutai-Gruppe gemeint sein, die seit den 1950er Jahren als japanische Avantgarde in Euroamerika Anerkennung gefunden und in Japan wiederum eine kulturell spezifische Internationalität verkörpert hat.<sup>35</sup> Was im vorliegenden Aufsatz „Textur“ genannt wird, firmierte damals als *machiēru* (von frz.: *matière*): Spuren, die ein Künstler hinterlässt, selbst wenn er dem modernen Individualismus zu entkommen sucht, und materiale Qualitäten, die sinnlich ansprechen, ohne den dem Material selbst anhaftenden nationalisierenden Diskurs sichtbar zu machen.<sup>36</sup> Doch man kann die „Texturlosigkeit“ von MURAKAMIs Arbeiten noch weiter zurückführen, und zwar bis zum künstlerischen Japonismus des späten 19. Jahrhunderts. Dessen Exponenten waren fasziniert von den Bildflächen Japans, weil deren Form half, den Blick aus konkreten Verankerungen zu befreien, die das Auge stets auch an eine bestimmte historische Zeit und einen bestimmten kulturellen Raum banden. Europäische Traditionen der bildlichen Suggestion von Tiefe und Stofflichkeit schienen dem modernen Traum einer grenzüberschreitenden Mobilität im Wege zu stehen.<sup>37</sup> „727“ und andere Arbeiten MURAKAMIs lassen sich „neo-japanistisch“ nennen, nicht nur weil sie mit Japan als Motiv operieren, sondern auch weil sie ein Jahrhundert nach dem historischen Japonismus dessen Neigung zum Visualitätsprimat fortschreiben. Aus einer solchen Perspektive aber wirkt ihre Nähe zu Monitorbildern nicht unbedingt brandneu.

Neben Aufhängung und Oberflächenglätte ist drittens die bildliche Zweidimensionalität zu nennen. Die Stufen des Herstellungsprozesses verschmelzen zu einer einzigen Oberfläche, Wichtiges und Unwichtiges werden gleichrangig, Zentrum

33 Als Exzentriker (*kijin* 奇人) werden z. B. verehrt ITŌ Jakuchū (1716–1800), SOGA Shōhaku (1730–81) und deren Vorläufer KANŌ Sansetsu (1590–1651). Vgl. TSUJI (*Kisō no keifu: Matabei – Kuniyoshi*, 1970) sowie TSUJI/MURAKAMI („Taidan: *Kisō no keifu wo kumu monotachi*“, 2001).

34 Siehe MATSUI: „Nihon kaiga no arata naru shuppatsu. ‚Mainā‘-sa no mitsu no sō“, S. 153.

35 Im Zentrum von Gutai standen Künstler wie YOSHIHARA Jirō (1905–72) und MURAKAMI Saburō (1925–96), übrigens Vater des Mangakritikers MURAKAMI Tomohiko (geb. 1951). Vgl. HIRAI („*Gutai*“ *tte nan da? Kessei 50 shūnen no zen'ei bijutsu gurūpu 18-nen no kiroku*, 2004). Die gleichnamige Ausstellung fand statt im Hyōgo Prefectural Museum of Art von Januar bis März 2004.

36 Dass der aus der Sehnsucht nach Modernität um 1950 geborene Ausdruck *gendai (bijutsu)* letztlich keine Negation von *kindai bijutsu*, sondern vielmehr deren ahistorische Verdrängung konnotierte, erörtert SAWARAGI: *Nihon, gendai, bijutsu*, S. 261. Zur vermeintlichen „Natürlichkeit“ von Materialien siehe ebd., S. 109.

37 Vgl. BERGER (*Japonismus in der westlichen Malerei 1860–1920*, 1980).

und Peripherie fließen ineinander. Der Verzicht auf einen Bildraum zugunsten eines möglichst dynamischen Blicks (bei „727“ noch als Verzicht auf einen Mittelgrund) ist auch ein Verzicht auf fixierbare Bedeutungen. Das war übrigens an alter japanischer Malerei schon um 1900 aufgefallen: „Für den Mangel an betonter Durchgeistigung tritt im *Yamatoye* [sic] eine besondere Freude an Bewegung und an feinsinniger, dekorativer Raumaufteilung ein.“<sup>38</sup> Marc STEINBERG schlägt vor, MURAKAMIs *splash paintings*, die auf „727“ folgten – z. B. „Milk“ (1998), „Cream“ (1998) und „Sansetsu“ (2000) –, als kinetische Gemälde bzw. reine Bewegungsbilder zu verstehen: „... they are neither figurative nor figurations but figures-of-movements“.<sup>39</sup> Mit DELEUZE und GUATTARI interpretiert er sie als „abstrakte Maschinen“ bzw. „Diagramme“<sup>40</sup>, die aus der semiotischen Logik von Signifikation und Subjektivierung ausbrechen.

MURAKAMI kann jedoch nicht von Bedeutungen – und vor allem japonisierenden – lassen, wie beispielsweise sein Lob auf den Trickfilmregisseur MIYAZAKI Hayao zeigt. Besonders laut fällt es für dessen Oscar-prämiertes Werk *Sen to Chihiro no kami-kakushi* 千と千尋の神隠し (Spirited Away, 2001) aus. Darin stoße man auf eine den Japanern gemeinsame Sprache und eine Thematisierung des Japanerseins, die der westlicher wirkende Vorgänger *Mononoke-hime* もののけ姫 (Prinzessin Mononoke, 1997) nicht aufgewiesen habe: „Für uns, die Generation der Anime-Fans, ist Miyazaki-san so epochal und gigantisch wie der Regisseur Kurosawa Akira [für die Älteren; JB].“<sup>41</sup> AZUMA Hiroki, bekannt durch theoretische Interpretationen der *otaku*-Kultur, mag sich zu diesem „Wir“ nicht rechnen. Ihn habe *Sen to Chihiro no kami-kakushi* weder mit seiner Story noch mit animations-spezifischen Bewegungseffekten überrascht, sondern eher als gemütlich konsumierbare Ansammlung wieder erkennbarer Selbstzitate enttäuscht – MIYAZAKI erreiche damit die Stufe seiner Musealisierung.<sup>42</sup> Eine solche Abwesenheit von Enthusiasmus ist selten gegenüber Werken, deren ökonomische Durchschlagskraft im Inland und Anerkennung in Übersee japanische Medien gemeinhin zu den einzigen Qualitätskriterien erheben.

In MURAKAMIs *Super Flat*-Katalog kommt MIYAZAKI Hayao, der Repräsentant eines bedeutungsschweren, letztlich utopischen Zeichentrick-Kinofilms seit den 1990er Jahren, nicht vor. Vielmehr wird neben dem auch an der Ausstellung beteiligten MORIMOTO Kōji<sup>43</sup> ein Zeichner als Bezugsperson genannt, der an Anima-

38 COHN: *Stilanalysen als Einführung in die japanische Malerei*, S. 80.

39 STEINBERG: *Emerging from flatness: Murakami Takashi and superflat aesthetics*, S. 47.

40 Vgl. DELEUZE/GUATTARI („587 v. Chr. – 70 n. Chr. – Über einige Zeichenregime“, 1992).

41 MURAKAMI: „Kanshin shite, unatte, kyōkan shite, sukoshi kandō shita“, S. 123.

42 Siehe MURAKAMI/AZUMA: „Tettei tōgi: Sūpāfuratto saikō“, S. 86.

43 MORIMOTO Kōji 森本晃司 (geb. 1959) war als Animator beteiligt an *AKIRA*, *MEMORIES*, *Tekkon kinkurīto* (Black & White, 3D-CG-Animation nach dem gleichnamigen Manga von MATSUMOTO Taiyō) u. a. Vgl. zum Stellenwert von Zeichentrick im Œuvre MURAKAMIs FUJITSU: „Keyword anime: Kaiga to shite no dōga“, S. 106f.

tionsfilmen wie *Uchū senkan Yamato* 宇宙戦艦ヤマト (Weltraumschlachtschiff Yamato, 1974), *Kidō senshi Gandamu* 機動戦士ガンダム (Mobile Suit Gundam, 1979), *Ginga tetsudō 999* 銀河鉄道 999 (Galaxy Express 999, 1979) und *AKIRA* (1988) mitgewirkt hat, der aber namentlich kaum in Erscheinung tritt: KANADA Yoshinori.<sup>44</sup> Die von ihm gestalteten Explosionen verkörpern für MURAKAMI jenen Anime, der zum nationalen Selbstporträt avanciert: „Yet behind the flashy titillation of Anime lies the shadow of Japan’s trauma after the defeat of the Pacific War. [...] Japan – a country weakened, made impotent in its defeat.“<sup>45</sup>

Das klingt nach Nationalismus, genauer gesagt, einer rückwärts gewandten, maskulinen Sehnsucht nach Stärke, die im pathetischen Sportmanga der 1960er Jahre ebenso wie in den von *otaku* der ersten Generation besonders geschätzten Zeichentrickserien der 1970/80er Jahre zum Ausdruck kam, sich jedoch offenbar weder durch das Wirtschaftswunder der 1950/60er Jahre noch die *bubble economy* (1986–90) befriedigen ließ.<sup>46</sup> Auf diese „Kultur der Impotenz“ zielte MURAKAMI z. B. mit „Sea Breeze“ (1992, 480x250x350

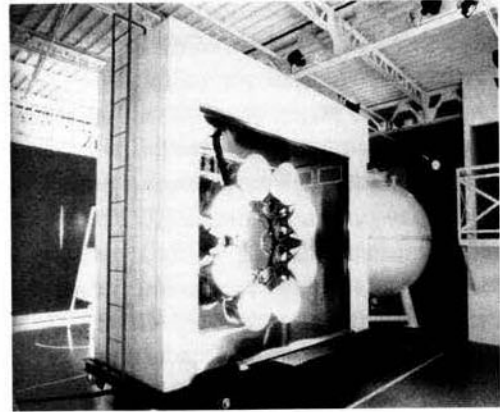


Abb. 3: MURAKAMI Takashi: „Sea Breeze“, in: *Bijutsu techō*, Nr. 842, Dezember 2003, S. 62.

© 1992 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

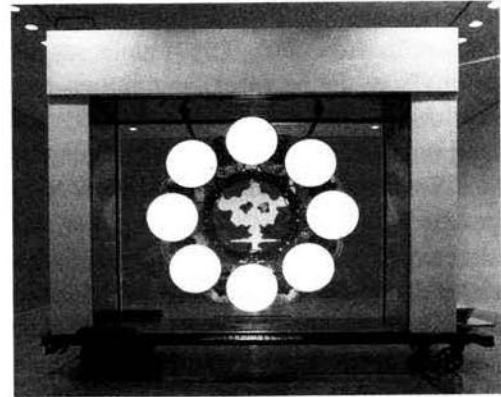


Abb. 4: MURAKAMI Takashi: „Sea Breeze“, in: Katalog zur Ausst. *Nihon zero nen/ Ground Zero Japan* (Nov. 1999–Jan. 2000), Mito geijutsukan gendai geijutsu sentā/Art Tower Mito (Bildbeilage o. Nr.).

© 1992 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

44 Siehe MURAKAMI: „Sūpāfuratto Nihon bijutsuron“, S. 12; eine Abbildung findet man in MURAKAMI: *Super Flat*, S. 28f. Angaben zu Biographie und Werk von KANADA Yoshinori 金田伊功 sind erhältlich unter <http://www.linkclub.or.jp/~h-884/ikopr.html> (gefunden am 10.05.2004).

45 MURAKAMI: „Impotence Culture – Anime“, S. 58; 66.

46 Zum *otaku nationalism* vgl. AZUMA Hirokis Vortrag anlässlich der *Super Flat*-Ausstellung in Los Angeles 2001 „Superflat Japanese Postmodernity“, im Internet zu finden unter der Adresse [http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat\\_en1.html](http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en1.html) (gefunden am 10.05.2004). MURAKAMI äußert sich selbst dazu in HIROPON FACTORY: *Murakami Takashi 1998, -2- Exhibition* [sic] *Official copy book*, S. 7.

cm; Abb. 3 u. 4), einer Installation, die aus einem fahrbaren Container besteht und bei hochgezogenen Rollläden mit je acht im Kreis angeordneten Lampen beidseitig blendet, als wolle hier eine (tatsächlich nie vom Fleck kommende) Anime-Rakete starten, oder mit „My Lonesome Cowboy“ (1998, 254x116,8x91 cm; Abb. 5), einer Skulptur, die Traditionen westlicher Aktdarstellung mit anime-artigen Übertreibungen verschränkt, vor allem aber durch den dekorativen, rein gar nichts befruchtenden Schwung ihrer plastisch erstarrten Samenflüssigkeit beeindruckt.

### 3 MANGA-STYLE

MURAKAMI ist angeblich die einmalige Verschränkung von traditioneller japanischer Malerei, international ausgerichteter Gegenwartskunst (*gendai bijutsu*) und japanischer Subkultur gelungen, wobei „Subkultur“ gern entsozialisierend eingeschränkt wird auf *otaku*, Anime und Manga. Als 1998 im Museum of Contemporary Art Tōkyō die bisher größte Manga-Ausstellung Japans stattfand, waren in deren letzter Sektion Exponate von sechs zeitgenössischen Künstlern zu sehen, darunter „727“.<sup>47</sup> Und während man in Nordamerika, wohl auch aufgrund der DISNEY-Tradition, MURAKAMIS Popmotive eher mit Zeichentrickfilmen verbindet, kommt in der deutschsprachigen Rezeption dem Manga eine prominente Rolle zu. So hieß der erste Teil der *YUME NO ATO*-Ausstellung (2000) ausdrücklich „Neo-Pop und Manga“. Barbara STRAKA, die eine Kuratorin, zeigte sich fasziniert von den „neon-kühlen und an Manga-Comics orientierten Blumen-Malereien Murakami Takashis“<sup>48</sup>, Margrit BREHM, die andere, betonte „die ästhetische Kontinuität zwischen der japanischen Tradition und den postmodernen Manga-Bearbeitungen in ‚Green Milk‘ oder ‚Sansetsu‘“, die sie darauf zurückführte, „dass gerade diese Flächenhaftigkeit und Linearität den Rezeptionsmechanismen der comic-geprägten ‚Bildschirm-Generation‘ entsprechen, der jede haptische Qualität eher suspekt ist“.<sup>49</sup>



Abb. 5: MURAKAMI Takashi: „My Lonesome Cowboy“, in: *Bijutsu techō*, Nr. 840, Oktober 2003, S. 17.  
© 1998 Takashi Murakami/ Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

47 Vgl. MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ/HIROSHIMA CITY MUSEUM OF CONTEMPORARY ART: *Manga no jidai. Tezuka Osamu kara Evangelion made*, S. 347.

48 STRAKA: „Traum und Wirklichkeit. Zur Entwicklung und Konzeption der Ausstellung *Yume no Ato*“, S. 11.

49 BREHM: „Über die Infantilisierung der Gesellschaft und die Professionalisierung der Kunst“, S. 42.

Später bestimmte sie dann die „Manga-Gesellschaft“ etwas genauer: Aus ihrer Sicht ist diese gekennzeichnet durch eine Flut von auf Wiedererkennbarkeit angelegten Figuren (*characters*, japan.: *kyara*), die vor allem dazu dienen, eine als bedrohlich empfundene Unüberschaubarkeit verniedlichend zu reduzieren.<sup>50</sup>

Eines der wenigen Manga-Bildbeispiele im Katalog zu BREHMs Ausstellung *The Japanese Experience – Inevitable* stammt aus MATSUMOTO Taiyōs „*Tekkon Kinkurīto*“ (Black & White, Erstveröff. in *Big Comic Spirits*, 1994).<sup>51</sup> Doch gerade die Arbeiten dieses Zeichners entziehen sich einer *character*-zentrierten, konventionellen Mangawelt, ganz abgesehen davon, dass man seine Bildsprache in Japan eher für *bande dessinée*-artig als für japanisch-mangaesk hält. Auch diejenigen japanischen Comics, denen sich MURAKAMI persönlich verbunden fühlt, wollen nicht so recht in das Muster einer „shrill make-believe world that operates with exaggerated patterns“<sup>52</sup> passen. Es handelt sich dabei vor allem um MIYAZAKI Hayaos Mangaserie „*Kaze no tani no Naushikā*“ (Nausicäa aus dem Tal der Winde; Erstveröff. in *Animage*, 1982–94) und ŌTOMO Katsuhis AKIRA (Erstveröff. in *Young Magazine*, 1982–90). Sie kreisen um Figuren mit individuellem Tiefgang, die der Konsument schwerlich im Namen bedingungsloser Einfühlung besetzen kann. Auch ihre Bildsprache ist alles andere als „flach“, denn sie verzichtet weitgehend auf Übertreibungen und Typisierungen, zielt auf Realitätseffekte statt ein perfektes Reich der Zeichen und lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers nicht selten auf ihre eigene Materialität, so dass Konstellationen wichtiger werden als *characters*. In „727“ und anderen Kunstwerken MURAKAMIs begegnet einem also weder der für seinesgleichen lebensweltlich relevante Comic noch der Manga in seiner tatsächlichen Vielfalt<sup>53</sup>, sondern vielmehr ein bestimmtes Bild von Mangahaftigkeit, mithin: *Manga-Style*. Dieser spricht offenbar vor allem Kunstvermittlerinnen an, die selbst keine Leseerfahrungen mit Comics haben und nun die Begeisterung von Jugendlichen für bestimmte Manga beobachten.<sup>54</sup> Zugleich spiegelt er Züge des Manga als vornehmlich an Teenager adressierte Kulturindustrie, als global erfolg-

50 Siehe DIES.: „Die fließende Welt, die es beinahe gegeben hätte“, S. 29.

51 Vgl. DIES.: *The Japanese Experience – Inevitable*, Abb. S. 13.

52 BOBZIN/LÜTGENS/WESTERMANN: *Painting Pictures: Painting and media in the digital age*, S. 211.

53 Eine weitere Art der „Verflachung“, die in ihrer Abkehr von bildlicher und sprachlicher Vielschichtigkeit zugunsten visueller Dynamisierung MURAKAMIs *Super Flat* nahe stehen müsste, spielt für dessen Arbeiten keine Rolle. Sie findet sich bei Mangazeichnerinnen wie ANNO Moyoco [sic] und YAZAWA Ai, um zumindest die in englischer Übersetzung vorliegenden zu nennen, und lässt sich u. a. als bewusste Gegenposition zur „Tiefe“ des Mädchenmanga der 1970er Jahre verstehen. Vgl. MASUDA („Kakusan suru jikū: Koma kōsei no hensen kara miru 1990-nendai ikō no shōjo manga“, 2002).

54 Rechthaberei ihnen gegenüber ist nicht die Absicht der Verfasserin. Es fällt jedoch auf, dass solche Außenseiter/innen dazu neigen, die Begrenztheit des eigenen Blicks auf Japan und Manga eher hinter pauschalen Erklärungen zu verbergen, anstatt ebendiese produktiv zu machen.



reiche Ware, deren japanische Eigenart sich in ökonomischer Effizienz kristallisiert.<sup>55</sup>

Welches Bild des „Manga“ vermitteln nun MURAKAMIS Arbeiten? Dass sie den Eindruck eines spezifisch japanischen, kompromisslos kommerziellen, dienstleistenden, im positiven Sinne infantilen und geschichtslosen Mediums propagieren, dürfte nach dem bisher Gesagten auf der Hand liegen. Im Folgenden sollen zwei Aspekte angesprochen werden, die Rolle der *characters* und der Manga als visuelle Kultur.

MURAKAMIS Arbeiten darf man entnehmen, dass der japanische Comic nicht unbedingt von seinen Erzählungen lebt, sondern – so wie die meisten Serien in Zeitschriften für ein sehr junges Publikum<sup>56</sup> – vor allem von Figuren mit Einfühlungspotenzial. Auf solche hat sich ein globaler Zeichnerstar wie TAKAHASHI Rumiko konzentriert<sup>57</sup> ebenso wie die Amateur-Szene, die in ihren auf Comic-Märkten vertriebenen Publikationen (*dōjinshi*) schon seit Jahren gerade die handwerklich perfekten *characters* von Bestsellern sexualisierend ins Extrem treibt. Beides – die kommerziell erfolgreiche Serie wie ihre Parodie – spricht für die keineswegs mehr subkulturelle Position des Mediums. Nicht der Comic, sondern die Kunst befindet sich im heutigen Japan in einer Randposition. Um seine Kunst aus dem Zirkel eines Minderheiteninteresses herauszuführen, hat MURAKAMI sich von Comic und Zeichentrickfilm dahingehend anregen lassen, dass er nun selbst Figuren, so genannte *original characters*, entwirft. Der älteste Vertreter dieser Spezies ist Mr. DOB (japan.: *Dobbu-kun*), eine Kreuzung aus Micky Maus und dem mittlerweile in vielen asiatischen Ländern beliebten kinderfreundlichen Roboter Doraemon.<sup>58</sup> Der Name verdankt sich der dialektartigen Verschleifung des

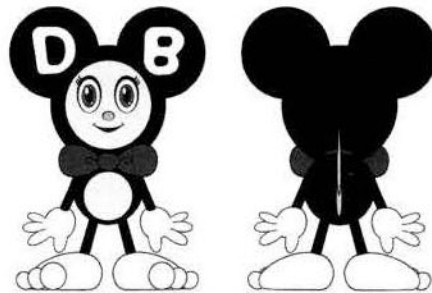


Abb. 6: MURAKAMI Takashi: „Chaos“ (Mr. DOB als Zeichnung).

© 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

55 Exemplarisch sind auf deutsch erhältliche Mainstream-Manga wie die Magical-Girl-Geschichte von CLAMP *Card Captor Sakura* (Erstveröffentl. in *Nakayoshi*, 1996–2001) und die Piratenschatzsuche von ODA Eiichirō *One Piece* (Erstveröffentl. in *Shōnen Jump*, 1997–2003).

56 Siehe COMICKERS HENSHŪBU: „Kigō gushō purodakuto: Kyarakutā no tsukurikata“, S. 8f.

57 Vgl. TAKAHASHI („Takahashi Rumiko“, 2001).

58 Der Manga *Doraemon* von FUJIKO F. FUJIO wurde erstveröffentlicht ab 1970 in *Shōgaku 1–4 nensei* und anderen nicht auf Manga spezialisierten Zeitschriften; es erschien eine 45-bändige Buchausgabe bei Asahi sonoroma 1980–90. Vgl. YOSHIMURA („Fujiko F. Fujio/Fujiko Fujio <A> <Fujimoto Hiroshi und Abiko Motoo“, 1999) sowie SCHILLING („A look into Doraemon’s pouch“, 1994).

Wortes *dō shite* („wieso?“) zu *dobojite* in der nur unter Experten noch bekannten TV-Zeichentrickserie *Inakappe taishō* (Provinzgeneral, 1970), welche auf dem gleichnamigen, ab 1967 erschienenen Judo-Manga von KAWASAKI Noboru beruhte.

Als statisches Einzelwesen mag Mr. DOB (Abb. 6) mit seiner kindlich-einfachen Form genau das verkörpern, was man Comics im 20. Jahrhundert vorgehalten hat: Komplexitätsreduktion durch Redundanz. Betrachtet man ihn jedoch unter dem Aspekt seiner Wucherungen – in Bildserien wie *Dakedo, rūrururūrururūrurū* (1994), *Chaos* (1998) und *Melting DOB* (1999) sowie in unterschiedlichsten Medien, vom T-Shirt bis zum Ballon (Abb. 7) –, dann erscheint auch der Comic in einem anderen Licht: „Die Identität der Comicfiguren existiert nur in ihren materialen Wiederholungen. Die materiale Identität der Figur ist notwendig unterbrochen: Sie wird mit demselben Namen bezeichnet, ist aber durch die räumliche Wiederholung von Panel zu Panel und die zeitliche Wiederholung von Tag zu Tag nie dieselbe, sondern nur die gleiche. Weil sie in ihrer gezeichneten Materialität immer eine andere ist, muss die Figur wiederholt werden, um die Kontinuität zu gewährleisten“<sup>59</sup>, schreibt Comic-Historiker Ole FRAHM mit Blick auf amerikanische Zeitungsstrips. Ohne Bezug auf den Comic, aber ebenfalls unter Rückgriff auf DELEUZE<sup>60</sup> entdeckt Marc STEINBERG in MURAKAMIS Figuren eine diesen materialen Wiederholungen vergleichbare, neuartige Serialität: Nicht die statische Wiederholung im Rahmen bestimmter Grenzen à la WARHOL, sondern eine dynamische Wiederholung als immer wieder notwendige Grenzüberschreitung zeichne sie aus. „DOB is a character whose ontology is metamorphosis and whose logic is sequentiality.“<sup>61</sup>

Wer sich mit Comics eingehender befasst hat, denkt bei dem Stichwort „Sequentialität“ sofort an Scott MCCLOUDs Definitionsversuch<sup>62</sup> und an noch nicht allzu lange zurückliegende Legitimationsprobleme, auch des Story-Manga in Japan. Mr. DOB macht allerdings deutlich, dass Sequentialität nicht mit Narrativität gleichgesetzt werden muss. Gegen den eindeutigen, leicht konsumierbaren Erzähl-



Abb. 7: MURAKAMI Takashi: „Chaos“ (Mr. DOB als Ballon).  
© 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

59 FRAHM: „Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics“, S. 206.

60 Vgl. DELEUZE (*Differenz und Wiederholung*, 1997).

61 STEINBERG: *Emerging from flatness: Murakami Takashi and superflat aesthetics*, S. 67.

62 Die Definition von MCCLOUD (*Comics richtig lesen*, S. 17) lautet: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen [...].“

zusammenhang verstoßen experimentelle, minoritäre Comics ebenso gern wie die Massenhaftigkeit voraussetzenden *dōjinshi*-Parodien aus dem Amateurbereich. Letzteren ist unterstellt worden, dass sie sich mit ihrer Abhängigkeit von Vortexten und mit ihrer Vorliebe für Figuren im Einzelbild (*irasuto*) als unfähig erweisen, große Erzählungen zu entwerfen, wie die Redakteure der Mangamagazine sie sich für Langserien wünschen.<sup>63</sup> Dabei handelt es sich doch, zumindest im Sinne von Mr. DOB, um neue Fähigkeiten, die es erlauben, sich an eine andere kommerziell-kulturelle Logik – jenseits herkömmlicher Vorstellungen von Originalität und Individualität – zu gewöhnen.

Entscheidend für den Erfolg von *characters* ist ihre Niedlichkeit. Niedlich aber und somit kindlich, unbedrohlich, schwach erscheinen Figuren nur in der Vereinzelung. Metamorphose hingegen führt zur Deformation – *kawaii* (niedlich) mutiert zu *kowai* (furchterregend). Um noch einmal Marc STEINBERG zu zitieren: „The wed-

ding of cuteness and monstrosity through commodity metamorphosis across boundaries is the aesthetic effect of the relationality of the continuous-dynamic series.“<sup>64</sup> Diese Hochzeit verkörpern z. B. MURAKAMIs Figuren Kaikai und Kiki (Abb. 8). In Form einer Zweiteilung aktualisiert er mit ihnen den Terminus *kaikaikiki*<sup>65</sup> aus *Honchō gashi* 本朝画史 (Geschichte der Malerei unseres Landes), einem der mächtigsten Malereitraktate Japans. Angeblich basierend auf einem Manuskript des von MURAKAMI ge-

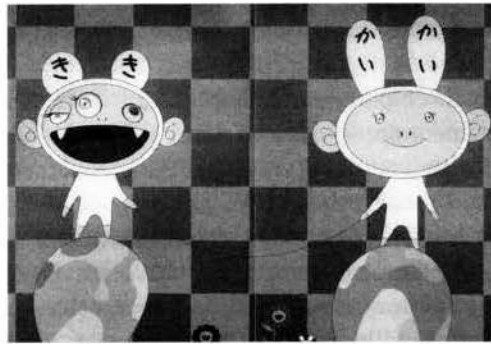


Abb. 8: MURAKAMI Takashi: „Albino“. Kaikai und Kiki, Teil einer Stellschirmminiatur aus Papier, Beilage zur Zeitschrift *BRUTUS*, Nr. 485, 01. September 2001. © 2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

schätzten Malers KANŌ Sansetsu (1590–1651), wurde es von dessen Sohn Einō (1631–97) im Jahre 1678 fertig gestellt und 1693 erstmals veröffentlicht. Von seiner Rhetorik her ähnelt das Traktat dem Bild des „Manga“ bei MURAKAMI: „[...] the text defines painting lineages almost exclusively by their stylistic features“<sup>66</sup> –

63 Vgl. z. B. KINSELLA: *Adult Manga*, S. 116.

64 STEINBERG: „Characterizing a New Seriality: Murakami Takashi’s DOB Project“, S. 110.

65 Japan.: *kaikaikiki* 怪々奇々, sinngemäß: äußerst seltsam, unheimlich. MURAKAMI betont, dass er nicht an *kikikaikai* 奇々怪々 denkt (KELMACHER: „Interview with Murakami Takashi“ [engl. & frz.], S. 87). Der Terminus *kikikaikai* wird auf ostasiatische Traditionen des Grotesk-Gespensischen, insbesondere auf die späte Edo-Zeit angewandt, vgl. die Nummer 33 der Zeitschrift *Shūkan* „*Nihon no bi wo meguru*“: *Kikikaikai no bakumatsu: Kuniyoshi to Yoshitoshi* 週刊「日本の美をめぐる」: 奇々怪々の幕末 国芳と芳年 (Shōgakukan, 17.12.2002) sowie SUGIURA (*Sugiura Shigeru mangakan. Dai 4-kan: Tōyō no kikikaikai*, 1994).

66 PHILIPS: „*Honchō gashi* and the Kano Myth“, S. 48. Vgl. KANŌ („*Honchō gashi*, 1980).

d. h., man operiert ausschließlich mit Formkriterien jenseits sozialer Dominanzen und historischer Wandlungen. In *Honchō gashi* dient der Ausdruck *kaikaikiki* zur Charakterisierung der Malereien des KANŌ Eitoku (1543–90) und umfasst, laut MURAKAMI, „several different notions: bravery and power, with all the seductiveness those traits may have, and at the same time a keen sensitivity“.<sup>67</sup>

Man fragt sich, wie MURAKAMI ausgerechnet auf Eitoku kommt, der für das Niedliche, Groteske oder Exzentrische wohl kaum beansprucht werden mag. Zudem wurde schon kurz nach seinem Tod der *kaikaikiki*-Stil nicht mehr als zeitgemäß empfunden.<sup>68</sup> Das zeigen z. B. die von Nachfolgern bemalten inneren Schiebetüren (*fusumae*) im Tenkyūin des Tempels Myōshinji zu Kyōto, „Pflaumenbaum und Fasan“ (*Ume ni yamatori-zu*, ca. 1631/35, je Paneel 184,2x101,9 cm; Abb. 9). MURAKAMI schreibt sie KANŌ Sansetsu zu. „Den kraftvollen Baum, der sich seiner Natur gemäß ausstrecken möchte, versucht ein Schaffenswille zu krümmen, zurecht zu biegen und einer künstlichen Ordnung einzupassen.“<sup>69</sup> Kein überwältigender Einklang mehr zwischen Natur und Kultur, sondern „unnatürliche“ Kultur. MURAKAMI hat diese Malerei in seinem *Super Flat*-Katalog als Abbildung angeführt<sup>70</sup>, allerdings als „flaches“ Gemälde, welches nicht erkennen lässt, dass die knorrigen Äste aus einer Ecke (der nordwestlichen) hervorstreben und dass der Goldgrund bei einem bestimmten Licht den architektonischen Rahmen vergessen macht, so dass Baum und Felsen in einem weiten Raum zu stehen scheinen. Was MURAKAMI interessiert und worin er eine Ähnlichkeit mit der auf den gleichen Katalogseiten angeführten Standbildsequenz des Trickfilmers KANADA Yoshinori



Abb. 9: KANŌ Sansetsu „Pflaumenbaum und Fasan“ (*Ume ni yamatori-zu*)

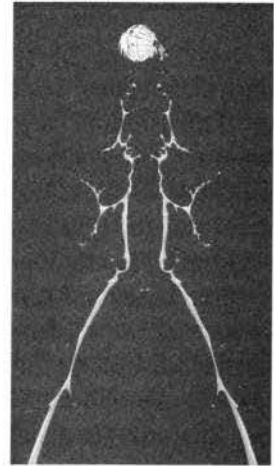


Abb. 10: MURAKAMI Takashi: „Sansetsu“ (2000), in: *The Japanese Experience – Inevitable*, S. 51.

© Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

67 KELMACHER: „Interview with Murakami Takashi“, S. 87.

68 Siehe TSUJI: *Kisō no keifu*, S. 48.

69 DERS.: *Myōshinji Tenkyūin*, S. 19.

70 Vgl. MURAKAMI: *Super Flat*, S. 36f.

sieht, das zeigt sein Gemälde „Sansetsu“ (2000, 120x90 cm; Abb. 10). Dieses ersetzt den Goldgrund des Vorbilds durch ein monitor-artiges Silber, verdoppelt die bizarre Linie des Astes, richtet sie vertikal auf und krönt das Ganze mit einem riesenköpfigen, mehräugigen Männlein, dessen Name übrigens Oval-kun lautet. Alles betont Bewegung: die Schräglage von Oval-kun, den eine Fontäne hochgeschleudert zu haben scheint, die Übersetzung des Baums in eine geradezu fliegende Flüssigkeit und der Verzicht auf einen identifizierbaren Hintergrund.

Seltsamerweise gibt es in „Sansetsu“ eine Zentralachse und damit eine durch den *character* nicht erschütterbare Symmetrie. Dieses westliche Formelement in einem japanischen Umfeld legt nahe, warum MURAKAMI sich mit *kaikaikiki* eines auf Eitoku bezogenen Ausdrucks bedient. Dessen eklektischer Stil, der „Chinesisches“ und „Japanisches“ – z. B. in Form von *kanga*-Linéament und *yamatoe*-Kolorismus – verquickt, passt zu MURAKAMIs eigenem Ansatz. Im Übrigen trifft er sich mit einer anderen „unreinen“ Bilderwelt, der des sich aus unterschiedlichsten Quellen bedienenden Manga. Schließlich sind die Hegemonien nicht zu vergessen, die in beiden Fällen (der KANŌ-Schule während der Edo-Zeit, Manga und Anime seit Anfang der 1990er Jahre) das Hybride zur ästhetischen Norm erhoben. Dass es auch bei MURAKAMI um symbolische Macht geht, zeigt die kalkulierte Wirkung seiner vermeintlich so spontanen Bilder: „Murakami's ‚splash‘ paintings present a line to be followed“.<sup>71</sup> Nicht anders verhält es sich bei Werken des Mainstream-Manga: Hier will der Leser nicht durch unklare Panelabfolgen und -inhalte verwirrt, sondern von den großäugigen Figuren an die Hand genommen werden, um schließlich von der konkreten Geschichte abzuheben und Rasanz als solche zu genießen.

Doch noch einmal zurück zu *kaikaikiki*. Der Kunsthistoriker TSUJI Nobuo macht in einem Gespräch mit MURAKAMI auf den Ursprung des Worts aus der Tang-Zeit (7.–10. Jh.) aufmerksam: Dort habe es eine Maltechnik bezeichnet, die man in ihrer Außerordentlichkeit nicht für Menschenwerk halten mochte.<sup>72</sup> Nichtmenschlich sind auch MURAKAMIs *characters*. Bei ihnen handelt es sich einerseits um Aktualisierungen altjapanischer Geister<sup>73</sup>, andererseits um zukunftsweisende „unnatürliche“, virtuelle Lebensformen. In ihrer niedlich-monströsen Zwiespältigkeit geben sie Dingen und Beziehungen nicht einfach ein menschliches Antlitz,

71 STEINBERG: *Emerging from flatness*, S. 47 (in Fußnote 95).

72 Siehe TSUJI/MURAKAMI: „Taidan: *Kisō no keifu wo kumu monotachi*“, S. 53.

73 MURAKAMI bezieht sich gelegentlich auf den für seine Geistergeschichten und -forschungen bekannten Mangazeichner MIZUKI Shigeru. Eine von dessen Figuren aus *Gegege no Kitarō* (Der Geisterjunge Kitarō, Erstveröff. in *Shūkan Shōnen Magazine*, 1959–67, und später in anderen Mangazeitschriften) diente als Vorlage für MURAKAMIs Bild „Tantanbō“ たんたん坊 (2001, 3 Tafeln, insg. 360x540 cm). Zudem veranstaltete MURAKAMI im Rahmen seiner ersten Einzelausstellung in einem öffentlichen Museum Japans 2001 ein sogenanntes Geisterfest (*yōkai fesutibaru*). Vgl. BIJUTSU TECHŌ HENSHŪBU: „Hiropon Show 2001: Yōkai fesutibaru“, S. 64–73 sowie SAWARAGI: „Sūpāfuratto kara GEISAI e“, S. 104.



sondern gewöhnen vielmehr den Menschen daran, dass nicht alles sein Antlitz trägt. STEINBERG zufolge machen MURAKAMIs Arbeiten bewusst, „that characters do not exhibit the facialization of all objects, but rather or also the defacialization of humans. The becoming posthuman, or postsubject of the human.“<sup>74</sup> Das Potenzial solcher Medien wie Comic und Zeichentrickfilm, Anthropozentrismus zu relativieren, wird aus einer betont japanischen Position mobilisiert, so dass beispielsweise Mr. DOB als „Mickey Mouse’s evil twin“<sup>75</sup> verstört.

Vom „Gesicht“ ist es nicht weit zum Manga als visuelle Kultur. Im japanischen Mangadiskurs wird meist das Wort „visuell“ (*shikakuteki*) verwendet, wo man auf deutsch „bildlich“ bzw. „piktural“ (engl.: *pictorial*) sagen würde, und im Namen einer derart verengten „Visualität“ wird das Betrachten von Bildern häufig dem Lesen einer Geschichte gegenübergestellt, ohne zu berücksichtigen, dass Letzteres nicht ohne den Augensinn möglich ist. Japanische Mangaforscher wehren sich vehement gegen vornehmlich bildwissenschaftliche Definitionen ihres Mediums. Es sei zu allererst unter dem Gesichtspunkt der Narrativität zu behandeln, schließlich werde es durch die an Fortsetzungsromane gemahnenden Langserien dominiert, sollten selbst die bildlichen Elemente als Zeichen „gelesen“ und nicht „betrachtet“ werden. So hält z. B. NATSUME Fusanosuke einen an Bildstilen orientierten Zugang anders als bei den aus seiner Sicht sehr malerischen *bandes dessinées* im Falle des Manga nicht für angeraten, würde er doch dessen eigentlichen Reiz verfehlen.<sup>76</sup> Bei MURAKAMI aber verwandelt sich der japanische Comic in ein visuelles Medium, und gerade im Verzicht auf die „Narrativität“, die die Verteidiger des Story-Manga einst gegen kunstnahe und auf gesellschaftliche Bedeutungen zielende Kurzformen des Manga ins Feld geführt hatten<sup>77</sup>, erscheinen auf einmal zwei Bereiche in trauter Eintracht als maßgeblich: die *dōjinshi*-Szene mit ihrem Hang zur bildlichen Fetischisierung und das Gemälde. Beide werden von den Wortführern des Mangadiskurses stiefmütterlich behandelt. Während noch TEZUKA Osamu die Hierarchie zwischen Kunstbild und Manga zum eigenen Leidwesen verinnerlicht hatte und Kritiker bis in die 1970er Jahre hinein mit beiden Seiten vertraut waren, dominiert seit den frühen 90er Jahren eine Abschottung gegenüber der Kunst. Diese begründet man gern damit, dass die Folgen der modernen Trennung der Kunstgattungen (reine Literatur, reine Malerei) immer noch nicht überwunden seien und mit ihnen die Einstufung des Manga als Subgenre der Malerei. Wie sehr selbst dessen Fürsprecher dem modernen Kunstdiskurs verhaftet blieben, zeige bei-

74 STEINBERG: *Emerging from flatness*, S. 79.

75 BLOEMINK: „Is it okay to laugh yet?“, S. 102.

76 Siehe NATSUME: „Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung“, S. 9.

77 Vgl. unter anderem TAKEUCHI (*Sengo manga 50-nenshi*, 1995) oder YONEZAWA (*Manga hihyō sengen*, 1989).

spielsweise die Anrufung mittelalterlicher Bildrollen als Autoritätsbeweis.<sup>78</sup> Bekanntermaßen führt man den Manga gern auf die *Chōjū jinbutsu giga* 鳥獣人物戯画 (Lustige Bilder von Tieren und Menschen, Ende 12. Jh.) zurück, die bereits 1899 als Nationalschatz (*kokuho*) registriert wurden, was angesichts ihres unernsten Grundtons doch erstaunt. Aber diejenigen, die nun gegen das Gemälde als Oberbegriff für den Manga wettern, sind kaum damit vertraut, wie nicht nur ihre unreflektiert moderne Sicht auf Japans Bildtradition zeigt, sondern auch ihre alles Materiale und Sinnliche ausblendende Konzentration auf in Schrifttexten geronnene Diskurse.<sup>79</sup> Statt den je konkreten Austausch zwischen Kunst und Comics zu erkunden, wird ein solcher von vornherein abgelehnt. MURAKAMIs *Manga-Style* kann das Gespür für solche Tendenzen schärfen. Eine der Fragen, die sich dann ergeben, lautet allerdings: Geht es im Zeichen des *Super Flat* tatsächlich um Gleichheit oder nicht vielmehr um Gleichmacherei zugunsten neuer identitätspolitischer Schließungen?

Bei MURAKAMI wird der Manga in zweierlei Hinsicht zu einem Bildmedium. Zum einen wird das Sehen dem Berühren vorgezogen, so dass Margrit BREHM z. B. pauschalisieren zu können meint, comic-geprägten Menschen sei alles Haptische suspekt – wo doch gerade das Lesen rasanter Manga-Langserien, die zugunsten der Vorwärtsbewegung oft flächige Bildstile einsetzen, in hohem Maße von der die Seiten greifenden und umblätternden Hand abhängt. Zum anderen werden, wie auch im Mangadiskurs, Lesen und Sehen einander entgegengesetzt. MURAKAMIs Figuren haben viele und meist sehr große Augen. Aber was sehen sie eigentlich? Diese Frage stellte AZUMA Hiroki in seinem Beitrag für den *Super Flat*-Katalog und beantwortete sie mit: „Nichts“. Mr. DOBs Augen seien Zeichen von Augen, die an die Besonderheit der modernen Kultur erinnern, durch einen klar fokussierten Blick ein sehendes Subjekt und ein gesehenes Objekt zu konstituieren. Einen solchen um Wissen über sich und andere bemühten Blick habe die europäische Zentralperspektive zugunsten räumlicher Ordnungen fixiert. Dabei seien Raum und Zeit tendenziell singularisiert worden.<sup>80</sup> AZUMA zufolge verweigern sich Mr. DOBs blicklose Augen der Arretierung, der Analyse und der um ein Zentrum strukturierter Räumlichkeit. MATSUI Midori fügt ein Lob auf die Energie des Chaos und die Unpersönlichkeit hinzu.<sup>81</sup> Beide meinen, dass die Augen dieser *characters* versuchen, einem Sehen zu entkommen, wie es die japanische Vormoderne nicht kann-

78 Vgl. hierzu MIYAMOTO („Manga' no kigen: Fujun na ryōiki to shite no seiritsu“, 2001).

79 Siehe ebd. sowie die etymologischen Übungen in MIYAMOTO („Manga' gainen no jūshōka katei: Kinsei kara kindai ni okeru“, 2003).

80 Vgl. AZUMA („Sūpāfuratto de shiben suru“, 2000). AZUMA bezieht sich illustrierend auf LACANS Erörterung von Hans HOLBEINS d. J. „Porträt der französischen Gesandten Jean de Dinteville und Georges de Selve am Hof von England“ (auch: „Die Botschafter“, 1533, 206x209 cm), das bei Veränderung des Betrachterstandorts ein im Vordergrund schwebendes Holzstück als Totenkopf und damit Vanitassymbol enthüllt.

81 Vgl. MATSUI („Posutomodan no kanata: ‚Sūpāfuratto‘-teki shikakusei no biteki kanōsei“, 2003).

te<sup>82</sup> und der postmoderne japanische Pop nicht mehr kennen will. ITŌ Gō hat das konkreter als Unterschied zwischen dem so genannten filmischen Manga à la TEZUKA und den neueren, am Stil von TV-Zeichentrickserien orientierten Manga erklärt.<sup>83</sup> In ersteren werden Beziehungen zwischen Figuren (bzw. Figur und Leser) in wohldefinierten Räumen durch Blickwechsel definiert, vergleichbar dem klassischen Hollywood-Kino; in letzteren richten die Figuren den Blick weder auf einen zu erkundenden Gegenstand oder eine andere Person noch ins eigene Innere – je größer die Augen, desto größer die Wahrscheinlichkeit eines ins Leere gehenden Blicks. Was AZUMA als ein kindliches, am reinen Bild interessiertes Sehen fasziniert, das sich dem Machtgefüge des Symbolischen entzieht, ist für andere allerdings ein Egozentrismus, der Fremdes weder wahrnehmen will noch kann. Der Kunstkritiker Reinhard ERMEN streift das Venedig-Exponat „Superflat Jellyfish Eyes“ in einer Rezension mit den Worten: „Murakamis Quallen sind Kulleraugen auf schwarzem Grund; sie schwimmen im eigenen Saft.“<sup>84</sup>

Der nicht mehr narrative „Manga“ bei MURAKAMI erzählt durchaus, und zwar zum einen von jener Spielart japanischer Comics, die kraft eines globalen *character business* definiert, was als Manga gelten und vertrieben werden kann. Zum anderen hilft der *Manga-Style*, den Wandel des Gemäldes vor Augen zu führen: von einer Kunstform, deren bedeutungsträchtige Repräsentationen kritische Diskurse provozierten, zu einem Medium, das sich hauptsächlich technischen Fragen des Um/kodierens widmet und nur noch ökonomischen Kriterien gehorcht. Der radikalen Oberflächlichkeit digitaler Verfahren entspreche ein nicht mehr unbedingt als „Bild“ dechiffrierbares und auf den Menschen beziehbares Gemälde, sondern eher ein posthumanes: „[...] a painting that is so superficial that it could have been painted by an alien.“<sup>85</sup> Und welcher Maler eignete sich besser dafür als ein Außenseiter der europäischen Kunsttradition, ein Zögling der *Nihonga*-Malerei und der Anderswelten von Manga und Anime?

82 Dass Blicke aneinander vorbeigehen bzw. ihr Gegenüber nicht zu fokussieren scheinen, kann man in einigen Bildwerken der Edo-Zeit (1603–1868) beobachten, ist aber meines Wissens noch nicht thematisiert worden. Als Beispiele lassen sich u. a. anführen: die Tiger auf den Schiebetüren in dem Raum rechts von dem o. g. mit Sansetsus Pflaumenbaum („Take ni tora-zu“, Tenkyūin/Myōshinji, 4 Paneele, jew. 190x141 cm), viele Tierbilder ITŌ Jakuchūs auf Schiebetüren und Rollbildern, besonders das Rollbild „Hyakkenzu“ (Hunde, 1799, 142,7x84,2 cm), aber auch die Kinder auf MARUYAMA Ōkyos Schiebetüren im Tempel Daijōji „Kakushigi-zu“ (Guo Ziyi und Kinder, 1788, 8 Paneele, jew. 186x115 cm).

83 Siehe hierzu ITŌ: „Manga no zen'ei. Anime-e wo megutte“, S. 85–89.

84 ERMEN: „Pittura/Painting“, S. 309.

85 EBELING: „The Painting of the Men from Mars“, S. 39.

## 4 JENSEITS ALLER KRITIK

Während Reinhard ERMEN „die augenrollenden Ornamentalismen des Takashi Murakami“<sup>86</sup> pauschal ablehnt, bemerkt der eingangs zitierte Tim GRIFFIN, dass es diesem Künstler gar nicht um Negation und Wertung gehe, sondern um das geschickte Navigieren auf dem Meer des globalen Kunstmarkts.<sup>87</sup> Marc STEINBERG betont, dass Mr. DOB die gegenwärtige Warenkultur nicht kritisiere, sondern verkörpere, dass MURAKAMI die ästhetischen Effekte dieser also aus einer Position der Immanenz entfalte.<sup>88</sup> Und Francesco BONAMI, Kurator der Ausstellung in Venedig, lobt das Fehlen einer kritischen Haltung sogar als Entwurf einer freundlichen Zukunft: „Murakami makes the entire Western world look heavy and un-trendy, whereas his world appears soft and superficial, comforting and ideal. [...] if Rauschenberg's surfaces gripped the present, Murakami perceives the canvas as the space devoted to that future we all wish for but are ashamed to pursue.“<sup>89</sup> Nur Margrit BREHM, die Organisatorin der Ausstellung *The Japanese Experience – Inevitable*, beharrt auf dem Kritikpotenzial dieser Kunst, die sich durch eine „Diskrepanz zwischen der perfekten Oberfläche und der subversiven Botschaft“<sup>90</sup> auszeichne: „So simpel viele der Werke Murakamis auf den ersten Blick wirken, so kalkuliert und treffsicher sind sie auf ein postmodern geschultes, intellektuelles Zielpublikum ausgerichtet, das die ironischen Brechungen wahrnimmt und das Spiel mit Versatzstücken aus der Massenkultur ebenso goutieren kann wie die Bezüge zur Geschichte.“<sup>91</sup>

Zweifel daran, wer die ironischen Brechungen – besonders außerhalb Japans – überhaupt wahrzunehmen verstehe, wurden schon 2001 anlässlich der amerikanischen *Super Flat*-Ausstellung laut. AZUMA Hiroki bedauerte, dass das im Inland anfangs provokante Konzept in einen neuen, äußerst konkurrenzfähigen Orientalismus umgeschlagen sei, der rückwirkend keinerlei kreativen Einfluss auf seine Herkunftskultur ausübe, weder auf die *Nihonga*-Malerei noch auf Manga oder Zeichentrickfilm.<sup>92</sup> SAWARAGI Noi wiederum meinte, MURAKAMI habe in Los Angeles erfolgreich sein können, weil seine schillernden Oberflächen eben jene Gewalt verdrängten, auf die die düsteren Science-Fiction-Geschichten und unerklärlichen Explosionen in Anime und Manga letztlich zurückgehen: den Zweiten Weltkrieg, die Luftangriffe auf Tōkyō und die Atombombenabwürfe auf Hiroshima und Nagasaki. SAWARAGI bindet das Phänomen des *Super Flat* an die Mentalität der Heisei-Ära

86 ERMEN: „Pittura/Painting“, S. 309.

87 GRIFFIN: „Left Wanting. Pictures of an Exhibition“ (<http://www.artforum.com/archive/id=5330>; gefunden am 10.05.2004).

88 Siehe STEINBERG: *Emerging from flatness: Murakami Takashi and superflat aesthetics*, S. 74.

89 BONAMI: „Pittura/Painting: From Rauschenberg to Murakami 1964–2003“, S. 425.

90 BREHM: „Die fließende Welt, die es beinahe gegeben hätte“, S. 22.

91 DIES.: „Über die Infantilisierung der Gesellschaft und die Professionalisierung der Kunst“, S. 42.

92 Siehe MURAKAMI/AZUMA: „Tettei tōgi: Sūpāfuratto saikō“, S. 72f.

(1989–), welche die Schatten der vorangegangenen Shōwa-Ära (1926–88) zu vertreiben und insbesondere die Kriegsvergangenheit zu entsorgen suche. Die offensichtliche Neigung, eine geschichtslose Gegenwart leben und Zeichen nicht mehr kritisch auf tiefere Bedeutungen hin lesen zu wollen, sei allerdings nicht in erster Linie auf eine ästhetisch-kulturelle Eigenart Japans zurückzuführen. Die Weltsicht des *Super Flat* rühre vielmehr aus der Gewalt, die Japan von den USA angetan worden sei, was natürlich bei einer Ausrichtung auf den amerikanischen Kunstmarkt nicht thematisiert werden könne.<sup>93</sup> Es irritiert, in was für einen grob nationalistisierenden Ton sogar SAWARAGI in diesem Zusammenhang verfällt (MATSUI Midori und andere Wortführer dieser um 1960 geborenen Generation stehen ihm in dieser Hinsicht kaum nach). Vermutlich will er darauf hinweisen, dass „Japan“ durch den US-amerikanischen Einfluss seit der Besatzungszeit ein kompliziertes kulturelles Konglomerat darstellt und dass MURAKAMI selbst in frühen konzeptuellen Arbeiten die kriegsbelastete Beziehung zu den USA artikuliert hat<sup>94</sup>, beispielsweise in „TAMIYA“ (1991, 20x25 cm; Abb. 11): In die beiden Sterne auf rotem und blauem Grund, die das Logo der japanischen Spielzeugfirma bilden und unübersehbar auf die US-amerikanische Flagge anspielen, kopierte der Künstler die Leichen zweier amerikanischer Soldaten hinein.

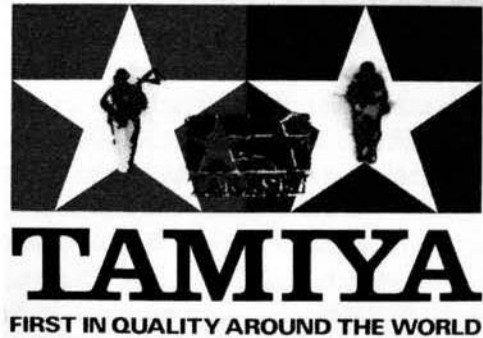


Abb. 11: MURAKAMI Takashi: „TAMIYA“  
© 1991 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

„Japan“ durch den US-amerikanischen Einfluss seit der Besatzungszeit ein kompliziertes kulturelles Konglomerat darstellt und dass MURAKAMI selbst in frühen konzeptuellen Arbeiten die kriegsbelastete Beziehung zu den USA artikuliert hat<sup>94</sup>, beispielsweise in „TAMIYA“ (1991, 20x25 cm; Abb. 11): In die beiden Sterne auf rotem und blauem Grund, die das Logo der japanischen Spielzeugfirma bilden und unübersehbar auf die US-amerikanische Flagge anspielen, kopierte der Künstler die Leichen zweier amerikanischer Soldaten hinein.

*Super Flat* ist in MURAKAMIS Entwicklung eine Phase, die man im Ausland schnell verallgemeinert. Ihr Davor und Danach rückt selten ins Blickfeld. Doch MURAKAMI hat einen Wandel durchgemacht. Sein Weg begann in der *Nihonga*-Malerei, einer vornehmlich auf Japan beschränkten und dort erstaunlich florierenden Kunstrichtung, die sich tendenziell immer noch durch hierarchische Meister-Schüler-Verhältnisse auszeichnet und handwerkliche Perfektion im Umgang mit traditionellen Materialien, Techniken und Motiven favorisiert.<sup>95</sup> Im Verzicht auf sichtbare Sujets ging MURAKAMI bis an eine der Grenzen, jenseits derer *Nihonga* ihre Identität verliert. Schließlich ließ er mit Arbeiten wie „TAMIYA“ und „Sea Breeze“ die Geborgenheit der Kreise, in denen er als Maler beheimatet war, hinter

93 Siehe SAWARAGI: „Sūpāfuratto kara GEISAI e“, S. 102.

94 Diese Annahme stützt sich auf vorherige Äußerungen, z. B. SAWARAGI: *Nihon, gendai, bijutsu*, S. 86.

95 Zu *Nihonga* aus kunstwissenschaftlicher Perspektive vgl. die verschiedenen Publikationen von KITAZAWA Noriaki, z. B. „*Nihonga*“ *no ten'i* (2003).



sich und lief gewissermaßen zur Gegenwartskunst (*gendai bijutsu*) über, wo Individualität mehr als kollektives Establishment, Konzeptualität mehr als Handwerk und Globalität mehr als Lokalität zählten. Doch schon bald bemerkte er, dass eine solche Kunst in Japan als Rezeptionsgemeinschaft und historisches Erbe nie den gesellschaftlichen Stellenwert erlangen werde, der ihr in Europa und Nordamerika zukommt. Gegenwartskunst (*gendai bijutsu*) schien sich in Japan nur relevant wähen zu können, weil sie sich in einem geschlossenen System eingerichtet hatte, welches sich im Prinzip von der engen zunft-artigen *Nihonga*-Welt nicht unterschied. Im Streben nach kultureller Öffnung gingen MURAKAMI, SAWARAGI und andere von der Kritik an traditionalistischer Selbstgenügsamkeit (*Nihonga*) zur Kritik an musealisierter Modernität (*gendai bijutsu*) über. Gegen die institutionalisierte Kunst als Ganzes mobilisierten sie die Subkultur, gegen den Staat mit seinen Kunsthochschulen und Museen den Markt. „[...] wenn es in Japan, wo kulturelle Hierarchien hinfällig sind, einen Ort gibt, an dem ‚Kreation‘ funktioniert, dann ist das nicht das Museum oder die Galerie als Vertreterin der ‚Kunst‘, sondern ein Ort, wo man von sich aus zusammenkommt und Dinge austauscht, so wie der spontane, von Privatleuten organisierte Markt.“<sup>96</sup>

MATSUI Midori resümiert den Werdegang MURAKAMIS seit seinem Abschied von der *Nihonga*-Malerei zu Beginn der 1990er Jahre im Zeichen des *Neo-Pop*. Margrit BREHM hat diese Bezeichnung zugunsten von *Post-Pop* und *Tōkyō-Pop* zunächst abgelehnt<sup>97</sup>, spricht aber seit ihrer Ausstellung *The Japanese Experience – Inevitable* doch von *New Pop*, allerdings ohne die Veränderungen zu berücksichtigen, auf die ihre japanische Kollegin aufmerksam macht. Diese versteht *Neo-Pop* als eine Variante der internationalen Simulations- bzw. Appropriationskunst, die sich popkultureller Elemente bediente, um die Institution Kunst ironisch zu thematisieren und damit die Fiktionalität der eigenen Identität. Im Falle MURAKAMIS sei das eine doppelte gewesen, zum einen die „japanische“ als *Nihonga*-Maler (und Manga-Rezipient), zum anderen die „westliche“ als zeitgenössischer Künstler (und sich selbst reflektierender Autor). Doch verglichen mit AIDA Makoto, YANOBE Kenji, TARŌ Chiezō oder FUKUDA Miran habe sich MURAKAMI sehr zeitig von der „zynischen Strategie des *Neo-Pop*“ distanziert. Anstatt für Institutionskritik interessierte er sich zunehmend für „Japan“. Dabei näherte er sich erneut der Werkform des Gemäldes, welches er jedoch nicht als Bedeutungsträger behandelte, sondern als Instrument der Entdeckung einer neuen Wahrnehmung. Gleichzeitig räumte er Zeichentrickfilmen und Comics eine zentrale Rolle ein. MATSUI lobt diesen Wandel im Jahr der amerikanischen *Super Flat*-Ausstellung als postkoloniale Artikula-

96 SAWARAGI: „Sūpāfuratto kara GEISAI e“, S. 109.

97 Nach BREHM („Über die Infantilisierung der Gesellschaft und die Professionalisierung der Kunst“, S. 39) erinnere der Ausdruck *Neo-Pop* zu sehr an Andy WARHOL, YOKOO Tadanori, POL MARA und Mario SCHIFANO, doch anders als diese arbeite MURAKAMI nicht mit vorhandenen Bildern, sondern erfinde neue jenseits der bisherigen Hierarchie von Kunst und Alltag.

tion: MURAKAMI übersetze Abhängigkeit (von der euro- bzw. nordamerikazentrischen Institution Kunst) in eine neue politische Identität.<sup>98</sup> Etwas später räumt sie ein, dass sein zunehmender Verzicht darauf, das an kollektive Träume appellierende Potenzial von Kitsch nicht mehr zu ironisieren, sondern rundheraus zu affirmieren, durchaus die Gefahr einer Kommerzialisierung als „high kitsch“ in sich birgt.<sup>99</sup>

MURAKAMIS unkritischer Gestus wirkte ironisch, solange sich seine Arbeiten auf modern verdrängte, spezifisch japanische Problemlagen beziehen ließen. In einem bestimmten japanischen Kontext konnte sogar das Aussparen des modernen Akademismus (*kindai bijutsu*) auf ebendiesen deuten, konnte sich *Nihonga*-Malerei mit Manga und Anime im Zeichen einer vermeintlichen Geschichtslosigkeit vereinen, die Geschichtlichkeit bewusst machte. Gerade weil *high & low* in institutionellen Zusammenhängen viel seltener als in Europa oder Amerika zusammengeführt wurden, regte MURAKAMI zur kritischen Befragung von Kunst als Institution und Diskurs in Japan an. Mit dem Versuch, als japanischer Künstler in den USA kommerziell zu landen, ging jedoch eine „decision to delete history“<sup>100</sup> einher. Japans schwierige Moderne gerät aus dem Blickfeld, wenn subkulturelle Gegenwart und „exzentrische“ Vormoderne auf eine global kompatible Weise kurzgeschlossen werden. Aber die kritische Aufarbeitung der eigenen Moderne hat sich in der Kunstwissenschaft Japans mittlerweile als Thema etabliert, über den Manga dürfen nun Dissertationen geschrieben werden<sup>101</sup>, und die *otaku* werden als Pioniere der neuen Konsumkultur von Marketing-Firmen respektvoll beobachtet.

Außerdem bedarf es keines großen Kraftaufwands mehr, um der institutionalisierten Gegenwartskunst (*gendai bijutsu*) den Gnadenstoß zu versetzen, denn das besorgt der Staat zunehmend selbst, wenn er sich aus der Verantwortung für kulturelle Institutionen zurückzieht und das letztlich nicht Ökonomisierbare zu ökonomisieren versucht. Von japanischen Städten getragene, international anerkannte Museen für Gegenwartskunst geraten derzeit unter den Druck populistischer Lokalpolitiker, die einerseits die ohnehin nicht an solcher Kunst interessierte Mehrheit der Steuerzahler entlasten, andererseits die vermeintlich elitären Hallen den Scha-

98 MATSUI: „Nihon kaiga no arata naru shuppatsu. ‚Mainā‘-sa no mitsu no sō“, S. 155ff.

99 Siehe MATSUI: *Āto*: „Geijutsu“ *ga owatta ato no „āto“*, S. 217.

100 KAPLAN: „Takashi Murakami: Lite Happiness+The Super Flat“, S. 94.

101 Allerdings wird Doktoranden empfohlen, keine Themen zu wählen, die sich mit Sexualität oder Pornographie befassen, da solche – im Lebenslauf erscheinend – sich bei Stellenbewerbungen als nachteilig erweisen können, bspw. Themen wie die Verbreitung japanischer Porno-Comics in asiatischen Ländern oder *yaoi* (erotisch-pornographische Manga um männliche Paare für heterosexuelle Leserinnen). Außerhalb Japans ist gerade das wissenschaftlich attraktiv, vgl. MIZOGUCHI („Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of *Yaoi* Fictions“, 2003) sowie NAGAIKE („Perverse Sexualities, Perversive Desires: Representations of Female Fantasies and *Yaoi Manga* as Pornography Directed at Women“, 2003).

ren malender älterer Bürger zur Verfügung stellen wollen.<sup>102</sup> MURAKAMI schlägt sich auf deren Seite, wenn er kraft seiner kommerziell erfolgreichen *characters* die Abschaffung einer Kunst propagiert, die aufgrund ihrer geringen Marktfähigkeit des Museumsraums bedarf. Mit der Behauptung einer vermeintlichen Volksnähe grenzt er all jene aus, die Beweglichkeit, Flächigkeit und Glätte als solche nicht für erstrebenswert halten, die im Kontext der gegenwärtigen japanischen Informationsgesellschaft und ihres politischen Konservatismus vielmehr darüber nachdenken, wie sich eine Balance mit Entschleunigung, Kritikfähigkeit und Komplexität herstellen ließe.

MURAKAMI hat sich davon verabschiedet, enge Welten (wie die von *Nihonga*, zeitgenössischer Kunst, Zeichentrick-Fans oder *otaku*) zu weiten, indem er sie miteinander in Kontakt bringt. Damit – ebenso wie mit seinem Gebaren als Meister der Werkstatt Kaikaikiki Corp. – reproduziert er Muster der einst abgelehnten engen *Nihonga*-Welt. Von seinen Anregungen, einen eurozentrischen japanischen Kunstbegriff anhand eines anderen, subkulturellen „Japan“ zu relativieren, bleiben vorerst neoliberale Gesten, die Kritik nicht mehr für zeitgemäß halten und an denen jegliche Kritik abgeleitet.

#### LITERATURVERZEICHNIS

(Verlagsort ist, soweit nicht anders angegeben, Tōkyō)

- ARMBRUSTER, Gisela: *Das Shigisan Engi Emaki: Ein japanisches Rollbild aus dem 12. Jahrhundert*. Hamburg: Gesellschaft für Natur- und Völkerkunde Ostasiens 1959.
- ASADA, Akira 浅田彰: „J-kaiki' no yukue 「J回帰」の行方“. In: *Voice*, März 2000, S. 58–59.
- AZUMA, Hiroki 東浩紀: „Sūpāfuratto de shiben suru スーパーフラットで思弁する“. In: *Super Flat*. MURAKAMI Takashi 村上隆 (Hrsg.). Madra Publ. 2000, S. 138–151.
- BERGER, Klaus: *Japonismus in der westlichen Malerei 1860–1920*. München: Prestel 1980.
- BIJUTSU TECHŌ HENSHŪBU 美術手帖編集部: „Hiropon Show 2001: Yōkai fesutibaru 妖怪フェスティバル“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 812 (Nov. 2001), S. 64–73.

102 Anlässlich der schwierigen Lage des Kunstmuseums der Stadt Ashiya, welches ab 2006 nicht mehr von der Stadt finanziert werden soll, veranstaltete die Japanische Gesellschaft für Kunstgeschichte am 08. Mai 2004 im Hyōgo Prefectural Museum of Art, Kōbe, ein Symposium zum Thema „Bijutsukan wa naze hitsuyō ka?“ 美術館はなぜ必要か (Warum sind Kunstmuseen notwendig?).

- BIJUTSU TECHŌ HENSHŪBU 美術手帖編集部: „Venezia kara GEISAI e: Murakami Takashi intabyū, zenpen ウェネツィアから GEISAI へ 村上隆インタビュー [前編]“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 839 (Sept. 2003), S. 89–94.
- BLOEMINK, Barbara: „Is it okay to laugh yet?“. In: *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*. Vicky A. CLARK (Hrsg.). New York: D. A. P. 2003, S. 94–109.
- BOBZIN, Anne, Annelie LÜTGENS u. Anja WESTERMANN (Hrsg.): *Painting Pictures: Painting and media in the digital age*. Bielefeld: Kerber 2003.
- BONAMI, Francesco: „Pittura/Painting: From Rauschenberg to Murakami 1964–2003“. In: *50th International Art Exhibition: Dreams and Conflicts – The Dictatorship of the Viewer*. DERS. u. Maria Luisa FRISA (Hrsg.). Venedig: Marsilio 2003, S. 423–425.
- BREHM, Margrit: „Die fließende Welt, die es beinahe gegeben hätte“. In: *The Japanese Experience – Inevitable*. DIES. (Hrsg.). Ostfildern: Hatje Cantz 2002, S. 21–32.
- DIES. (Hrsg.): *The Japanese Experience – Inevitable*. Ostfildern: Hatje Cantz 2002.
- DIES.: „Über die Infantilisierung der Gesellschaft und die Professionalisierung der Kunst“. In: *YUME NO ATO – Was vom Traum blieb...: Zeitgenössische Kunst aus Japan*. Barbara STRAKA u. Matthias WINZEN (Hrsg.). Berlin: Haus am Waldsee 2000, S. 35–48.
- CLARK, John: *Modern Asian Art*. Honolulu: University of Hawai'i Press 1998.
- CLARK, Vicky A. (Hrsg.): *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*. New York: D. A. P. 2003.
- COHN, William: *Stilanalysen als Einführung in die japanische Malerei*. Berlin: Oesterheld & Co. 1908.
- COMICKERS HENSHŪBU: „Kigō gushō purodakuto: Kyarakutā no tsukurikata 記号具象プロダクト: キャラクターの作り方“. In: *Comickers*, Nr. 38 (Herbst 2003), S. 8–9.
- CRUZ, Amada, MATSUI Midori u. Dana FRIIS-HANSEN (Hrsg.): *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*. New York: Harry N. Abrams 2000.
- DARLING, Michael: „Past+Present=Future“. In: *Shōkan suru ka, doa wo akeru ka, kaifuku suru ka, zenmetsu suru ka* 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか. KAIKAIKIKI CO., LTD. & MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ (Hrsg.). Ausst.-Katalog 2001, S. 64–71.
- DELEUZE, Gilles: *Differenz und Wiederholung*. München: Fink 1997 (Originalausgabe 1969).
- DERS. u. Félix GUATTARI: „587 v. Chr. – 70 n. Chr. – Über einige Zeichenregime“. In: *Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie*. DIES. (Hrsg.). Berlin: Merve Verlag 1992, S. 155–203.

- EBELING, Knut: „The Painting of the Men from Mars“. In: *Painting Pictures: Painting and media in the digital age*. Anne BOBZIN, Annelie LÜTGENS u. Anja WESTERMANN (Hrsg.). Bielefeld: Kerber 2003, S. 36–41.
- ERMEN, Reinhard: „Pittura/Painting“. In: *Kunstforum*, Bd. 166 (Aug.–Okt. 2003), S. 306–309.
- FLEMING, Jeff Tablott, Susan LUBOWSKY u. MURAKAMI Takashi: *My Reality: Contemporary Art and Culture of Japanese Animation*. Des Moines, IA: Des Moines Art Center 2001.
- FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN (Hrsg.): *Takashi Murakami kaikai kiki*. Ausst.-Katalog 2002.
- FRAHM, Ole: „Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics“. In: *Ästhetik des Comic*. Michael KLEIN, Michael HÜNERS u. Torsten MICHAELSEN (Hrsg.). Berlin: Erich Schmidt Verlag 2002, S. 201–216.
- FUJITSU, Ryōta 藤津亮太: „Keyword anime: Kaiga to shite no dōga キーワードアニメ: 絵画としての動画“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 812 (Nov. 2001), S. 106–107.
- GRASSMUCK, Volker: „Osu, ugoku, ureshii: Elektronische Spiele in Japan“. In: *Japan, Reich der Spiele*. Stanca SCHOLZ-CIONCA (Hrsg.). München: Iudicium 1998, S. 417–423.
- GRIFFIN, Tim: „Left Wanting. Pictures of an Exhibition: The 50th Venice Biennale“. In: *ARTFORUM*, September 2003. Der Text ist einsehbar auf folgender Internetseite: <http://www.artforum.com/archive/id=5330> (gefunden am 10.05.2004).
- HIRAI, Shōichi 平井章一 (Hrsg.): „Gutai“ tte nan da? Kessei 50 shūnen no zen'ei bijutsu gurūpu 18-nen no kiroku 「具体」ってなんだ? 結成 50 周年の前衛美術グループ 18 年の記録. Bijutsu shuppansha 2004.
- HIROPON FACTORY (Hrsg.): *Murakami Takashi 1998, -2- Exhibition [sic] Official. copy book*. Ausst.-Katalog 1998.
- ITŌ, Gō 伊藤剛: „Manga no zen'ei. Anime-e wo megutte マンガの前衛 アニメ絵をめぐって“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 764 (Dez. 1998), S. 85–89.
- KAIKAIKIKI CO., LTD. & MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ (Hrsg.): *Shōkan suru ka, doa wo akeru ka, kaifuku suru ka, zenmetsu suru ka* 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか. Ausst.-Katalog 2001.
- KANŌ, Einō 狩野永納: „Honchō gashi 本朝画史“. In: *Nihon kaigaron taikei* 日本絵画論大系, Bd. 2. SAKAZAKI Shizuka 坂崎静 (Hrsg.). Meicho fukyūkai 1980, S. 363–466.
- KAPLAN, Cheryl: „Takashi Murakami: Lite Happiness+The Super Flat“. In: *Flash Art*, Nr. 163 (Juli–Sept. 2001), S. 94–97.
- KELMACHER, Hélène: „Interview with Murakami Takashi“. In: *Takashi Murakami kaikai kiki* 2002. FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN (Hrsg.). Ausst.-Katalog 2002, S. 71–105.



- KINSELLA, Sharon: *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society* (ConsumAsiaN Book Series). Honolulu: University of Hawai'i Press 2000.
- KITAZAWA, Noriaki 北澤憲昭: „Nihonga“ no ten'i 「日本画」の転位. Brücke 2003.
- KÖHN, Stephan: „Edo bungaku kara mita gendai manga no genryū 江戸文学からみた現代マンガの源流“. In: *MANBIKEN. Manga no bilgaku-teki na jigen e no sekkin* マン美研 マンガの美/学的な次元への接近/Towards an Aesthetics of Comics. Jaqueline BERNDT (Hrsg.). Kyōto: Daigo shobō 2002, S. 23–52.
- KWEK, Joan: „Codified continuity on the *Shigisan Engi* picture scrolls: Implications for a perceptual link between methods of structuring visual and auditory representation“. In: *Semiotica*, Vol. 84.3/4 (1991), S. 219–251.
- MASUDA, Nozomi 増田のぞみ: „Kakusan suru jikū: Koma kōsei no hensen kara miru 1990-nendai ikō no shōjo manga 拡散する時空—コマ構成の変遷からみる1990年代以降の少女マンガ“. In: *Manga kenkyū* マンガ研究, Nr. 2 (Okt. 2002), S. 108–120.
- MATSUI, Midori 松井みどり: *Āto: „Geijutsu“ ga owatta ato no „āto“* アート: “芸術” が終わった後の “アート”. Asahi shuppansha 2002.
- DIES.: „Nihon kaiga no arata naru shuppatsu. „Mainā“-sa no mitsu no sō 日本絵画の新たなる出発:「マイナー」さの三の相“. In: *Eureka* ユリイカ, Vol. 33.12 (Okt. 2001), S. 151–167.
- DIES.: „Posutomodan no kanata: „Sūpāfuratto“-teki shikakusei no biteki kanōsei ポストモダンの彼方:「スーパーフラット」的視覚性の美的可能性“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 832 (März 2003), S. 105–112.
- MCCLOUD, Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen 1994 (Originalausgabe 1993).
- MIZOGUCHI, Akiko: „Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of Yaoi Fictions“. In: *U.S.-Japan Women's Journal*, Nr. 25 (2003), S. 49–75.
- MIYAMOTO, Hirohito 宮本大人: „Manga' gainen no jūsōka katei: Kinsei kara kindai ni okeru 「漫画」概念の重層化過程—近世から近代における“. In: *Bijutsushi* 美術史, 52.2 (Lfd. Nr. 154; März 2003), S. 319–334.
- DERS.: „Manga' no kigen: Fujun na ryōiki to shite no seiritsu 「漫画」の起源—不純な領域としての成立“. In: *Shūkan Asahi hyakka „Sekai no bungaku“: Manga to bungaku* 週刊朝日百科「世界の文学」: マンガと文学, Nr. 110 (02.09.2001), S. 292–295.
- MURAKAMI, Takashi 村上隆: „Bijutsuka to shite ikiru 美術家として生きる/Life as a Creator [sic]“. In: *Shōkan suru ka, doa wo akeru ka, kaifuku suru ka, zenmetsu suru ka* 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか. KAIIKAIKIKI CO., LTD. & MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ (Hrsg.). Ausst.-Katalog 2001, S. 130–147.

- DERS.: „Impotence Culture – Anime“. In: *My Reality: Contemporary Art and Culture of Japanese Animation*. Jeff Tablott FLEMING, Susan LUBOWSKY u. MURAKAMI Takashi. Des Moines, IA: Des Moines Art Center 2001, S. 58–66.
- DERS.: „Kanshin shite, unatte, kyōkan shite, sukoshi kandō shita 感心して、唸って、共感して、少し感動した“. In: *Eureka ユリイカ* (Tokushū: Miyazaki Hayao „Sen to Chihiro no kami-kakushi“ no sekai 特集: 宮崎駿『千と千尋の神隠し』の世界), Vol. 33.10 (Zusatznummer Aug. 2001), S. 119–123.
- DERS. (Hrsg.): *Super Flat*. Madra Publ. 2000.
- DERS.: „Sūpāfuratto Nihon bijutsuron スーパーフラット日本美術論/A Theory of Super Flat Japanese Art“. In: *Super Flat*. MURAKAMI Takashi (Hrsg.). Madra Publ. 2000, S. 8–25.
- DERS.: „Sūpāfuratto sengen スーパーフラット宣言/The Super Flat Manifesto“. In: *Super Flat*. MURAKAMI Takashi. Madra Publ. 2000, S. 4–5.
- DERS. u. AZUMA Hiroki 東浩紀: „Tettei tōgi: Sūpāfuratto saikō 徹底討議: スーパーフラット再考“. In: *Eureka ユリイカ*, Vol. 33.12 (Okt. 2001), S. 68–86.
- MUSEUM OF CONTEMPORARY ART TŌKYŌ/HIROSHIMA CITY MUSEUM OF CONTEMPORARY ART (Hrsg.): *Manga no jidai. Tezuka Osamu kara Evangerion made* マンガの時代: 手塚治虫からエヴァンゲリオンまで/The MANGA Age. From Tezuka Osamu to Evangelion. Ausst.-Katalog 1998.
- NAGAIKE, Kazumi: „Perverse Sexualities, Pervasive Desires: Representations of Female Fantasies and Yaoi Manga as Pornography Directed at Women“. In: *U.S.-Japan Women's Journal*, Nr. 25 (2003), S. 76–103.
- NATSUME, Fusanosuke: „Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung“. In: *Manga – Die Welt der japanischen Comics*. THE JAPAN FOUNDATION/JAPANISCHES KULTURINSTITUT KÖLN (Hrsg.). Köln 2000, S. 8–15.
- ŌTSUKA, Eiji 大塚英志: *Teihon: Monogatari shōhiron* 定本: 物語消費論 (Kadokawa bunko 角川文庫). Kadokawa shoten 2001 (Originalausgabe 1989).
- PHILIPS, Quitman E.: „Honchō gashi and the Kano Myth“. In: *The Archives of Asian Art*, Nr. 47 (1997), S. 46–57.
- SAWARAGI, Noi 榎木野衣: *Nihon, gendai, bijutsu* 日本・現代・美術. Shinchōsha 1998.
- DERS.: „Sūpāfuratto kara GEISAI e: Murakami Takashi no kinmirai wo megutte スーパーフラットから GEISAI へ: 村上隆の近未来をめぐって“. In: *Eureka ユリイカ*, Vol. 33.12 (Okt. 2001), S. 87–113.
- SCHILLING, Mark: „A look into Doraemon's pouch“. In: *KABOOM! Explosive Animation from America and Japan*. Sydney: Museum of Contemporary Art 1994, S. 76–85.
- SHIMIZU, Minoru 清水穰: „Sayonara PC, sayonara inosento. ‚Nara jidai‘ no gensetsu wo megutte さよなら PC、さよならイノセント 「奈良時代」の言説をめぐって“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 813 (Dez. 2001), S. 92–95.
- STEINBERG, Marc A.: „Characterizing a New Seriality: Murakami Takashi's DOB Project“. In: *PARACHUTE*, Nr. 110 (Juni 2003), S. 90–110.

- DERS.: *Emerging from flatness: Murakami Takashi and superflat aesthetics*. McGill University, Montreal/East Asian Studies Department, unveröff. M. A. Thesis 2002.
- STRAKA, Barbara: „Traum und Wirklichkeit. Zur Entwicklung und Konzeption der Ausstellung *Yume no Ato*“. In: *YUME NO ATO – Was vom Traum blieb...: Zeitgenössische Kunst aus Japan*. DIES. & Matthias WINZEN (Hrsg.). Berlin: Haus am Waldsee 2000, S. 9–12.
- DIES. u. Matthias WINZEN (Hrsg.): *YUME NO ATO – Was vom Traum blieb...: Zeitgenössische Kunst aus Japan*. Berlin: Haus am Waldsee 2000.
- SUGIURA, Shigeru 杉浦茂: *Sugiura Shigeru mangakan. Dai 4-kan: Tōyō no kikikaikai* 杉浦茂マンガ館、第4巻: 東洋の奇々怪々. Chikuma shobō 1994.
- TAKAHASHI, Mizuki: „Takahashi Rumiko“. In: *LEXIKON DER COMICS*, Teil 2: Personen. Meitingen: Corian-Verlag H. Wimmer, 37. Erg.-Lfg. (März 2001), S. 1–25.
- TAKAHATA, Isao 高畑勲: *Jūni seiki no animēshon. Kokuhō emakimono ni miru eigateki, animeteki naru mono* 十二世紀のアニメーション 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの. Tokuma shoten 1999.
- TAKEUCHI, Osamu 竹内オサム: *Sengo manga 50-nenshi* 戦後マンガ50年史. Chikuma shobō 1995.
- TŌKYŌ-TO BIJUTSUKAN KIKAKU TENJISHITSU 東京美術館企画展示室 (Hrsg.): *Gendai kaiga no ichidanmen: „Nihonga“ wo koete* 現代絵画の一段面: 「日本画」を越えて/Beyond the „Nihonga“: *An Aspect of Contemporary Japanese Paintings*. Ausst.-Katalog 1993.
- TSUJI, Nobuo 辻惟雄: *Kisō no keifu: Matabei – Kuniyoshi* 奇想の系譜 又兵衛–国芳. Perikansha 1988 (Originalausgabe 1970).
- DERS.: *Myōshinji Tenkyūin* 妙心寺天球院 (Shōhekiga zenshū 障壁画全集). Bijutsu shuppansha 1967.
- DERS. u. MURAKAMI Takashi 村上隆: „Taidan: *Kisō no keifu* wo kumu monotachi 対談: 『奇想の系譜』を汲む者たち“. In: *Bijutsu techō* 美術手帖, Nr. 812 (Nov. 2001), S. 46–54.
- YONEZAWA, Yoshihiro 米沢嘉博 (Hrsg.): *Manga hiyō sengen* マンガ批評宣言. Aki shobō 1989.
- YOSHIMURA, Kazuma: „Fujiko F. Fujio/Fujiko Fujio (A) (Fujimoto Hiroshi und Abiko Motoo)“. In: *LEXIKON DER COMICS*, Teil 2: Personen. Meitingen: Corian-Verlag H. Wimmer, 30. Erg.-Lfg. (Juni 1999), S. 1–36.

# Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 1

Herausgegeben von  
Stephan Köhn und Martina Schönbein

2005

Harrassowitz Verlag · Wiesbaden