



Stufu: Japan und der Westen – Vom Impressionismus bis zum Manga

Vorstellung der praktischen Projekte

Vorwort

Als ich vor 12 Jahren aus sehr persönlichen Gründen anfang an der Uni Erfurt mit anderen Studierenden zusammen Japanisch zu lernen, gab in einer ersten Vorstellungsrunde mehr als die Hälfte der Teilnehmenden an, dass sie Mangas lasen oder Anime guckten, wie das auch meine Töchter damals taten.

Manga, Animes, Games und Cosplay sind ein starkes Argument, sich mit Japan auseinanderzusetzen (Mein Interesse an Manga kam erst in der Corona-Zeit). Umso wichtiger ist es, die japanische Kultur im Wechselspiel mit der westlichen Kultur ins Auge zu fassen, um die viel größere Bandbreite zu realisieren.

Nach einer grundsätzlichen Einführung in die traditionelle japanische Kultur, und das hieß in aller gebotenen Kürze: Traditionelle Gartenkunst, Shintō-Schreine, Buddhistische Tempel und traditionelles japanisches Bauen und vor allem japanischer Farbholzschnitt habe ich mit dem Impressionismus und dem Postimpressionismus erstmals europäische Rezeptionsformen vorgestellt, von denen die prominentesten Beispiele Claude Monet, der eine umfängliche Sammlung japanischer Holzschnitte besaß, und Vincent van Gogh sind, dessen japanische Inspiration deutlich ins Auge fällt.

Zeit in der Kunst

Weitere Ost-Westliche Inspirationsquellen wurden mit den japanischen Künstlern On Kawara (1933 – 2014) und Hiroyuki Masuyama (*1968) vor Augen geführt. Beide setzten bzw. setzen sich mit dem Thema Zeit auseinander: On Kawara beschäftigt sich in einer an Pedanterie grenzenden Gründlichkeit an jedem Tag mit der reinen Darstellung eines Datums auseinander, wobei schon die Darstellung des Datums abhängig vom Ort war, an welchem das Bild entstanden ist. Der Betrachter oder die Betrachterin ist automatisch im Bild, wenn die Betrachtung mit der Folie der eigenen Biografie abgeglichen wird (Jeder schon länger in Erfurt lebende Mensch wird das Bild vom 26.4. 2002 sofort verorten können).

Diese Verarbeitung von Zeiterlebnissen findet – auf eine ganz andere Weise – bei Masuyama eine vielleicht poetischere und dennoch nicht weniger gründliche Entsprechung, wenn er mit an japanische Bildrollen (絵巻物) erinnernden Fotostreifen jeden Tag in einem Jahr die Realität eines Waldstücks bei Düsseldorf abgebildet hat. Bei den Objekten, die bei Führungen im Angermuseum ich vor vier Jahren die Ehre hatte, sie näher vorzustellen, ist die Beziehung zu On Kawara noch näher und noch poetischer: bei (täglich notierter) Addition eines Schattenrisses einer Lilie konnte man sich sehr genau fragen, welche persönliche Beziehung zu dem einen oder anderen Datum existierte.

Andere ost-westliche Beziehungen finden sich sehr stark im Jugendstil, der mit seiner Flächenbehandlung große Inspiration bezog, wie besonders im Fall des Illustrators Aubrey Beardsley, der mit seinen „japanischen“ Illustrationen von Oscar Wildes „Salome“ den Ärger des Autors auf sich zog.

Ein Eklektiker bringt die „reine“ Architektur in den Westen

Für mich ein besonders spannendes Thema ist vor allem der Einfluss Japans auf die Architektur der Moderne und den Einfluss, den der amerikanische Architekt Frank Lloyd Wright (1867 – 1959) auf die deutschen Architekten Walter Gropius und Bruno Taut ausübte. Auf den Amerikaner wie auf den Österreicher Adolf Loos übte der japanische Pavillon auf der Weltausstellung 1893 in Chicago eine große Faszination aus. Und so ergibt sich die faszinierende Situation, dass die Architekten, die im japanischen Bauen eine Inspiration in von Historismen und eklektischen Zitaten befreiter „reiner“ Architektur ausgerechnet in einem Messebau fanden, der selbst ein Pasticcio verschiedener historischer Japanischer Bauten war und dessen Schöpfer, Masamichi Kuru (1855-1915), eigentlich Häuser im Stil des westlichen Historismus schuf.

Ein falsches Japanbild

Ziemlich neu war für die Teilnehmenden auch die Beschäftigung mit der japanischen Studiofotografie, die nach der Öffnung Japans besonders in den Städten Yokohama und Nagasaki für einen Wirtschaftsboom sorgte, da hier im Studio schöne, handkolorierte Klischeebilder eines Japans entstanden, das Ende des 19. Jahrhunderts nicht mehr existierte. Der böhmische Künstler Emil Orlik, der zum Erlernen der japanischen Holzschnitttechnik im Jahr 1900 eine Art „Working-Holiday“ absolvierte, klagte in einem Brief an einen Freund: *„[Die Japaner] photographieren fast durchwegs nur die ausgesucht schönsten Geishas, die noch dazu geschminkt sind, als Wäscherinnen etc. kurz als Volk (...) Das sagt alles. Die Lüge der japanischen Photographie ist Schuld daran, dass erstens: die meisten Bücher (...) ein völlig falsches Bild geben: zweitens, dass wie schon erwähnt die meisten Besucher des Landes **anfangs** ganz unglaublich enttäuscht sind. (...)“*.

Manga

Die von vielen Teilnehmenden ungeduldig erwarteten zwei letzten „Input“-Sitzungen beschäftigten sich mit dem Manga. Hier wurde auf die ost-westliche Verflechtung hingewiesen: dass das Wort „Manga“ schon aus der Zeit des Ukiyo-e stammt (Katsushika Hokusai), durch westliche Einflüsse aber noch einmal Impulse erhielt, aus denen der heutige Manga mit seinem „Godfather of Manga“ Osamu Tezuka hervorging. Tezuka spielte im Seminar entsprechend eine prominentere Rolle, zumal mit der erst vor ein paar Jahren in deutscher Übersetzung erschienenen „Geschichte der drei Adolfs“ (Adolf Hitler und zwei in Japan lebende deutsche Jungen: ein Jude und ein Nazi) sehr gut das Problem mit der Übertragung japanischer Leserichtungen in westliche Panels verdeutlicht werden konnte, wenn durch Spiegelung der japanischen Panels in der englischsprachigen Ausgabe mit der linken Hand der Hitlergruß gezeigt wird. Die Thematik: Stereotypen des Deutschen im Manga, zu der ich anlässlich der Interkulturellen Woche und etwas später an der Sophia Universität in Tōkyō zwei kleine Vorträge halten durfte, habe ich ein bisschen in den Fokus gerückt und von einer Rechercheaufgabe an die Studierenden, noch weitere solcher Stereotypen herauszuarbeiten, sehr wertvolle Impulse erhalten. Im Seminar waren es die Mangaka Shigero Mizuki und Naoki Urasawa, die für mich des Vorstellens besonders wertvoll erschienen.

Anmerkungen zum praktischen Projekt

Das praktische Projekt bestand in diesem Semester in der „Japanisierung“ – nicht zu verwechseln mit Japonismus – eines bekannten europäischen Kunstwerkes sei es im Ukiyo-e-Stil, sei es im Manga-Stil. Da sich dieses Seminar an Nicht-Kunst-Studierende richtet, die oft angesichts der Notwendigkeit, ein praktisches Projekt abzugeben und durch mangelnde künstlerischer Praxis oder schlechte Erinnerungen an den schulischen Kunstunterricht schwere Bedenken bekommen, habe ich seit drei Semestern das Arbeiten mit KI erlaubt. Tatsächlich denke ich, dass KI mir als Dozentin natürlich das Leben nicht unbedingt leichter macht, aber gleichzeitig hilft es rein gar nichts, davor die Augen zu verschließen und zu jammern.

Diese Option wurde von Seiten einer Studentin – leider im Evaluationsverfahren und nicht offen – heftig kritisiert und zwar mit zwei Argumenten, die ich mit meinen Worten wiedergeben möchte:

1. Arbeiten mit KI ist un kreativ
2. KI klaut Arbeiten bekannter Künstler

Im Seminar habe ich versucht, diese Kritik einzuordnen und sie in den Kontext anderer Kritiken gegenüber neuen technischen Errungenschaften gestellt. Das für die Kunstgeschichte relevanteste Beispiel ist die Erfindung der Fotografie, die zunächst auf eine Mischung aus Angst, den Arbeitsplatz zu verlieren und Ablehnung in dem Sinne, dass die Fotografie die Kunst verderbe, getroffen ist. Die Zeit hat uns gelehrt, dass genau das Gegenteil eingetreten ist: Nicht nur hat die Fotografie die Kunst buchstäblich von der Notwendigkeit befreit, mimetisch zu arbeiten, sondern sie hat ihr zahllose neue Aspekte gegeben, die hier aufzuzählen, den Rahmen dieses Vorwortes sprengen würde.

Das Zauberwort zu einem glücklichen Umgang mit KI im Zusammenhang von Kunst habe ich vor einigen Worten in der ZEIT gelesen, und es heißt „Kokreativität“. Wenn ich der KI (in diesem Fall ChatGPT) un kreative „Prompts“ gebe, entsteht daraus kein gutes Kunstwerk. Die KI kann mir technische Probleme abnehmen – warum auch nicht? – aber sie macht aus einem schlechten Gedanken kein gutes Kunstwerk.

Das haben die Studierenden auch gemerkt, nämlich dass Ausgangsgedanke immer noch ein aktiver kreativer Prozess ist, bei dem die KI allenfalls unterstützend und beratend wirken kann.

Ich selbst habe mich mit der KI bei der Ideenfindung „beraten“, zunächst aber ein rein handgezeichnetes Projekt beigetragen. Was ist tatsächlich an der KI schlecht finde, ist der Umstand, dass sie die „Preise verdirbt“ in dem Sinne, dass alle Arbeiten sehr professionell wirken. Daher habe ich mein Projekt final von der KI noch einmal überarbeiten lassen.

Zunächst hat mich die von der Studentin vorgetragene Kritik sehr irritiert, und ich hatte Selbstzweifel, ob die Verwendung von KI im Seminar gut ist. Im Endeffekt – auch dank der Unterstützung der anderen Teilnehmenden sehe ich mich aber bestärkt: Es ist eine gute Idee.

Das Titelbild ist ein mit ChatGPT erzeugtes „Ukiyo-e“-Bild nach einer Fotografie vom Kusakabe Kinbei: „Mädchen im schweren Sturm“ von 1880.

Michelle Bernschein



Bei der Suche einer klassischen Vorlage war ich darauf fokussiert ein Bild zu finden bei welchem man gut einen Menschen in den Stil umwandeln kann, da es mir schwer fallen würde die sehr schönen Manga Landschaften dazustellen. Dabei bin ich relativ fix auf "Das Mädchen mit den Perlenohrringen" von Jan Vermeer. Zunächst hatte ich Probleme meinen persönlichen Stil mit dem

eines Manga zu vereinigen. Da ich aber generell ein Fan von Horror und dementsprechender Kunst bin hat mich mein Partner auf Junji Ito gebracht. Passte eigentlich perfekt auf meinen eher skizzenhaften, nicht ganz sauberen Stil. Um hier näher an den Horror Aspekt zu kommen habe ich ein paar Sachen, wie unschwer zu erkennen ist, im Bild verändert. Ich kannte von ihm vor allem die Manga Panels mit den aus gehüllten Köpfen bzw. Augen und habe dies auf meine Interpretation übertragen. Durch diesen Stilwechsel bekommt der Charakter im Bild auch nomma ein ganz anderes Feeling. War auf jeden Fall ganz spaßig das ganze mal auf so eine Art und Weise darzustellen und bin damit auch mal aus meiner normalen künstlerischen Comfort Zone herausgekommen.



Bar in den Folies Bergère ist ein Ölgemälde des französischen Künstlers Édouard Manet. Dieses haben wir in der Veranstaltung behandelt und in dem Moment, als ich es gesehen hatte, wusste ich, dass ich dieses Bild für unser Projekt nutzen möchte.

Da mir selbst aber malerisches Talent fehlt, habe ich mich dazu entschieden KI zu nutzen. Ich muss ehrlich sagen, die Umsetzung war schwerer als gedacht, da es lange gedauert hat, bis etwas rauskam, mit dem ich ernsthaft zufrieden war... Die KI hatte vor allem große Probleme, die Spiegelungen korrekt umzusetzen und das hat viele Versuche gebraucht. Ich schicke Ihnen einige Versuche mal mit. Diese Zusammenarbeit mit der KI hat mir gezeigt, wie fehlerhaft und nervig sie tatsächlich für solche Sachen ist..

Da ich Romantic Animes liebe und vor allem den Shoujo Style, habe ich mich dazu entschieden, das Bild am Ende selbst mit rosa Tönen und Glitzer zu bearbeiten.

Das eigentliche Bild von Manet wirkt eher bedrückend und melancholisch - ich wollte aus diesem Gemälde eher das Gegenteil rausholen. Und tatsächlich wirkt das Bild von mir fast so als wäre es direkt aus einem süßen Anime.

Man sieht wenn man sich die mehreren Versuche anschaut, dass ich mich immer mehr vom Original distanziert habe.





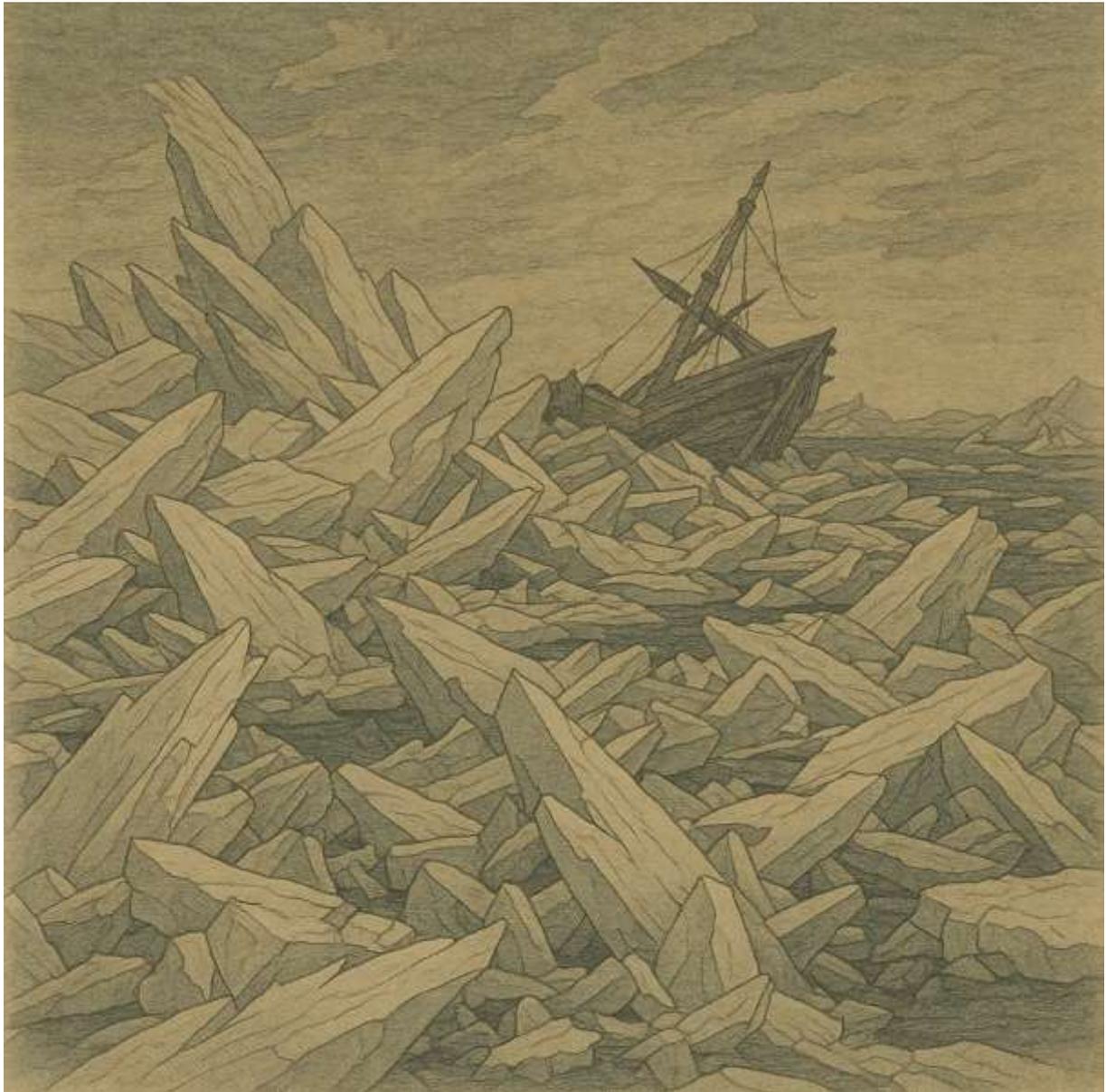
Ich wusste direkt, dass ich ein Bild mit dem Stil (bzw. der Andeutung der Charaktere) des Animes „Banana Fish“ erstellen wollte (der Anime, da mir der Stil viel besser gefällt als der des Mangas). Zeitgleich tat ich mich recht schwer, ein bekanntes Kunstwerk zu benennen. Meine ersten Gedanken waren also der Künstler „Van Gogh“, oder Kunstwerke wie; die „Mona Lisa“ oder „das Abendmahl“. Ich habe also zu allen ein paar Werke erstellen lassen, aber war kein Fan von der Kreation des Schreis, welche Chat-GPT mir gegeben hat und auch die Mona Lisa Variationen gefielen mir nicht. Also habe ich mich für das Abendmahl entschieden, auch wenn ich mir unsicher war/bin, ob es nicht vielleicht zu religiös werden könnte (bzw. ich Menschen damit verärgere). Jedoch gefiel mir es mir am besten – nach zwei, drei Anpassungen ...

Ich denke, man kann „Ash Lynx/Aslan Jade Callenresse“ gut erkennen, und auch „Eiji Okumura“ lässt sich erahnen, sowie die anderen Figuren, welche Ähnlichkeiten mit Charakteren des Animes haben.



Ich gebe diesem Bild den Titel "Die Erschaffung des Mangas", angelehnt an das Original-Bild "Die Schaffung Adams". Ich möchte hier auf das gegenseitige Wechselspiel zwischen traditioneller japanischer Kunst und dem modernen Manga aufmerksam machen. Links befindet sich eine Darstellung von Tezuka in seinem eigenen Mangastil. Auf der rechten Seite habe ich Hokusai darstellen lassen. Ziel der Arbeit war es außerdem auf die Ursprünge des Mangas hinzuweisen. Hokusai hat den Begriff des Manga als erstes genutzt und die Grundsteine gelegt. Tezuka gilt als der Grundstein des modernen Mangas. Ich habe dieses Bild von der KI Sora von ChatGPT erstellen lassen. Idee und Motiv, sowie Titel stammen von mir.

Marie Lehmann



Für mein künstlerisches Projekt habe ich mich für "Das Eismeer" von Casper David Friedrich entschieden. Ich versuchte mich zwar an einem per Hand gezeichnetem Bild, allerdings musste ich dies aus künstlerischer Unfähigkeit abbrechen und wie man wahrscheinlich schon erkennen kann, hab ich mich dann von einem AI unterstützen lassen.



Doch weshalb dieses Bild? Ich hatte vorher auch mit vielen anderen Ideen gespielt, wie zum Beispiel "Impression, Sonnenaufgang" von Claude Monet, welches allerdings bereits japanische Elemente besaß, und auch "Der Eid Von Horatii" von Jacques-Louis David, welches letztendlich schwer umsetzbar war. "Das Eismeer" wählte ich

aus mehrere Gründen, einer davon wieder mal auf Grund meines nicht vorhandenem Talents, allerdings war ein weiterer sehr wichtiger Punkt die natürlichen Elemente, welche im japanischen Werken auch viel vorhanden sind.

Um das Bild zu japanisieren wollte ich es Ruhiger gestalten und in einem traditionellerem Stil. Die chaotische Struktur des Eises im Original wurde durch klare, kantige Flächen ersetzt und auch mit einer Konturzeichnung übertragen. Die Farben halten sich eher in gedämpften Erdtöne. In meiner Version gibt es eine stille, aber kraftvolle Atmosphäre wieder, welche an das Prinzip der japanischen Holzschnittkunst erinnert.

Isis Lo



Um den japonistischen Stil umzusetzen, habe ich viele Details des Originals weggelassen, zum Beispiel den Hintergrund mit den Figuren und die komplexen Schattierungen. Ich habe entschieden, nur Venus und die Muschel zu behalten, weil sie für das Bild zentral sind. Dann habe ich flache Farben, klare Umrisse und typische Motive wie Kirschblüten und Wolken im japanischen Stil verwendet. Den Titel des Gemäldes habe ich in japanischer Schrift in einer vertikalen Kartusche oben links im Bild platziert, wie es in vielen traditionellen Holzschnitten üblich ist. So ist ein neues Bild entstanden, das die klassische Szene mit einer ästhetischen Atmosphäre aus der japanischen Kunst verbindet.

Vivien Mazek



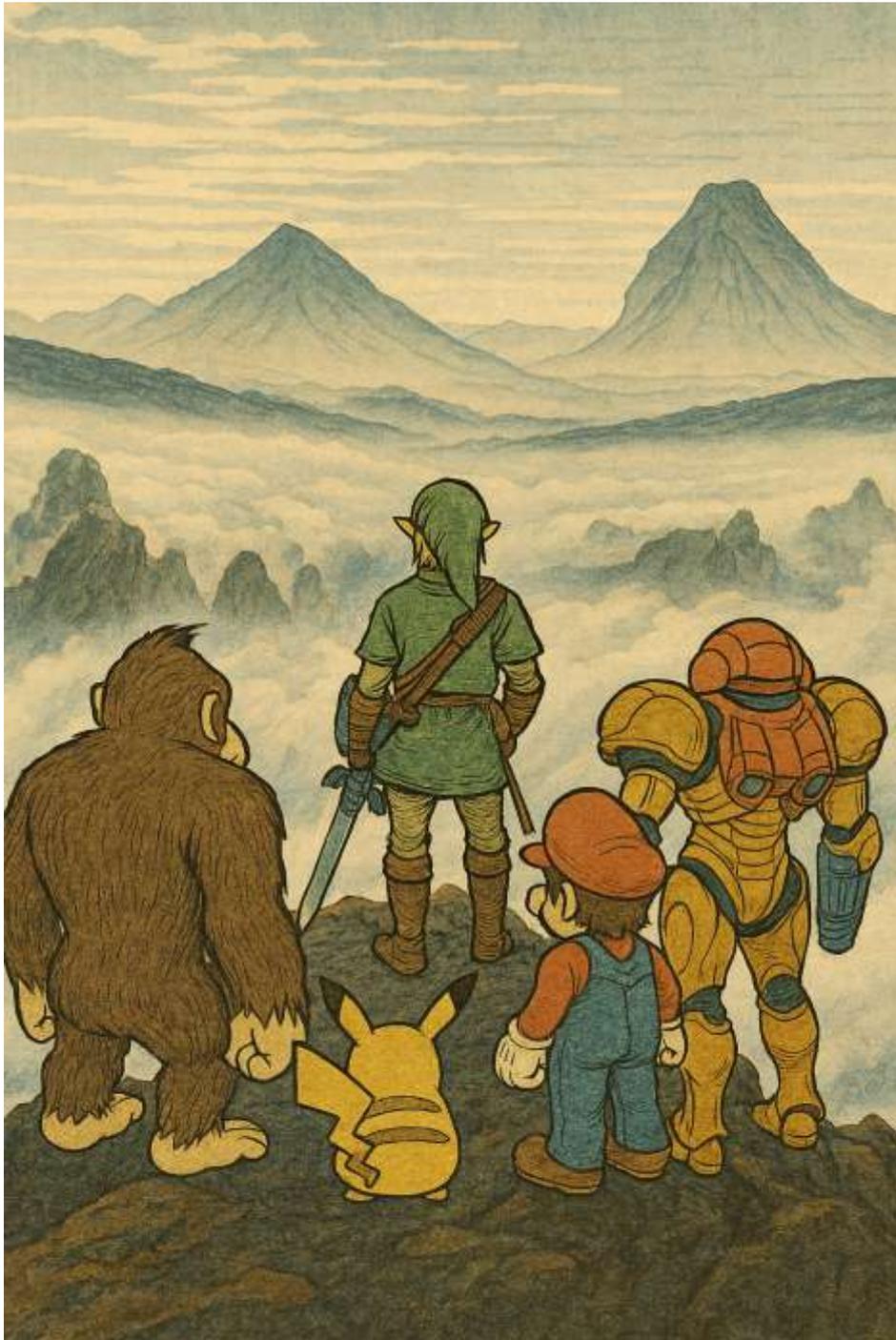
Ich habe das Bild „Starry Night“ von Van Gogh gewählt, da meine Mutti kürzlich ein 1000 Teile Puzzle mit ebendiesem Bild vollendet hatte. Die Idee war von Anfang an japanische Holzschnitte zu imitieren.

Zuerst habe ich mit Buntstiften herumprobiert wie man das Bild „japanisieren“ könne, habe nachgeschlagen was für ein Baum da im Vordergrund steht, wie diese Art Baum in Japan aussehen könnte usw. Das hab ich auch mit den Häusern gemacht. Anstelle der großen Kirche ist es nun ein Tempelgebäude.

Ich habe mich dann aufgrund der gewünschten Holzschnitt Ästhetik für Linolschnitt als Medium entschieden und habe eine Platte für die schwarzen Linien und eine Platte für den Hintergrund geschnitzt. Ursprünglich sollte jede Farbe eine eigene Schnitzerei bekommen, doch das war mir dann zu viel. Hut ab Hokusai!

Am Rand habe ich Titel und Autor in japanischen Zeichen geschrieben, was auch der komplizierteste Teil der Schnitzerei war. Geschrieben steht unten links „Vincent Van Gogh“ und oben rechts „Starry Night“. Auf sogenanntes Japanpapier habe ich dann einen bunten Hintergrund gedruckt, darüber dann die feineren Linien.

Michael Morosow



Ich wollte das romantische Motiv der Selbstreflexion aus Friedrichs Original mit meiner eigenen Kindheitserfahrung und der japanischen Ästhetik verbinden. Statt eines einzelnen Wanderers habe ich bewusst mehrere Nintendo-Charaktere gewählt, da sie für mich sinnbildlich für Abenteuer, innere Reise und Gemeinschaft stehen. Die Entscheidung, den Blickwinkel beizubehalten – also die Rückenansicht der Figuren – war zentral, um die kontemplative Wirkung des Originals zu erhalten und gleichzeitig einen neuen kulturellen Kontext zu schaffen. Diese Positionierung fördert die Kontemplation, symbolisiert aber hier eine Gruppe statt eines einzelnen Individuums. Dies entspricht stärker den japanischen Gruppenidealen als der westlich-romantischen Einsamkeit des Originals.

Der Stil des Ukiyo-e hat mich besonders angesprochen, da seine klaren Linien und flächigen Farben nicht nur visuell stark sind, sondern auch Ruhe und Einfachheit ausstrahlen. Nintendo war nicht nur ein Teil meiner Kindheit, sondern auch ein Beispiel dafür, wie japanische Kultur global wirksam wurde und genau diesen Brückenschlag wollte ich in meinem Bild sichtbar machen.

Ich habe wie offensichtlich zu sehen ist, mit einer künstlichen Intelligenz gearbeitet. Dabei habe ich die KI nicht mit Bildmaterial gefüttert. Ich habe wirklich alles nur mit Hilfe von eigenem formulierten Text erstellt. Zuerst musste ich die KI mit der Information füttern, um welches Originalkunstwerk es sich bei mir handeln soll. Danach erklärte ich, was die Aufgabe dabei ist. Daraufhin habe ich einen Text formuliert, der meine Kindheit mit Nintendo widerspiegelt. Schnell war für mich klar, welchen Stil ich anwenden möchte, um den japanischen Einfluss stärker einzubringen. Nach mehreren Anläufen kam ich dem Bild wie im Anhang zu sehen ist, immer näher. Habe allerdings auch mehrere Perspektiven ausprobiert. Doch letztendlich entschied ich mich bei der Originalperspektive zu bleiben - nach dem Motto „Weniger ist mehr“.

Anna-Sophia Petrik



Da ich persönlich kaum Berührungspunkte zu den meisten Manga-Stilen habe, ist meine Entscheidung sehr schnell auf den Stil von Hayao Miyazaki gefallen, da ich die Studio-Ghibli-Filme aus meiner Kindheit kenne. Mein Bild ist komplett digital entstanden. Gerne hätte ich – wie bei den Filmen – eine Mischung aus traditioneller Lineart und digitalem Colouring als Technik genutzt, hatte

allerdings weder die Möglichkeit zum Einscannen noch die richtigen Materialien für den traditionellen Teil. Daher komplett digital.

Ich habe mir zuerst mehrere bekannte Gemälde angeschaut, bis ich mich an das Bild von Claude Monet, „Woman with a Parasol“, erinnert habe, welches eine starke Ähnlichkeit zu einer Szene aus dem Film „Das wandelnde Schloss“ hat. Sowohl in dem Gemälde als auch in der Filmszene sieht man zwei Personen auf einer Blumenwiese. Im Hintergrund zeichnen große Wolken und eine Bildaufteilung von ca. zwei Dritteln Himmel und einem Drittel Wiese das Bild aus. Bevor ich angefangen habe, das Bild zu verwirklichen, habe ich mir mehrere Standbilder aus Studio-Ghibli-Filmen herausgesucht, die zu meinem Motiv gepasst haben bzw. wichtige gestalterische Mittel, wie z. B. die starke und doch sehr einfach gehaltene Schattendarstellung, aufzeigen. Mit diesen habe ich versucht, den Stil so gut wie möglich nachzuahmen.

Angefangen habe ich ganz typisch mit einer Skizze, auf die dann die Lineart und das Colouring folgten. Zum Schluss habe ich noch einen Noise-Filter über das Bild gelegt, um kein komplett glattes Ergebnis zu haben, sondern diesen typischen, leicht körnigen Filmeffekt zu erzielen.



Clara Pischzan

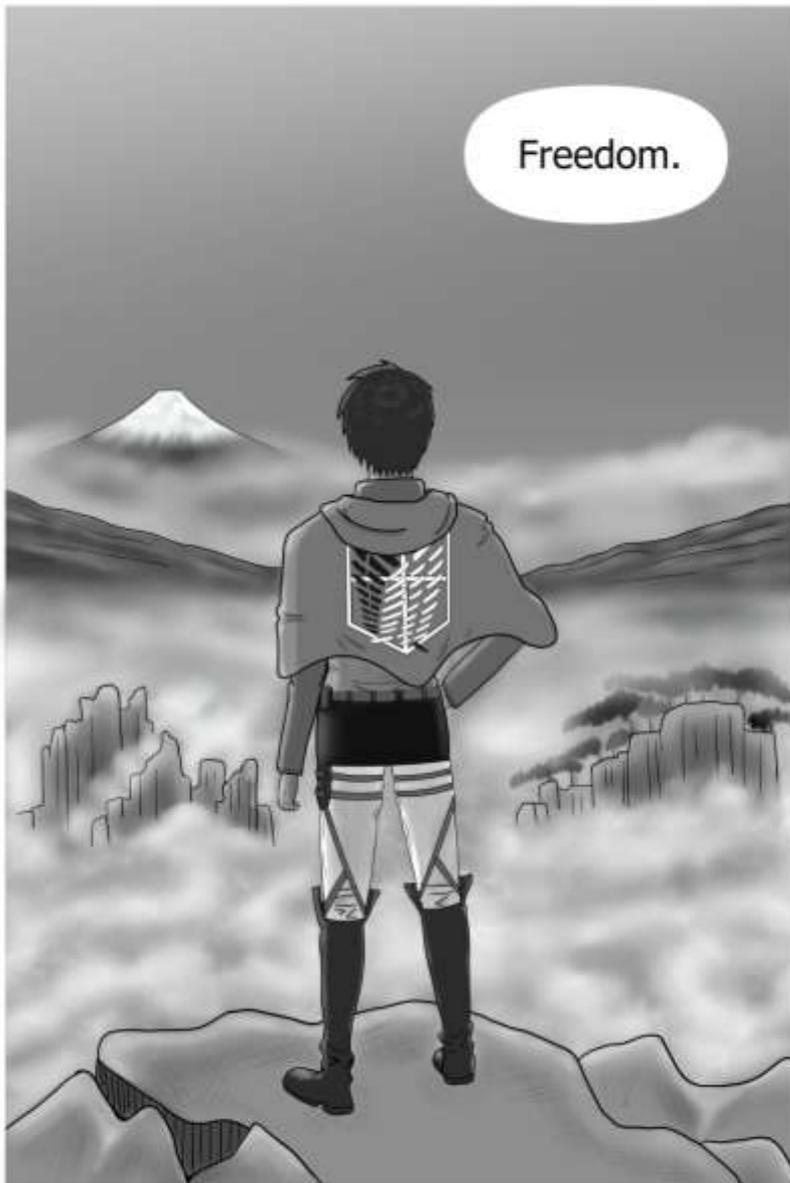


Meine Idee war es ein Bauwerk, für das Europa bekannt ist als Grundlage zu verwenden und dieses in japonistischen Stil durch KI umwandeln zu lassen. Dafür habe ich den Kölner Dom als Bauwerk gewählt. Meine Entscheidung ist darauf gefallen, da der Kölner Dom als Bauwerk der Gotik aus dem Mittelalter meiner Vorstellung von japanischen Bauwerken am konträrsten ist.

Bei der Darstellung war mir wichtig, dass die prägnantesten Eigenschaften des Kölner Dom erhalten bleiben. Daher hat mein Bild weiterhin zwei Türme, mit der noch ähnlicher Dachstruktur und ein Hauptgebäude, welches das Kirchenschiff darstellt. Ist aber nicht mehr eindeutig als der Kölner Dom zu erkennen, sondern wirkt auf den ersten Blick wie eine Darstellung eines japanischen Teegartens.

Erst wollte ich nur eine Umwandlung zu japanischer Architektur erreichen, aber nach einigen Versuchen habe ich dann den japanischen Teegarten als Hauptinspiration gewählt. Nach weiteren Versuchen habe ich noch die Kritik hinzugefügt, dass das Bild dem japanischen Holzschnitt nachempfunden werden soll. Außerdem habe ich den Fokus vor allem auf die Signatur gelegt. An der Signatur habe ich nichts verändert und auch nicht geprüft, ob es sich tatsächlich um Japanisch handelt, da ich die Parallele zu Van Gogh unterhaltsam finde.

Kira Pjeda



„Der Wanderer über dem Nebelmeer“ ist ein Gemälde von Caspar David Friedrich aus dem Jahr 1818. Es zeigt einen Mann in deutscher Tracht, der auf einem Felsen steht und in eine nebelige Landschaft blickt. Seine Kleidung galt damals als Zeichen des Widerstands gegen die napoleonischen Kriege, die Europa stark geprägt haben. Friedrichs Werk ist daher nicht nur landschaftlich beeindruckend, sondern wirkt auch politisch und emotional aufgeladen. Der Wanderer scheint inmitten der Natur Zuflucht zu suchen – fern von Krieg, Angst und Unruhe. Das Bild vermittelt für mich ebenfalls ein starkes Gefühl von Freiheit, vielleicht sogar das tiefe Bedürfnis danach.

Dieses Gefühl kenne ich auch aus meinem Lieblingsanime Attack on Titan. Die Geschichte stammt von Hajime Isayama und erzählt vom Überlebenskampf der Menschheit gegen riesige Kreaturen, sogenannte Titanen. Im Mittelpunkt steht der Protagonist Eren Jäger, der von einer besseren, freien Welt träumt – doch um dieses Ziel zu erreichen, muss er immer wieder schwere Kämpfe führen. Besonders eindrücklich sind für mich die Szenen, in denen Eren als Kind über ein Wolkenmeer blickt

und von der Freiheit träumt. Diese ruhigen Momente stehen im starken Kontrast zur Gewalt und Bedrohung, die ihn begleiten.

Diese Ähnlichkeit hat mich sehr berührt und dazu inspiriert, beide Werke miteinander zu verbinden. Ich habe das Bild digital gezeichnet und dabei Elemente aus dem Anime eingebaut (Eren Jäger in der Uniform der Survey Corps). Das digitale Zeichnen war für mich eine neue Erfahrung – aber ich habe viel gelernt und viel Spaß gehabt!



Im Rahmen unseres Seminars „Japan und der Westen: Vom Impressionismus bis zum Manga“ habe ich mich mit dem bekannten Kunstwerk „Der Schrei“ von Edvard Munch beschäftigt. Ziel war es, ein Werk der westlichen Kunstgeschichte in einem japanischen Stil neu zu interpretieren. In meinem Fall habe ich mich für den modernen Anime-Stil entschieden.

Das beigefügte Bild wurde mit Hilfe künstlicher Intelligenz (KI) erstellt. Ich habe über das KI-Tool DALL-E von OpenAI eine stilistische Veränderung des Originals vorgenommen, dass es in einem modernen Anime-Stil erscheint, wie man ihn aus der heutigen japanischen Jugend- und Medienkultur kennt. Dabei ging es mir darum, den dramatischen Ausdrucks des Originals beizubehalten, aber gleichzeitig die typischen Gestaltungsmittel des Anime-Stils einzusetzen.

Meine Vorgehensweise war wie folgt:

Zuerst habe ich mich für ein bekanntes Kunstwerk aus der westlichen Welt entschieden, eines mit dem ich auch bereits Berührungspunkte habe. Als nächstes habe ich überlegt was das Original so

eindrucksvoll macht. Bei meinem ausgewählten Kunstwerk sind es die Emotionen und die Linienführung. Daraufhin war die Überlegung welchen japanischen Kunststil wende ich an und hier habe ich mich im Endeffekt für den Anime-Stil entschieden. Ich habe der KI das Originalbild als Vorlage gegeben und präzise formuliert, was genau ich für Veränderungen haben möchte. Als ich das Original und mein neu erstelltes Bild verglichen habe, kam ich auf folgendes Fazit: Beide Versionen teilen die gleiche emotionale Grundlage; Angst, Überforderung und Isolation. Während Munchs Werk innere Verzweiflung eines anonymen Menschen im Stil des Expressionismus zeigt, setzt die Anime-Version auf eine emotional zugespitzte und visuell übersteigerte Darstellung.

Typische Merkmale für den Anime-Stil:

- Überzeichnete Mimik: die zentrale Figur ist deutlich jünger gestaltet, mit riesigen, geweiteten Augen und einer extrem ausdrucksstarken, fast karikaturhaften Pose
- Dynamische Linienführung und Komposition: Durch die bewegt geführten Linien am Himmel und in der Umgebung entsteht eine ausdrucksstarke und spannungsgeladene Atmosphäre.
- Intensive Farben und Kontraste: Der Himmel ist in kräftigen Rottönen und Orangetönen gestaltet, was typisch ist für dramatische Szenenhintergründe in Animes
- Gestalterische Elemente wie Schweißperlen oder Schocklinien sind ein häufiges Stilmittel für Animes zur Visualisierung emotionaler Zustände

Angelina Schmidt



Da ich zu Beginn des Seminars noch keine Idee für das praktische Projekt hatte, habe ich die einzelnen Sitzungen abgewartet. In der Veranstaltung zum Impressionismus ist mir das Gemälde „Bar in den Folies Bergère“ von Édouard Manet aus 1882 positiv aufgefallen. Es ist für mich eine Komposition, die ich mir gerne anschauen, da es auf eine Art und Weise verwirrend, womöglich durch den Spiegel, aber auch unglaublich stimmig wirkt. Aufgrund von mangelnden künstlerischen Fähigkeiten habe ich die KI für mein praktischen Projekt genutzt. Hierfür habe ich ChatGPT und dem Microsoft Copilot das Gemälde inklusive dem Prompt „Dieses Gemälde in Manga Style umwandeln“ zugeschickt. Auch wenn sich die Ergebnisse meiner Meinung nach sehen lassen, habe ich mich gegen dieses Projekt entschieden.

Die StuFu-Veranstaltung habe ich ursprünglich wegen der geplanten Sitzung zu Naoki Urasawa gewählt. Er ist mein Lieblingsmangaka und demnach bin ich schon etwas biased an die Veranstaltung herangegangen. Ebenso ist die „Dame mit dem Hermelin“ von Da Vinci (1489/90) eins meiner Lieblingsgemälde, das mich schon seit der Schulzeit begleitet. Somit lag es nah, nach dem oben beschriebenen Versuch, Da Vinci und Urasawa zu mischen. ChatGPT habe ich erneut mit einem Prompt gefüttert („‘Dame mit dem Hermelin‘ im Naoki Urasawa Artstyle“).

Auf dem KI-generierten Bild ist Johan Liebert zu erkennen, der Antagonist von meinem Lieblingsmanga „Monster“ von Naoki Urasawa. Dass die KI sein Charakterdesign mit dem Prompt verbunden hat, hat mich sehr erstaunt. Nachdem ich dasselbe beim Microsoft Copiloten durchgeführt habe, habe ich mich für die Variante von ChatGPT entschieden. Ich habe mit der Fotoapp von IOS noch einen schwarz-weiß-Filter darübergerlegt sowie einzelne Konturen gezogen, um den Mangastyle stärker zu betonen.

Projekt	Original	ChatGPT	MS Copilot
„Bar in den Folies Bergère“ – Manet (1882)			
„Dame mit dem Hermelin“ – Da Vinci (1489/90) X Naoki Urasawa			

Jennifer Watzek



Der Entstehungsprozess wird in der unten stehenden Powerpoint wiedergegeben, die hier in Auszügen wiedergegeben wird.

Brainstorming

Praktisches Projekt Ideen

Japonismus

low angle, horizontale, niedr. Distanz

perspektive, horizontale, niedr. Distanz

Fotografie

Japanische Holzschnitte

low angle, horizontale, niedr. Distanz

perspektive, horizontale, niedr. Distanz

Zeitungen im deutschsprachigen Bereich

- Spiegel
- Die Zeit
- Die Welt
- Die Post

low angle, horizontale, niedr. Distanz

Audrey Vivant Beaudry (1872-1906)

low angle, horizontale, niedr. Distanz

Dokumentation des Geschehens = Authentizität

low angle, horizontale, niedr. Distanz

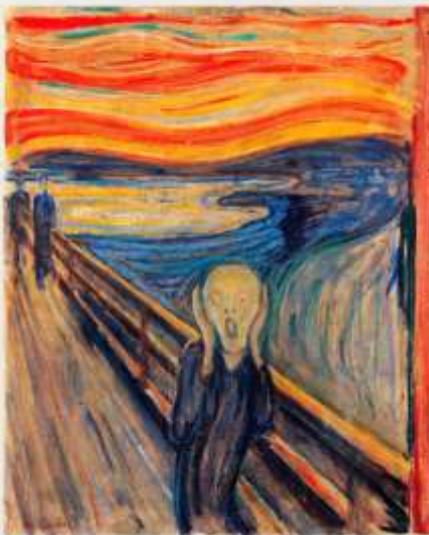
Day-Paintings mit Zeitungsartikel

Fotografie?

Manga-Panel?



Gemälde?



Irgendwas
das
Spaß
macht



Entstehungs- prozess

App: IBISPAINT X

Dauer: ca. 14 Stunden

Elemente Japonismus:

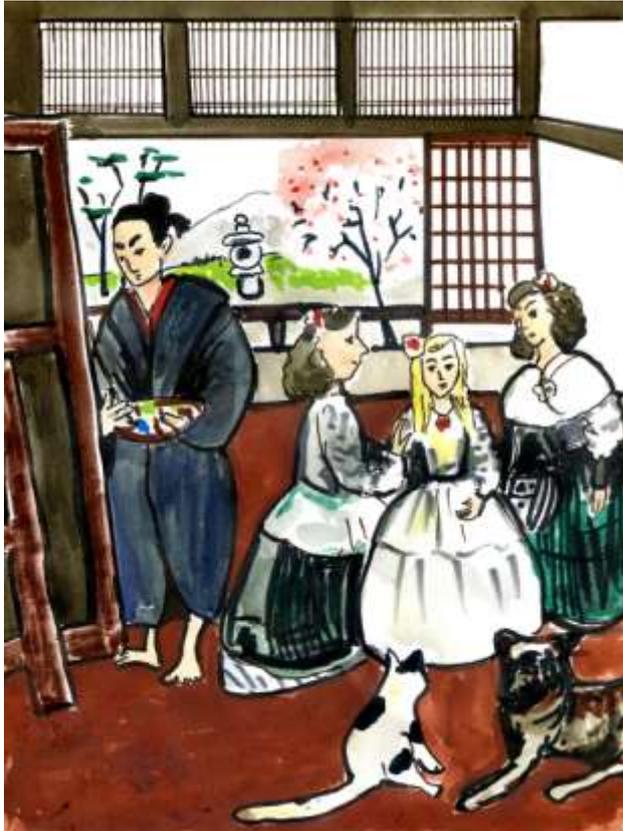
- Flüchtigkeit
- Kontaste
- Symbolik (Katze)
- Manga-Stil
- Linienführung
- Unterschrift
- japanische Schriftelemente
(Lautmalerei, Sprüche)



Ulrike Wollenhaupt-Schmidt







Die Geschichte: Die spanische Königsfamilie findet in Madrid zufällig eine Zeitmaschine und reist etwa hundert Jahre in die Zukunft nach Edo und lässt sich von Katsushika Hokusai malen.

Die Idee dahinter: Ich kann nicht einmal erklären, warum das Bild „Las Meninas“ von Diego Vélaquez, an dem sich Picasso ungezählte Male abgearbeitet hat, sich mir sofort aufdrängte. Es war einfach da.

Mein erster Versuch bestand darin, das ganze Bild als Skizze abzuzeichnen. An KI habe ich am Anfang nicht gedacht, weil mich bis dato die Ergebnisse nicht so richtig überzeugen konnten. Dann fing ich an, mehr aus Spaß mit ChatGPT zu „spielen“ und gab dem Programm den Auftrag, die Meninas im Ukiyo-e Stil wiederzugeben. Fun fact: Der dicke alte Hund wird immer als Katze dargestellt (dabei ist er für Picasso so wichtig...). Auch wenn mich das Ergebnis nicht so ganz überzeugt hat – zum Beispiel das Hoffräulein rechts sieht aus wie eine Marienfigur – waren doch drei gute Ideen darin: erstens die Reduktion des Personals, um „leere“ Räume zu erzeugen, zweitens das Platzieren in einem japanischen Raum und drittens das Hinzufügen eines japanischen Gartens mit Kirschbaum und Steinlampe.

Den Innenraum habe ich aus dem Internet gesucht und zufällig ein Haus in einem Garten gefunden, den ich in damals Japan besichtigt habe. Ich habe auch ein bisschen mit Photoshop gebastelt, im Endeffekt aber alles analog gezeichnet, weshalb dem Ganzen die Professionalität fehlt.

Ich habe also mit KI „zusammengearbeitet“ und damit, bevor ich den Ausdruck kannte, ein „kokreatives“ Projekt erstellt. Das fand ich spannend, und ich habe daraus sehr eindeutig



gelernt; KI ist ein spannendes Hilfsmittel, das ich künstlerisch nicht als Bedrohung. Final habe ich mich schließlich entschieden, das Projekt noch einmal durch ChatGPT glätten zu lassen.