

Den Digitale Tsunami

En studie av den japanske manga- og animestilen

KM2000 – Bacheloroppgave

Kandidat: 10001

Antall ord: 7498

Navn: Andrea K. Nordvik

Sammendrag

Denne oppgaven undersøker potensielle estetiske kvaliteter ved den japanske manga- og animestilen som gjør til at den appellerer til vestlige tilskuere gjennom illustrasjoner fra fire utvalgte kunstnere fra den nettsamfunnet deviantArt. Temaene som blir tatt opp er «kitsch» sett i et estetisk perspektiv, «kawaii» et begrep som omhandler søt estetikk og om disse begrepene kan være gjeldene å bruke i sammenheng med den japanske manga- og animestilen.

Abstract

This thesis explores potential aesthetic qualities of the Japanese manga and anime style that appeal to Western viewers through illustrations by four selected artists from the deviantArt online community. The themes being addressed are "kitsch" seen from an aesthetic perspective, "kawaii" a term that deals with cute aesthetics and whether these terms may be applicable to the Japanese manga and anime style.

Innholdsfortegnelse

Innledning	4
De utvalgte kunstnerne.....	6
Japansk manga- og animestil	
Kitsch.....	13
Kawaii.....	21
Konklusjon	28
Litteraturliste	29
Kunstnere.....	31
Illustrasjoner.....	33

Innledning

Den første bølgen av fasinasjon omkring japansk kunst og håndverk kommer inn over vesten allerede i 1858 da den japanske grensen blir åpnet for vesten igjen etter 200 år i isolasjon og bringer med seg kunst og håndverk fra Japan til vesten. Grunnlaget for japonisme blir til.¹ Det er derimot den andre bølgen, ledet av den digitale utviklingen, som slår til med storm. Japansk manga- og anime har tatt både den virkelige og digitale verden med storm, ikke lengre en liten bølge, men en tsunami.

Jeg i likhet med så mange andre barn så mye på tegneserier fra Cartoon Network, FoxKids, Jetix og Disney Channel og for en som har tegnet så lenge jeg kan huske var tegneserier en stor del av min hverdag. Året 2006 kom med en ny oppdagelse så stor at min tidligere entusiasme for vestlige tegneserier ikke lengre kunne sammenlignes til min nye entusiasme for japansk manga og anime. Jeg var betatt. Forført av de utallige nye uttrykkene, karakterene og fortellingene. Per dags dato er min interesse og entusiasme den samme. Denne dype interessen og det ene spørsmålet, «Hvorfor tegner du alltid i japansk manga- og anime stil?», folk har stilt meg opp igjennom årene og som jeg vil undersøke i denne oppgaven og finne mulige årsaker til.

Bleach, Death Note, Naruto, Sword Art online, Haikyuu, Boku no Hero academia og Shokugeki no Souma er bare noen få manga- og anime serier, blant hundrevis, som alle er ulike. Serienes historie, design av verdener og karakterer, deres fokus og utvikling gjennom episodene varierer seg imellom, også selve animasjon og tegnestil på detaljnivå kan være høyst ulike. Eksport av merkevarer fra disse seriene, alt fra bamser, leker, figurer, CDer, DVDer, mote, interiør og kunstbøker, har oversteget Japans største eksportvare siden andre verdenskrig, automobil og stål.² Manga og anime er med andre ord stort i Japan og vokser seg bare større og større i vesten.

Så hva er det som gjør at vi i vesten tiltrekkes så enormt ved manga- og animestilen? Jeg har valgt og fokuserer på fremstillingen av menneskekroppen og trekkene ved denne fremstillingen. Grunnen til dette er at menneske-kroppen er en universell komponent i et ellers sterkt kulturbasert medium. Japanske manga- og animeserier kan og har adoptert vestlige kulturelementer, men disse blir ofte endret til å passe et japansk publikum. Manga- og animeserier er stort sett basert på japansk kultur, historie og arkitektur. 'Fanart' derimot består hovedsakelig av karakterene fra manga- og

¹ Wichmann, Siegfried. *Japonisme : the Japanese influence on Western art since 1858*. 1981

² Frenchy, Lunning. *Emerging worlds of anime and manga*. 2006. s 13

animeseriene, ikke av plottene, bak- og forgrunns motiver eller de kulturelle elementene. På bakgrunn av dette har jeg valgt å tolke det slik at det er karakterene i manga- og animeserier vi knytter oss til og derfor mener jeg at mennesket og menneskekroppen burde være i fokus. Menneskekroppen tegnet i den japanske manga- og animestilen, er likevel svært ulik den stilen vi bruker i vesten. Ettersom at jeg ønsker å finne ut hvorfor vi i vesten finner den japanske manga- og animestilen appellerende, når den skiller seg så ut fra den tradisjonelle vestlige stilen vi er vant til, så mener jeg at å analysere problemstillingen ut ifra et vestlig begrep som «kitsch» kan gi oss en bedre forståelse rundt beundringen av stilen. 'Kitsch' som begrep tar for seg verk som er masseprodusert og som flertallet liker. 'Kitsch' setter de estetiske kvalitetene i et perspektiv drevet av mangfoldet.

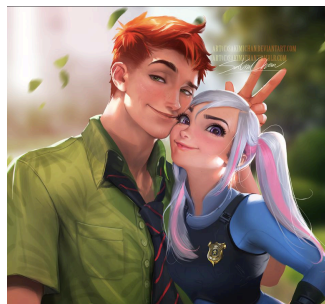
Å se på problemstillingen gjennom et vestlig begrep fungerer bra som utgangspunkt, men problemstillingen hadde ikke eksistert om det var det eneste som var nødvendig. Ved å ta i bruk det japanske begrepet «kawaii» vil vi få en grunnleggende forståelse om hvorfor manga- og animestilen er så appellerende, ikke bare i vesten, men også i Japan som et medium. 'Kawaii' betyr 'elskelig', 'søt' og 'bedårende' på japansk. 'Kawaii' som begrep i denne sammenhengen tar for seg en estetikk basert på søthet som ofte er subjektiv, men som også har universelle egenskaper. Ved å anvende teoriene 'kitsch' og 'kawaii', ønsker jeg å undersøke om det er noen universelle estetiske fenomener som karakteriseres innenfor disse to teoriene som kan forklare andres og min egen fasinasjon og bruk av den japanske manga- og animestilen.

Oppgavens struktur vil bli som følger. En generell gjennomgang av hva den japanske manga- og animestilen er, etterfulgt av en gjennomgang av de estetiske kvalitetene innenfor stilen jeg har valgt å fokusere på. I hver av teoriene vil jeg gi en generell oppsummering av hva teoriene innebærer før jeg går inn på de estetiske fenomenene innenfor teoriene som er relevant til oppgaven og sette dem opp mot empirien for diskusjon og sammenligning. Jeg har valgt ut litteraturen slik at jeg har en hovedlitteratur per teori med eventuelle relevante artikler som påfyll. Første teori jeg vil gå igjennom er 'kitsch' og her vil jeg gå ut ifra boken «*Kitsch and Art*» av Tomas Kulka.³ Deretter blir teorien 'kawaii' presentert og her bruker jeg boken «*The aesthetics and affects of cuteness*» av Joshua Paul Dale som hovedlitteratur.⁴

³ Kulka, T. *Kitsch and Art*. 1996

⁴ Dale, J. Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. 2016

Neste steg var å tilspisse empirien jeg ønsket å bruke. Fenomenet rundt den japanske manga- og animestilen forekommer og synes best på digitale plattformer fremfor i tradisjonelle medier og jeg har derfor valgt å basere min empiri fra den digitale plattformen dA, kort for deviantArt, et digitalt nettsamfunn hvor man kan dele sine verk. Empirien har jeg valgt ut ifra to kriterier, nasjonalitet for å illustrere at den japanske manga- og animestilen har spredt seg til flere land utenfor Japan og antall følgere for å bygge opp under påstanden om at stilen er appellerende til flere enn bare kunstneren.

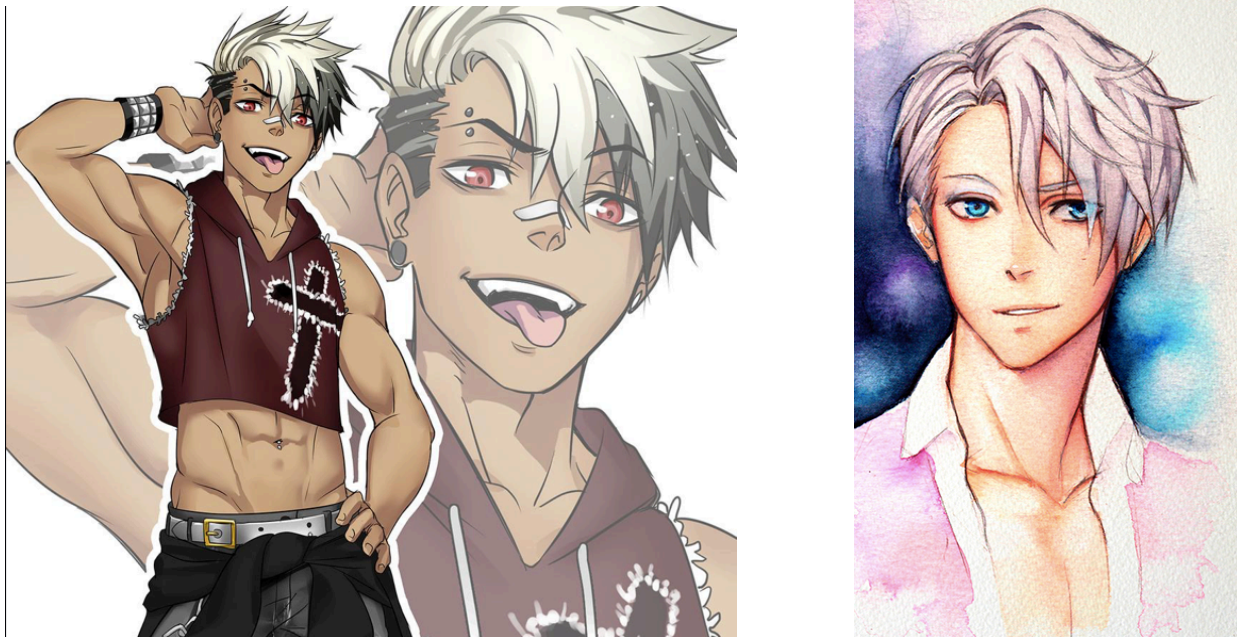


Misty (Pokémon) Nick Wilde og Judy Hopps (Zootopia).

Originalt verk. Sakamichan. deviantArt

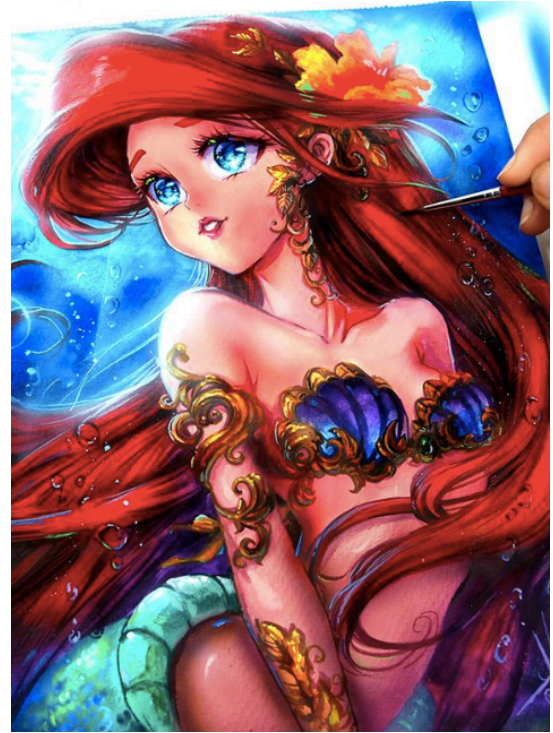
Den første kunstneren jeg har valgt er Sakamichan. Hun er fra Canada og har per dags dato det høyeste antall følgere på dA på hele 569 000 følgere. Den første illustrasjonen jeg har valgt fra henne er 'fanart' av karakterene Misty fra «Pokémon» (illustrasjon 1) og den andre er av Judy Hopps og Nick Wilde Disneys «Zootopia» (illustrasjon 2) og den siste illustrasjonen er et originalt verk av Sakamichan (illustrasjon 3). Legg merke til anatomien hos Misty som i «Pokémon» universet er 12 år. Hoftene og brystene hennes ligner ikke anatomien til en 12-åring slik ansiktet og frisyren gjør. Anatomien tyder på at hun er eldre. Det samme kan sies om Judy og Nick, som er 25 og 32 år, bare de ser yngre ut igjen. Denne type anatomi som endrer karakterens alder er ikke uvanlig innenfor manga- og animestilen. Videre har alle tre karakterene et triangulært ansikt fremfor et kvadratisk ansikt vi ser her i vesten. Sakamichan bruker fargeflater og enkle detaljer på de smale leppene. Nesene er små og markert på samme måte som leppene, med fargeflater og enkel skyggelegging. En kontrast her er øynene som er usedvanlig store i forhold til normal anatomi. Sakamichan jobber mer teksturert i sin stil og dette er årsaken til at teksturen og formen på håret i hennes illustrasjoner skiller seg ut fra de andre illustrasjonene. Sakamichans originale verk viser til en forenklet versjon av hennes ellers teksturerte stil. Karakteren har en smal og liten anatomi av det som er synlig. Den triangulære ansiktsformen er tilstede, men i tillegg er skinnene rundere. Leppene er marker med svarte streker og en smalfargeflate. Munnviken og tenne er delt inn i svart og hvit fargeflate. Nesen er liten og markert på samme måte som de to andre bildene. Øynene er også her

store og selv om det ene er lukket så får man inntrykket av store øyne på grunn av de store tydelige øyevippene. Håret er fremstilt på en interessant måte. Den røde luggen gir inntrykk for at det er dette som er hennes ekte hår, mens den svarte delen av håret ser ut til å være en ond ånd som er i ferd med å ta over karakteren.



Ian Manning (OC) og Victor Nikiforov (Yuri on Ice). Laovaan. deviantArt

Laovaan er fra Tyskland og har 61 000 følgere på dA. Jeg har valgt en 'fanart' illustrasjon av karakteren Victor Nikiforov fra animeserien «Yuri on Ice» (illustrasjon 5) og en illustrasjon av Laovaans originale karakter Ian Manning (illustrasjon 4). Ian er en videregående student og Viktor er kunstløpsutøver. Anatomien på begge illustrasjonene er muskuløs, men på to forskjellige måter. Ian er kraftigere, mens Viktor er subtil ettersom at han ikke trenger samme type muskler innenfor sporten han driver med. Et fellestrekk de begge har, som innenfor den japanske manga- og animestilen indikerer at en karakter er mer muskuløs enn tynn, er markeringen av kragebeina. Også her er ansiktene triangulære og øynene større. Laovaan bruker en enda enklere og mer brukt metode innen manga- og animestilen når det kommer til nese og munn. Begge har neser som er markert av enkle svarte streker. Ians munn består av en fargeflater for tunge, tennene og svart fyllingsfarge mellom tunge og tenner, som er rammet inn av en svart strek som viser til at Ian smiler. Viktors lepper er av samme type, men mye smalere streker og fargeflater. Frisyrene gjenspeiler de triangulære ansiktene med triangulære kanter typisk innenfor japansk manga- og animestilen.



Elsa (Frost) og Ariel (Den lille havfruen). Naschi. deviantArt

Tredje kunstner er Naschi, også fra Tyskland med 138 000 følgere på dA. Her har jeg valgt to 'fanart' illustrasjoner med karakterer, som de fleste av oss kjenner godt til, Ariel fra Disneys «*Den lille havfruen*» (illustrasjon 6) og Elsa fra «*Frost*» (illustrasjon 7). Anatomien på begge er også her samme type, hvor hoftene og brystene er runde og mykere i utformingen enn resten som er slank og spisse. Tidligere nevnte jeg at markering av kragebein er et tegn på en muskuløs karakter. Dette gjelder i utgangspunktet bare menn. Generelt sett er anatomien til kvinner tynn og sjeldent muskuløse i japansk manga- og anime og markering av kragebein har som hensikt å fremstille en slank anatomi og skille hals og bryst som vist på Elsa. Her ser vi også enda tydeligere de triangulære ansiktsformene, fremstilling av nese og munn med streker og fargeflater. Bruken av streker fremfor fargeflater vises også godt her på øyenbrynene. Naschi fokuserer enda mer på øynene og de er større enn det vi har sett på tidligere. Detaljnivået i øynene hos Naschi er spesielt vanlig innen for shōjo (ung kvinne) sjangeren i japansk manga- og anime som retter seg hovedsakelig mot unge kvinner. Frisyrene er mer overdrevne enn original designet til jentene. Elsas hår er overdrevent enkelt utfør med en kombinasjon av fargeflater og streker, mens Ariels hår er overdrevent stort og detaljert.



Koushi Sugawara, Daichi Sawamura, Ryunosuke Tanaka, Yū Nishinoya og Suguru Daishou (Haikyuu!!). Suncelia. deviantArt

Den siste kunstneren jeg har valgt er Suncelia fra Kazakhstan med 7000 følgere på dA. Her har jeg valgt tre ‘fanart’ illustrasjoner som har karakterene Kouushi Sugawara og Daichi Sawamura illustrasjonen til venstre (illustrasjon 8), Ryunosuke Tanaka og Yū Nishinoya i midten (illustrasjon 9) og Suguru Daishou til høyre (illustrasjon 10) fra den japanske animeserien «*Haikyuu!!!*». Av de fire kunstnerne jeg har valgt har Suncelia desidert den mest minimalistiske stilen av dem. I forhold til oppgaven er dette et godt utgangspunkt til å se på de helt grunnleggende trekkene innenfor japansk manga- og anime. Anatomien, i hvertfall det vi kan se ut ifra klærne, er slank slik de fleste manga- og animeseriene fremstiller karakterene. Vi kan tydelig se de triangulære ansiktsformene og de triangulære tuppene på frisyrene. Leppene og nesen består kun av streker og ingen fargeflater. Øyene er ikke like store her som hos Naschi, men fortsatt store, og øyenbrynene er smale, enkle fargeflater.

Japansk manga- og animestil

De manga- og anime seriene nevnt i begynnelsen av denne oppgaven er som sagt noen få av mange. En ting flere av dem har til felles er at de i utgangspunktet er manga, altså tegneserier, som senere er blitt animert. Mangastilen i seg selv er mer variert og preget av personlig stil hver mangaka (kunstnere som lager manga) har enn anime, selv om også hvert animasjonsstudio også har sin egen stil. Mange animeserier prøver å holde seg så nære den originale manga stilen som mulig. Bleach, Death Note og Naruto er alle gode eksempler på dette.

Selv om stilen er preget av individuelle trekk er det fremdeles flere store fellestrekk som bryter gjennom i japansk manga- og anime. Disse trekkene er lett å gjenkjenne uten å egentlig ha lest eller sett særlig mye av manga og anime. Disse trekkene blir også tatt opp i digitale steg for steg oppskrifter, noe som tyder på at flere digitale kunstnere har tatt opp stilen på ett eller annet tidspunkt. Det finnes også et eget språk innenfor stilen. Dette språkuttrykket kan komme frem i bakgrunnen eller som elementer rundt karakteren, men oppstår like ofte i ansiktsuttrykket. Som nevnt i innledningen så er det den menneskelige anatomien som er i fokus. Kroppen i sin helhet vil bli nevnt, men hovedfokuset vil bli på ansiktsform, øyne, nese, munn og hår.

Fremfor organiske og naturlige former som preger den vestlige tegne- og animasjonstilen har den japanske manga- og animestilen mer geometriske og unaturlige former. Avhengig av den personlige stilen til hver mangaka blir anatomien bøyd og tøyd, bokstavelig talt, til sitt ytterste. Anatomiske trekk kan være lang og tynn, kort men kraftig bygd, atletisk eller en mellomting. Ser man på anatomien i forhold til kjønn er det ett trekk som ofte går igjen i den kvinnelige anatomien, og det er valget mellom flate eller proporsjonert store bryster. Dette kan også gjelde for hoftene og rumpen. Dette er ofte i sammenheng med manga- og anime universet og karakterens personlighet. Stort sett er alle karakterene riktig proporsjonert i sitt individuelle design, men også i universet de hører til. Ser vi nærmere på trekkene, og da spesielt på ansiktet så begynner skille mellom den vestlige stilen og den japanske manga- og animestilen å komme frem.

Hvor vesten stort sett holder seg til ansiktsformer som ligner virkeligheten, har den japanske manga- og animestilen et mer geometrisk uttrykk. En av de større forskjellene her er haken. I japansk manga- og anime er haken usedvanlig mer smalere og spissere, noe som gir den nedre del av ansiktet et triangulært uttrykk. Videre har vi munnen og nesen som ofte er definert med smale linjer om ikke karakterens design og personlighet blir gjenspeilet gjennom munnen eller nesen.

Når karakterene åpner munnen er det ofte kun tre fargeflater som deler opp munnviken, tennene og tungen innrammet i en tynn strek fremfor definerte lepper. Avhengig av vinkel og skygge varierer fremstillingen av nesen. Det kan være alt fra en til to vertikale streker for nesebor til en lang kurvet strek som deler opp hvor neseryggen og neseborene er. Man kan si at munn og nese i japansk manga- og anime er i utgangspunktet minimalistiske. Spesielt hvis man ser karakteren i profil som vist nedenfor. Her ser man at verken nese, munn eller hake er særlig detaljer og går nærmest i ett som en enhet.



Izuku Midoriya. Boku no Hero Academia. 2014

Noe som er nærmest et ikonisk kjennetegn i den japanske manga- og animestilen er også synlig på eksemplet ovenfor. Øynene har en tendens til å være forstørret og anatomisk ukorrekte i forhold til normal anatomi, mens øyenbrynene blir minimalisert til en strek eller minimalistiske fargeflater. De minimalistiske trekkene i nedre del av ansiktet er ofte en stor kontrast til de store øynene og de detaljene som kommer frem i dem som vist nedenfor.



Naruto Uzumaki. Naruto. 2017



Shōyō Hinata. Haikyuu!!. 2014



Kanade Takahashi. Hatsukoi Monster. 2016

Et annet ikonisk trekk er også synlig i eksemplene ovenfor og som er den siste delen av hovedfokuset ved japansk manga- og anime anatomi, nemlig håret. I tillegg til normale hårfrisyrer og teksturer har japansk manga- og anime en tendens til å designe karakterer med hår som ser ut til å ignorere gravitasjonens lover. Mange karakterer med slikt hår finner man ofte i ulike univers hvor hårprodukter ikke hører til i tidsalderen karakteren befinner seg i og selv i mer normale univers er det sjeldent gitt uttrykk for at karakteren styler håret hver dag. Dette er særlig gjeldene for menn. Det er heller ikke uvanlig med hårfarger i alle regnbuens farger.

Et eksempel som illustrerer de estetiske fenomenene nevnt ovenfor innenfor japansk manga- og animestilen og viser hvordan karakterens personlighet kan påvirke designet på anatomien og håret er karakteren Eijirou Kirishima fra «*Boku no Hero Academia*». Han er elev ved UA, en skole som utdanner fremtidens superhelter. Bildet nedenfor viser ham i sin vanlige form og formen hvor han har aktivert sin superkraft som er 'herdig'. Den markerte illustrasjonen nederst til høyre viser Kirishima i herdet form. Basen til karakteren er den samme, men hver strek er hardere, hver vinkel skarpere. Det er en forenklet stil som formidler mye. Her ser man tydelig sammenhengen mellom personlighet/egenskaper og karakterens design som nevnt tidligere.



Eijirou Kirishima. Boku no Hero Academia. 2014

Kitsch

Når man snakker om «*kitsch*» og kitsch-kunst i dag er det ofte i et negativt lys. Kitsch-kunst skal angivelig være av dårligere kvalitet, både i motiv og utførelse, og er i hovedsak laget for flertallet. Sagt på en annen måte; er det masseprodusert og for flertallets fornøyelse, er det kitsch.

Teoretikeren Herman Broch argumenterer for at kitsch-kunst kun er imitasjon og av liten verdi.

Walter Benjamin ser på kitsch-kunst som objekter av utilitarisk natur som øyeblikkelig tilfredsstillende uten behov for bruk av intellektet. Felles for teoretikerne, ovenfor og andre, innenfor kitsch er at de går ut ifra ett av to perspektiver. Enten uttrykker de en subjektiv realisme, hvor det argumenteres for at kitsch-kunst baserer seg på personlige preferanser. Eller så bygger de på sosiologiske og historiske teorier, som fraskriver estetiske kvaliteter fra kitsch-kunst. Kitsch-kunstens popularitet er sett på som et resultat av eksterne faktorer som for eksempel kultur, historie, økonomi eller andre sosiologiske faktorer.⁵

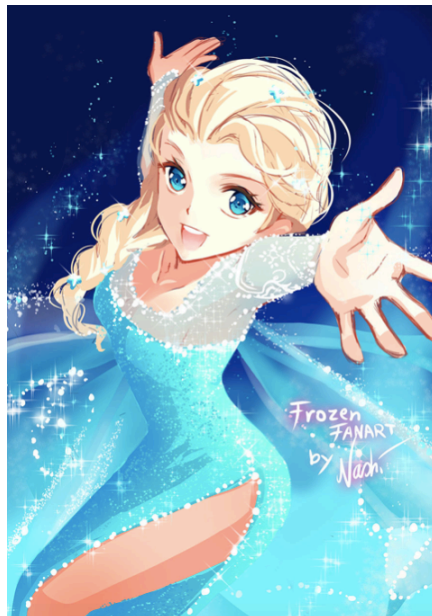
De to perspektivene er uenig om når og hvor kitsch først dukket opp, men de er enige om en ting. Begge ser på kitsch-kunst som noe uten estetiske kvaliteter. De ser kun på subjektets opplevelse og møte med kitsch-kunsten og kan dermed ikke forklare eksplisitt hva som estetisk kjennetegner kitsch-kunst. Det er dette Tomas Kulka prøver å resonnerer seg frem til i sin bok «*Kitsch and Art*» ved å se etter universelle trekk fra et estetisk perspektiv. Dette gjør han ved å blant annet stille tre spørsmål; «*What does the mass appeal of kitsch consist of?*», «*What does the aesthetic badness of kitsch consist of?*» og «*Should the appeal of kitsch be properly regarded as aesthetic?*»⁶ Fokuset for denne oppgaven er å finne ut hva som gjør at den japanske manga- og animestilen appellerer til vesten slik den gjør, og det blir dermed det første spørsmålet til Kulka, «*What does the mass appeal of kitsch consist of?*», som blir aktuelt for oss så se på.

Kulka ber oss se for oss et scenario hvor vi skal gi retningslinjer til en kunstner som har fått i oppdrag å male et kitschmaleri, men som ikke har noe kunnskap omkring kitsch. Det er disse retningslinjene vi skal ta utgangspunkt i, da de tar opp hva et kitschmaleri fremstiller og hvordan man oppnår dette. Det første han tar opp er motivet kunstneren skal male. Kitsch-kunst er for flertallet og det må derfor appellere til mange individer med ulik smak, på så generelle premisser som mulig.

⁵ Kulka, T. *Kitsch and Art*. 1996. s 3-4

⁶ Kulka, T. s 19-20.

Kulkas første råd til kunstneren er «*Choose a subject matter with a clear emotional charge that triggers a ready emotional response*». ⁷ Det er ikke vanskelig å forstå hvorfor Kulkas første retningslinje til kunstneren er å velge et figurativt motiv fremfor et non-figurativt motiv, som gir mer rom for subjektiv tolkning. ⁸ Kitsch-kunst baserer seg på at flertallet skal ha glede i den. Da nytter det ikke å ha litterære motiver man må ha forkunnskaper om eller abstrakte motiver ikke alle klarer å forholde seg til. Dette rådet blir, som vi skal se senere, grunnlaget i Kulkas definisjon på de estetiske kvalitetene i kitsch-kunsten. Som eksempler på figurative motiver nevner Kulka blant annet valper og kattunger, gråtende barn, mødre med spedbarn og langbeinte kvinner med sensuelle lepper og forlokkende øyne. Felles for disse motivene er den innebygde følelsesmessige ladningen, som med møte med tilskueren, gir en spontan reaksjon på motivet. Det er ingen tolkningsprosess eller underliggende prosesser i tilskuerens reaksjon. Den er, som Kulka sier, en ureflektert spontan følelsesmessig reaksjon.



Elsa av Naschi, deviantArt

Ta illustrasjonen ovenfor av Naschi som avbilder karakteren Elsa fra Disney-filmen «Frost» (illustrasjon 6). Hovedfokuset ligger på de store forenklete detaljene i ansiktsuttrykket hennes. Øyenbrynene her hevet, men avslappet. Øynene er store og klare og munnen er åpnet i et smil slik den normalt er når man smiler og ler samtidig. Ser man bort ifra ansiktet og på selve anatomien og posituren blir subjektet møtt av et kroppsspråk som uttrykker glede. Responsen man får av illustrasjonen er utvilsomt av den positive sorten.

⁷ Kulka, T. *Kitsch and Art*. s 26

⁸ Kulka, T. s 25.

Tilskuernes ønskede reaksjoner kommer ikke bare fra hva motivet viser, men også hvordan det blir fremstilt. For å oppnå den universelle reaksjonen må kunstneren kunne fremstille motivet på den riktige måten. De ladede følelsene i motivet må være umiddelbart gjenkjennelig. Dette vil si at ikke alle stil-typer er passende som kitsch-kunst, som for eksempel kubisme eller futurisme, hvor det er en viss grad for fortolkning som oppstår omkring hva som blir representert og dermed fjerner den universelle spontane reaksjonen.⁹ Nøkkelpunktet her er den ureflekterte spontane følelsesmessige reaksjonen.

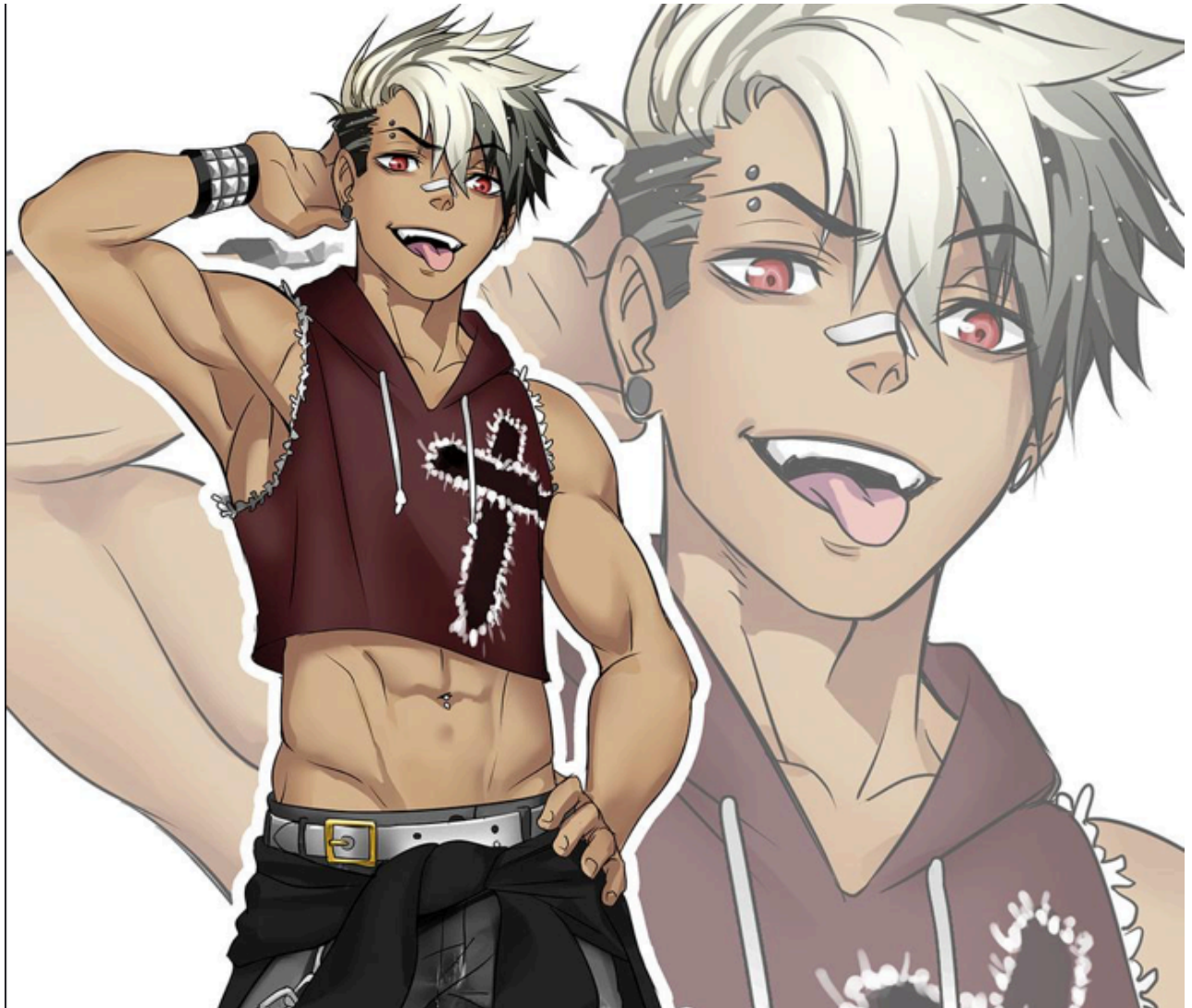
Det er ikke bare av den spontane følelsesmessige reaksjonen tilskuerne tiltrekkes av ved kitsch, men også at måten de reagerer på er riktig. Tenk på museums- og galleri kunst som stiller ut et stort omfang av varierte verk, både figurative og non-figurative motiver, ut ifra kunstner, stilepoker og utvikling innenfor kunsten. Ta for eksempel samtidskunst-utstillinger med hovedfokus på kunstinstallasjoner. Det er ikke lett å vite hvordan man skal reagere på et slikt verk. Dette gjør at to ulike tilskuere med ulike forkunnskaper kan reagere på vidt forskjellige måter. Den ene kan synes at verket er poetisk passende i utstillingen og i samtiden, mens den andre kan oppleve det som ubehagelig og upassende på alle måter. For at dette ikke skal oppstå, og gjerne det som gjør kitsch-kunst så appellerende, baserer kitsch-kunst seg på universelle konsepter som gir reaksjoner man ikke setter spørsmål til. Grunnleggende menneskelige impulser som er kjent for alle og som skaper universelle reaksjoner.¹⁰

For å oppnå den riktige responsen blir Kulkas andre råd dermed slik; «*The objects or themes depicted by kitsch are instantly and effortlessly identifiable*»¹¹ Her bruker Kulka et gråtende barn og beskriver hvordan øynene og tårene til barnet er større enn det de i virkeligheten ville ha vært. Barnet er åpenbart oppskaket av en eller annen grunn, om det er av tristhet, frustrasjon eller redsel spiller ingen rolle, vår naturlige og universelle reaksjon på et gråtende barn er den samme og er umiddelbart gjenkjennelig. Som nevnt tidligere så er hovedfokuset vårt på anatomi, ansikt og hår. Alle disse tre elementene er lett gjenkjennelige elementer ved menneskekroppen vi bruker til å gjenkjenne hverandre i det daglige liv. I forhold til den japansk manga- og animestilen så er det ofte disse kvalitetene som blir fremhevet for å skille karakterene ut og separere dem fra andre karakterer. Man kan da si at stilen i seg selv er øyeblikkelig gjenkjennbar med fokuset på disse kvalitetene.

⁹ Kulka, T. *Kitsch and Art*. s 28-30

¹⁰ Kulka, T. s 27

¹¹ Kulka, T. s 33



Ian Manning. Laovaan. deviantArt

Et godt eksempel på hvordan den japanske manga- og animestilen gjør seg lett gjenkjennelig i anatomien, ansikt og hår er Laovaans illustrasjon av Ian Manning (illustrasjon 4). Han er Laovaans OC (original character) noe som betyr at han i utgangspunktet er fullstendig ukjent for andre. Kroppen er muskuløs, men forenklet. Ansiktsformen er triangulær med store røde øyne, hvor området rundt øynene er detaljert på en enkel måte for å gi særpreg på karakterens utseende. Munnen er også forenklet med fargeflater fremfor store mengder detaljer. De spisse tennene er også et eksempel på en type karaktertrekk som ofte er assosiert med en leken og rampet personlighet. Håret er stilet i en punkerstil. Kort, svart og grå sideklipp på venstre side. Fra venstre, opp og ned mot høyre er håret delt opp i tre lengder hvor den lengste seksjonen er hvit, en grå mellomlengde over til kort svart. Disse elementene gjør med andre ord karakteren Ian Manning gjenkjennbar uavhengig av motivet og fremstillingen som vist nedenfor.



Illustrasjoner av Ian Manning. Laovaan.

*Kitsch invariably uses the most conventional, standard, well-tried and tested representational canons*¹²

Et annet punkt Kulka kommer frem til ved bruk av det gråtende barnet som eksempel er kitsch-kunstens bruk av umiddelbar gjenkjennende elementer. Disse elementene og fokuset på dem er ikke tilfeldig valgt. De er fremstilt slik de er fordi de er kanon-elementer som er godt brukt og standardisert i sin bruk at flertallet gjenkjenner deres form og betydning.¹³ Går man ut ifra sitatet ovenfor om at kitsch-kunst alltid tar i bruk kanon-elementene så tilsier det at det ikke er noe mer som er nødvendig i motivet for at tilskuerne skal reagere på ønsket måte. Det vil si at vårt gråtende barn fra sist brukte eksempel ikke skal være noe mer eller mindre enn det det er.

Japansk manga- og animeserier passer godt som eksempel på bruk av kanoniske elementer. Manga er tegneserie, som vil si at det er begrenset med tekst og formidlingen skjer gjennom illustrasjonene. Har man mye som skal formidles på få sider så må man ta i bruk symbolikk eller kanoniske elementer for å få frem det man ønsker. I anime, eller japansk animasjon, er det færre bilder per sekund i enn det er i vestlig animasjon. Dette gjør at de elementene som blir vist må kunne formidle budskapet på kortere tid. I begynnelsen av oppgaven ble det også nevnt at den japanske manga- og animestilen har et spesielt språk innenfor ansiktsuttrykk og som vi ser eksempler på nedenfor. Dette språkuttrykket blir anset som kanoniske elementer innenfor stilen og finnes så og si i alle manga og animer.

¹² Kulka, T. *Kitsch and Art*. s 33

¹³ Kulka, T. s 28-30

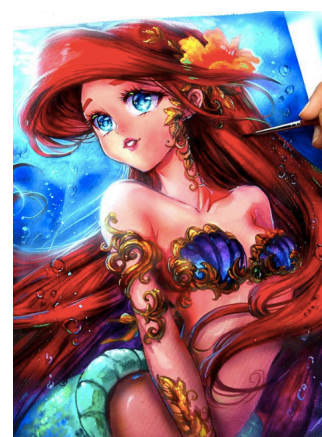


Mal av ulike kanon-elementer i ansiktsuttrykk innenfor den japanske manga- og animestilen

Ta for eksempel uttrykkene i bildet til høyre. Denne type skygge over øynene er ett typisk kanon element for å formidle skremmende og ubehagelige trekk ved karakteren og eventuelt situasjonen karakteren befinner seg i. I Suncelias illustrasjon av Ryunosuke Tanaka og Yu Nishinoya ser du eksempel på hvordan den naturlige settingen lager en skygge over Nishinoyas ansikt (illustrasjon 9). Dette er en måte å få frem effekten av skygge over øynene og formidle skremmende tendenser. Et annet kanon-element finner vi i Naschis illustrasjon av Ariel som tar i bruk en kanon-positur når det gjelder undring (illustrasjon 7). Overkroppen er delt opp i en bue ved korsryggen som så strekker seg fra brystkassen og oppover. Hodet heller mot venstre med et lite løft oppover. Blikket er vendt oppover og øyenbrynene er hevet i et undrende uttrykk.



Ryunosuke Tanaka og Yū Nishinoya. Suncelia. deviantArt



Ariel. Naschi. deviantArt

Det siste rådet til Kulka er mer gjeldene for motiver i sin helhet fremfor spesifikke kvaliteter denne oppgaven fokuserer på. Av det vi har sett på frem til nå, så er det ikke noe som strider imot Kulkas tredje råd når det kommer til anatomien, ansiktet og hår. Det vi ser er det som er. Naschi

illustrasjoner med tanke på positurer, går derimot imot det tredje rådet. Jeg anser likevel ikke at dette er fult gjeldene da det ikke har noe å gjøre med den japanske manga- og animestilen, men mer med Naschis kunstneriske frihet til valg av komposisjon. Om vi ser bort ifra kvalitetene vi har fokusert på og ser på motivets helhet så kan vi bruke Laovaans illustrasjon av Viktor Nikiforov til å illustrere det siste rådet til Kulka (illustrasjon 5). Det er ett enkelt portrett som ikke forsterker noe ved karakteren. Posituren er enkel og forteller eller utdyper ikke noe mer om karakteren eller situasjonen portrettet ble laget i. Det er heller ikke noe uvanlig eller komplisert perspektiv eller andre forstyrrende elementer i motivet.



Viktor Nikiforov. Laovaan. deviantArt

Kulkas siste råd er som følger; «*kitsch does not substantially enrich our associations relating to depicted object or theme.*»¹⁴ Kulka bruker det samme gråtende barnet som eksempel her. Det skal ikke være en silhuett i barnets øyne eller en skygge som ikke tilhører barnet som leder tilskuerne til å tolke og videreføre det de ser til noe mer. Objektet eller temaet i kitsch-kunst snakker for seg selv ved bruk av seg selv. Kunstneren i vårt scenario burde dermed strebe etter stereotyper som er eksplisitt og gjenkjennelig og som ikke krever tolkning på noen måte.

¹⁴ Kulka, T. *Kitsch and Art*. s 37

En kort oppsummering av de tre rådene slik Kulka har resonert seg frem til tyder på at det estetiske kvalitetene ved kitsch-kunst bygger på det følelsesladede objekt, det umiddelbart gjenkjennelige og de stereotypiske kanon elementene. Motivet skal være enkelt og rett frem uten fortolkningsbehov eller forkunnskaper. Noe som igjen tiltrekker massen og den generelle opplevelsen av kitsch-kunst. Som vist ovenfor kan hovedelementene anatomi, ansikt og hår, men også flere andre elementer utenfor hovedfokuset vårt, i den japanske manga- og animestilen relateres til det Kulka definerer som kitsch-kunst når det er sett i et estetisk perspektiv.

Kawaii

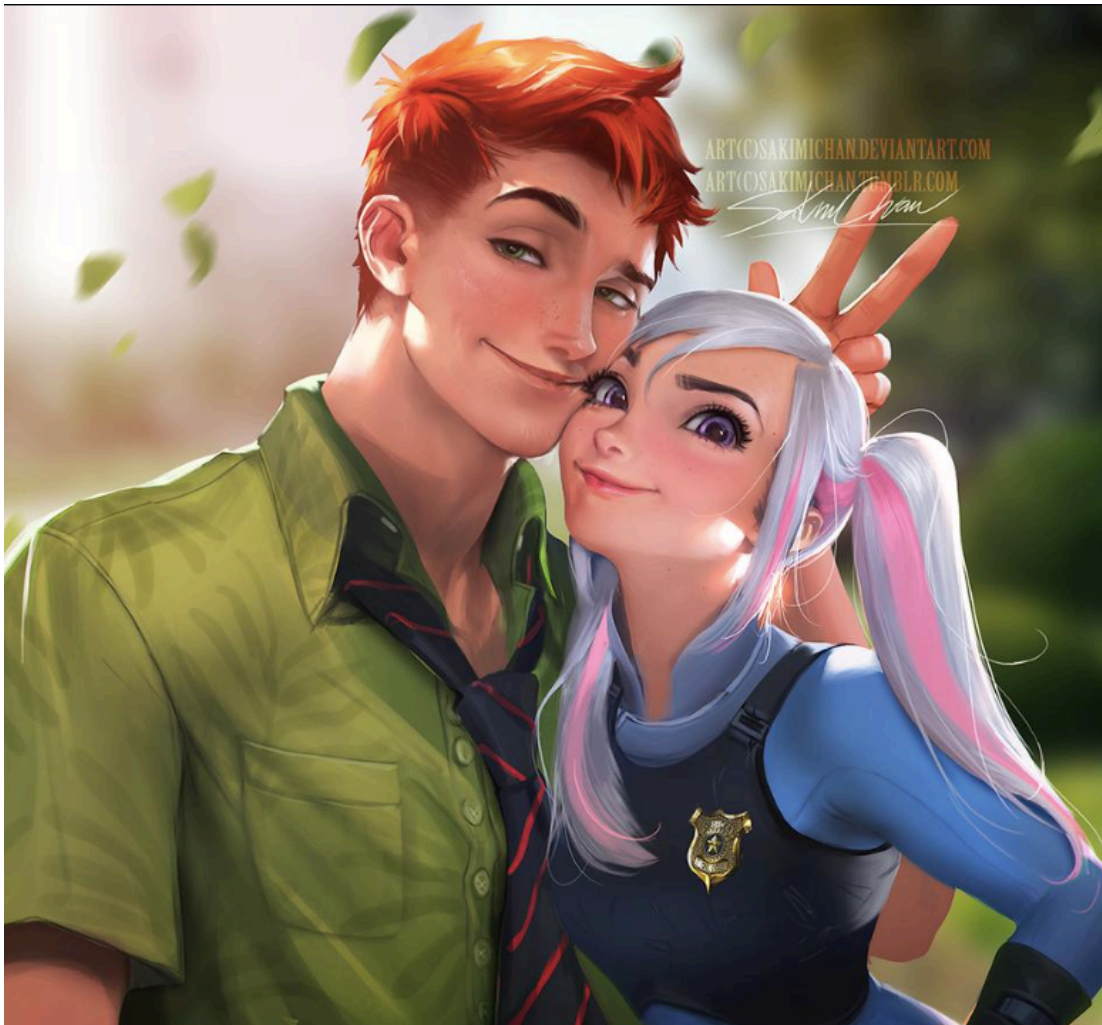
I dagens moderne samfunn er vi omringet av søte objekter og virkemidler. Tv- og underholdningsbransjen, motebransjen, reklame- og kommunikasjonsbransjen, leketøysbransjen, utdanningssystemet og kontorbransjen bruker alle søte virkemidler. Dette gjelder særlig ved bruk av den digitale plattformen. Internett er full av søte bilder som blir delt gjennom sosiale plattformer både som individuelle bilder og memes. I chatte-meldinger uttrykker vi oss ved bruk av søte 'emojis' og 'stickers' fremfor ord og lange setninger. Søthet opptar altså en plass både i det sosiale, politiske, økonomiske og det teknologiske. Er det bare et spørsmål omkring vår subjektive oppfatning av objektet som søtt eller er det objektets iboende egenskap? En blanding av de to? Det er dette boken «*The aesthetics and affects of cuteness*» tar for seg og som blir dette kapittelets utgangspunkt.¹⁵

Japan har en lengre historie med det søte estetiske tilbake til Edo perioden (1603-1868). Det japanske ordet 'kawaii' betyr 'elskelig', 'søt' og 'bedårende' og er en stor del av den søt estetiske kulturen som har spredt seg fra Asia til et globalt fenomen og som inkluderer blant annet japansk manga- og anime.¹⁶ I følge de ulike teoriene boken tar opp er det ikke bare Konrad Lorenz' «*kindchenschema*», som bygger på barn og babydyrs søte utseende som store hoder, store lavtliggende øyne, svulmende kinn og korte, tykke ekstremiteter, men også kvaliteter som farger, tekstur, bevegelse og lyd er lagt til i nyere tid.¹⁷ Disse kvalitetene er ment til å skape en felles respons knyttet til beskyttelse og pleie. Joshua Paul Dale utvider teorien om søt estetiske kvaliteter som finnes og hvilke typer responser den frembringer sett i ett samtidsperspektiv styrt av sosiologiske faktorer. Økt sosialt press i det offentlige og det private kan, som vi skal se, føre til et behov for et avbrekk fra virkeligheten. Dale argumenterer at søt estetiske kvaliteter gir oss muligheten til å lettere veksle mellom virkeligheten og tilbake til nostalgiske tider hvor alt var lettere å håndtere. Ting var mer uskyldig og man var friere til å kunne gjøre feil å være seg selv uten eksterne faktorer som konstant tynger oss ned.

¹⁵ Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. s 1

¹⁶ Dale, J. s 2

¹⁷ Dale, J. s 3



Nick Wilde og Judy Hopps. Sakamichan. deviantArt

Ta to av illustrasjonene til Sakamichan som eksempel på nevnte aspekter ved søthet nevnt tidligere. Illustrasjonen ovenfor er av kaninen Judy Hopps (25) og reven Nick Wilde (32) fra Disneys «Zootopia» (illustrasjon 2). Begge karakterene er i utgangspunktet dyr med menneskelige egenskaper, men Sakamichan har valgt å fremstille karakterene som mennesker fremfor dyr. Judy har den klassiske triangulære ansiktsformen i nevnt tidligere. Haken hennes er liten og smal, noe som gjør at kinnene hennes ser rundere og større ut. Nesen er liten og øynene er store. Nick har også store øyne og smal nese. Han har en mer maskulin og bred hake, men ansiktsformen får det fortsatt til å se ut som om han har store kinn. Ser vi på farge og tekstur så er huden lys, varm og plettfri fra både blemmer, skjegg, arr eller andre skavanker. Begge karakterene ser mye yngre ut enn det de egentlig er, noe som kan vekke den formen for nostalgi, nevnt tidligere, som bringer subjektet tilbake til yngre og lettere tider.



Misty. Sakamichan. deviantArt

Det samme kan vi si om Sakamichans illustrasjon av karakterene Misty fra «Pokémon» (illustrasjon 1). Det som skiller Misty fra Judy og Nick er at hun i utgangspunktet er ung da hun i Pokémon universet er 12 år. På samme måte som tendensen til å få karakterene til å se yngre ut kan man også få karakteren til å se eldre ut, men med alle de gode unge egenskapene ved å gi karakteren en kropp som ikke stemmer med dens egentlige alder. I Sakamichans tilfelle har hun gitt Misty en kropp som er godt utviklet omkring hoften og brystene, men som igjen ikke ligner en 12 årings kropp. Det er derimot ingen andre tegn på at karakteren er eldre i forhold til huden, verken i farge eller tekstur. Hun har også beholdt Mistys ikoniske skrå hestehale frisyre med en lugg som henger fritt over ansiktet som gir et mer barnslig og lekent inntrykk fremfor en mer 'voksen' frisyre. Det blir lettere å rømme tilbake i en tid ved å ha en voksen kropp som er i stand til å gjøre det man skulle ønske man kunne gjøre fremfor virkelighetens begrensninger.

Går vi videre fra de visuelle egenskapene ved den japanske manga- og anime stilen og inn på hvordan vår opplevelse av søthet påvirker oss dukker det opp en del ting som resultat av sosiologiske faktorer. Dale presenterer en ny teori om responsen søt estetiske verk gir og hvorfor. Det generelle begrepet han bruker for de ulike responsene er prososial respons. Det forventningskrevende presset vi opplever i dagens samfunn kan for mange bli for mye og selv om man gjerne skulle satt verden på pause så går det ikke. Søte verk fungerer som en buffer mot den harde og krevende virkeligheten og som oppfordrer, i følge Dale, til prososiale responser som gjør at man opplever hverdagen som lettere å takle. Den nostalgiske lykken og lettheten gjør det blant annet lettere å håndtere stresset, presset av eksterne forventninger om perfektjon i alt vi gjør og ikke minst ensomhet som vokser i en stadig voksende digitaliserende hverdag. Det å være voksen i dag kan med andre ord bli til tider for mye og mange rømmer dermed til en digital plattform preget av søthet hvor ting er lettere og mindre belastende enn virkeligheten.¹⁸

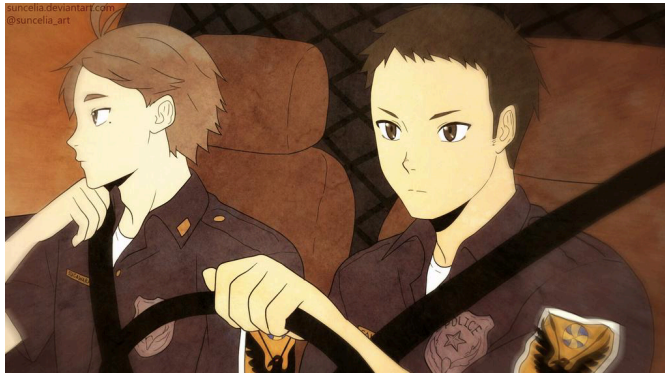
Det samme kan sies om søthet sett i et politisk og økonomisk syn. I en globalisert verden hvor frykt og mistillit vokser kan søthet fungere som en buffer mot den harde virkeligheten. I Japan blir søte manga karakterer brukt på plakater for det japanske militæret. Det blir også brukt på advarsler- og veiledningsskilt i den offentlige sektoren for å minske den autorative opplevelsen.

Et annet eksempel er bruk av søte objekter i protester og aktivisme mot den kinesiske regjeringen som opprettholder en streng sensur og begrenset uttrykingsfrihet.¹⁹ For å unngå den strenge sensuren så blir det brukt søte objekter som metaforer på personer, konflikter eller andre ting den kinesiske regjeringen ellers ville ha sensurert. Negative bemerkninger om Kinas president blir slått hardt ned på og sensurert så fort som mulig. For å komme unna denne sensuren har aktivister brukt Ole Brumm som metafor for den kinesiske presidenten og implisitt kommentert på negative ting eller gjort narr av presidenten i form av illustrasjoner av Ole Brumm, ofte stilt opp mot fotografier av presidenten.²⁰ Denne bruken av søte objekter er ikke-truende og skjermer oss fra de vonde implikasjonene ved budskapene samtidig som de gjør jobben sin og skaper oppmerksomhet på de negative og potensielt farlige tingene politiske styremakter kan finne på å anvende.

¹⁸Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. s 8-11

¹⁹ Dale, J. s 23-25

²⁰ Ole Brumm. BBC News



Koushi Sugawara og Daichi Sawamura, Ryunoske Tanaka og Yü Nishinoya Suncelia. deviantArt

Suncelias illustrasjoner fungerer som gode eksempler i dette tilfellet (illustrasjon 8-9). Begge illustrerer autoriteter på både den gode og onde siden. Illustrasjonen ovenfor viser karakterene Koushi Sugawara (18) og Daichi Sawamura (18) fra anime serien «Haikyuu!!!» som politibetjenter. Selv om illustrasjonen fremstiller en voksen og seriøs situasjon, med de ikoniske politiuniformene og skilt ofte assosiert med autoritet og en viss grad for tilbaketrukkethet i form av sosial interaksjon, undergraver den japanske manga- og anime stilen den autoritære konteksten. Det samme gjelder illustrasjonen av Ryunoske Tanaka (16) og Yü Nishinoya (17) blir fremstilt som yakuza (den japanske mafia). Meningen er at de skal se autoritære ut på en skremmende måte, men med store øyne, runde kinn og liten nese og munn ser de mer søte ut enn farlige. Nesten som små barn som har kledd seg ut og leker yakuza. Man kan si at den japanske manga- og anime stilen er så enkel og fokuserer på de søte visuelle elementene som er ekspressive og unge noe som gjør at det blir lettere for oss å krysse grensen fra den harde, skremmende og forventningskrevende virkeligheten og inn i minner og forestillinger om en yngre, lykkeligere og mindre krevende tid.

I begynnelsen av kapittelet så vi kort på Konrad Lorenzs kindchenschema som den mest populære og vanlige forklaring på responsen i møte med søthet. Dette skjemaet er i utgangspunktet ikke feil, men det oppstår problemer med den generelle betegnelsen om man ser på søthet og respons fra et flerkulturelt perspektiv. Joshua Paul Dale går dypere inn i hva søthet og dens mangfoldighet i kapittelet «*The appeal of the cute object*» ved å gå vekk ifra Lorenzs skjema som går ut ifra en iboende respons hos subjektet som vekker en beskyttende og pleiende respons og mot teorien om at det er det iboende potensialet i objektet som bringer frem ulike responser. Han argumenterer med andre ord at det er flere responser på søthet enn Lorenzs skjema og utdyper dette ved å gå igjennom det han referer til som den mørke siden av søthet og søt aggresjon.²¹

²¹ Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. s 35-36

Det engelske ordet «cute» stammer fra ordet «acute» og betyr uanstendig søt.²² Det engelske ordet har dermed en negativ konnotasjon i engelsktalende kulturer. Det japanske ordet «*kawaii*» kommer også fra et negativt ladet ord, «*kawaisou*» som betyr ynkelig, men har endret betydning fullstendig og er nå et eget begrep i seg selv med flere underordnede kategorier som for eksempel guro-kawaii (grotesk-søt), kimo-kawaii (skummel søt) og busu-kawaii (stygg-søt).²³

*Cuteness, in short, is not something we find in our children, but something we do to them. Because it aestheticizes unhappiness, helplessness, and deformity, it almost always involves an act of sadism on the part of its creator, who makes an unconscious attempt to maim, hobble, and embarrass the thing he [sic] seeks to idolize*²⁴



Originalt verk. Sakamichan. deviantArt



Suguru Daishou. Suncelia. deviantArt

Illustrasjonene ovenfor er et originalt verk av Sakamichan og ‘fanart’ av Suguru Daishou fra animeserien «Haikyuu!!» av Suncelia (illustrasjon 3 og 10). De har begge de samme estetiske kvalitetene oppgaven hittil har fokusert på. En slank anatomi med triangulære ansiktsformer. Minimalistiske fremstillinger av munn og nese ved bruk av streker eller tynne fargeflater og store øyne. Det som skiller dem i fra de andre illustrasjonene vi har gått igjennom er motivene. Begge motivene skal i utgangspunktet formidle en skremmende og sadistisk situasjon hvor karakteren i motivet ser ut til å være tilfredsstilt i det de utsetter andre for vold. I Sakamichans illustrasjon ser vi monstre som beveger seg bort ifra karakteren i frykt. Suncelia har valgt å ikke vise offeret i sin illustrasjon, men gliset på Suguru forteller oss at dette er noen han ser fram til å skade. Det som derimot virker mot sin hensikt i disse illustrasjonene er nettopp de estetiske kvalitetene i den japanske manga- og animestilen. Slik som vi så på de tidligere illustrasjonene til Suncelia hvor

²² Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. S 39

²³ Dale, J. s 39

²⁴ Dale, J. s 37

stilen undergraver det autoritære inntrykket karakterene var ment å formidle, så undergraver stilen den sadistiske stemningen. Den smale haken og runde kinnene på begge illustrasjonene får karakterene til å se små og myke ut fremfor sadistisk og farlig. Uttrykket til Suguru er så minimalistisk fremstilt at man lett kan se for seg at han gjør seg klar til å vinne en volleyball kamp. Det er omgivelsene hans, blodet som har sprutet på ham og våpenet som forteller oss noe annet. Hadde man fjernet disse elementene hadde ikke ansikts-uttrykket kunne formidlet den samme sadistiske holdningen. Sakamichans illustrasjon faller inn under de samme forholdene. Fjerner man alt rundt karakteren ville ikke motivet formidlet det samme.

Sitatet til Daniel Harris ovenfor peker ut flere ting Dale er uenig i, som for eksempel subjektets rolle i møte med søthet. Det han her velger å fokusere på er Harris argument om den sadistiske siden ved søthet og som Sianne Ngai hevder har en indre ustabilitet ved søthet i utgangspunktet som gir rom for sadisme. Dette mener Dale stammer fra et snevert syn og tolkning ut ifra den negative konnotasjonen av «*cute*». Ved å argumentere med utgangspunkt i det japanske ordet «*kawaii*» og dets mange muligheter og ved å se på den indre ustabiliteten av søthet i lys av subjektets fantasi som former objektet i møte med søthet som igjen gjenspeiles på subjektet kommer han frem til at responsen man opplever ved mørk søthet eller aggresjon ikke er av sadistisk natur, men snarere av masochistisk natur.²⁵ Dale illustrerer dette ved å bruke Mori Chacks karakter Gloomy Bear. Gloomy Bear er ikke voldelig fordi han vil det er bare i hans natur og gjør bjørnen uskyldig i sine handlinger. Karakteren Pity, gutten som reddet Gloomy Bear viser kun kjærlighet mot bjørnen selv om han selv har blodige skader fra bjørnen fordi han forstår Gloomys natur og ser på Gloomy som søt. Det er altså det søte objektet som påvirker subjektet her. Dale formulerer dette forholdet slik; «*The encounter with cuteness establishes an intimacy between subject and object, and the intensity of this experience blurs the boundaries between them.*»²⁶

Med denne tankegangen er det mulig å se på den japanske manga- og animestilen som et medium egnet til å uttrykke seg på et søtt estetisk vis. Enkelheten ved stilen gjør det lettere å prosjektere egenskaper og situasjoner fra subjektets fantasi slik at det søte objektet kan utfolde seg og igjen gjenspeiler subjektet på ulike nivå. Skille mellom subjektet og objektet, eller i dette tilfelle kunstneren og tegnestilen, blir uklart og det blir lettere å adoptere manga- og animestilen som sin egen stil.

²⁵ Dale, J. *The aesthetics and affects of cuteness*. s 38-39

²⁶ Dale, J. s 41-42

Konklusjon

Gjennom diskusjon og analyse har vi sett på hvordan det vestlige begrepet «kitsch» og det japanske begrepet «kawaii» kan gi oss en bedre forståelse på hvorfor den japanske manga- og animestilen appellerer til vesten. Det er blitt presisert at det er hovedperspektiver, subjektiv realisme og sosiologiske og historiske teorier innen kitschbegrepet, men at vi har fokusert på det estetiske ved «kitsch». Ut ifra Kulkas tre spørsmål om estetiske kvaliteter ved kitsch-kunst har vi gått ut ifra at kitsch-kunst bygger på det følelseladete objekt, det umiddelbart gjenkjennelige og de stereotypiske kanon elementene. Den japanske manga- og animestilen ser til, gjennom analysen, å dele disse egenskapene med kitsch-kunst. Gjennom «Kawaii» har vi utforsket hva som universelt oppleves som søtt og hvilke typer responser disse søte kvalitetene frembringer. En av årsakene til at vi har glede og beundring av søt estetiske verker er at de er lettere å forholde seg til enn realiteten. I dagens samfunn trenger vi ett avbrekk i hverdagen og ved å bruke søt estetiske verk rundt oss er vi i stand til å rømme inn i en hverdag hvor skremmende og forventningskrevende faktorer fra virkeligheten ikke oppleves med samme intensitet. Gjennom analysen kommer vi frem til at den japanske manga- og animestilen er så enkel og fokuserer på de søte visuelle elementene som er ekspressive og unge. Sett ut ifra ett kunstnerperspektiv gjør stilens enkelhet det lettere å prosjektere egenskaper og situasjoner som svekker skille mellom kunstner og verk og gjør det lettere å ta til seg manga- og animestilen som sin egen. Det er nok mer med den japanske manga- og animestilen, enn hva disse to begrepene kan forklare, som gjør at den har blitt så appellerende i vesten. Analysen kan ikke gi en presis konklusjon til problemstillingen, men den kan fungere som en start til videre undersøkelse.

Litteratur

Congdon, Kristin G og Doug Blandy. «What? Clotheslines and Popbeads Aren't Trashy Anymore?: Teaching about Kitsch». *Studies in Art Education*, Vol 46, 2005, Nr 3: s 197-210.

https://www.jstor.org/stable/3497080?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents .

Dale, Joshua Paul, Joyce Goggin, Julia Leyda, Anthony P. McIntyre og Diane Necra. 2016. *The aesthetics and affects of cuteness*. New York. Routledge.

Frenchy, Lunning. 2006. *Emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press.

Kinsella, Sharon. «Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement». *The Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, Nr. 2, 1998, s. 289-316
<https://www.jstor.org/stable/133236> .

Kulka, Tomas. 1996. *Kitsch and Art*. Pennsylvania. The Pennsylvania State University Press.

Lau, Chung Yim. "Manga Drawing as Stereotyped Aesthetics". *Visual Arts Research*, Vol 39, 2013, Nr 2: s 42-53. <https://www.jstor.org/stable/10.5406/visuartsrese.39.2.0042>

McDonell, Stephen. «Why China censors banned Winnie the Pooh» BBCNews, Beijing 17.07.2017. <https://www.bbc.com/news/blogs-china-blog-40627855> .

Toku, Masami. «What Is Manga?: The Influence of Pop Culture in Adolescent Art». *Art Education*, Vol. 54, 2001, Nr. 2, s 11-17. https://www.jstor.org/stable/3193941?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents

Wichmann, Siegfried. 1981. *Japonisme : the Japanese influence on Western art since 1858*. Oversatt av Mary Whittall. Thames & Hudson

Kunstnere

Laovaan:

deviantArt «Laovaan». 15.11.2019. <https://www.deviantart.com/laovaan>

Instagram «Laovaan». 15.11.2019. <https://www.instagram.com/laovaan/>

Laovaan. «Ian Manning». Digital illustrasjon. 27.07.2017.

<https://www.deviantart.com/laovaan/art/Ian-Manning-695006931> .

Laovaan. «Viktor Nikiforov». Fotografi av en akvarell illustrasjon. 18.12.2016.

<https://www.deviantart.com/laovaan/art/Viktor-Nikiforov-651938950> .

Laovaan. «Happy Halloween». Digital illustrasjon. 31.10.2018.

<https://www.deviantart.com/laovaan/art/Happy-Halloween-770600396> .

Laovaan. «Ian showing off». Digital illustrasjon. 20.09.2018.

<https://www.deviantart.com/laovaan/art/Ian-showing-off-764796159> .

Laovaan. «Ian Manning». Digital illustrasjon. 15.11.2019.

<https://www.instagram.com/p/ByQZ1SmIgpN/>

Laovaan. «Ian Manning». Digital illustrasjon. 15.11.2019.

<https://www.instagram.com/p/BwxVdZfHfSk/>

Naschi:

deviantArt «Naschi». 15.11.2019. <https://www.deviantart.com/naschi>

Naschi. «Ariel». Foto av akvarell illustrasjon. 26.03.2019

<https://www.deviantart.com/naschi/art/Ariel-791222878> .

Naschi. «Disney Frozen». Digital illustrasjon. 21.12.2013.

<https://www.deviantart.com/naschi/art/Disney-Frozen-421197891> .

Sakamichan:

deviantArt «Sakamichan». 15.11.2019. <https://www.deviantart.com/sakimichan> .

Sakamichan. «Hey Monsters». Digital illustrasjon. 25.08.2011.

<https://www.deviantart.com/sakimichan/art/Hey-Monsters-254985497> .

Sakamichan. «Misty». Digital illustrasjon. 10.04.2017.

<https://www.deviantart.com/sakimichan/art/Misty-673949197> .

Sakamichan. «Nick n Judy». Digital illustrasjon. 01.10.2016.

<https://www.deviantart.com/sakimichan/art/Nick-n-Judy-637462608> .

Suncelia:

deviantArt «Suncelia». 15.11.2019. <https://www.deviantart.com/suncelia>.

Suncelia. «Haikyuu!! Bye-bye, kitty!». 28.03.2017.

<https://www.deviantart.com/suncelia/art/Haikyuu-Bye-bye-kitty-671560266> .

Suncelia. «Haikyuu!! Mafia Bros». Digital illustrasjon. 19.08.2017.

<https://www.deviantart.com/suncelia/art/Haikyuu-Mafia-Bros-699742330> .

Suncelia. «Haikyuu!! Suga and Daichi». Digital illustrasjon. 14.12.2016.

<https://www.deviantart.com/suncelia/art/Haikyuu-Suga-and-Daichi-651165716> .

Illustrasjoner

Illustrasjon 1: Misty fra «Pokémon». Sakamichan. deviantart. 10.04.2017



Illustrasjon 2: Judy Hopps og Nick Wilde fra «Zootopia». Sakamichan. deviantart. 01.10.2016



Illustrasjon 3: «Hey Monsters»Originalt verk. Sakamichan. deviantart. 25.08.2011



Illustrasjon 4: Ian Manning (original karakter). Laovaan. deviantart. 27.07.2017



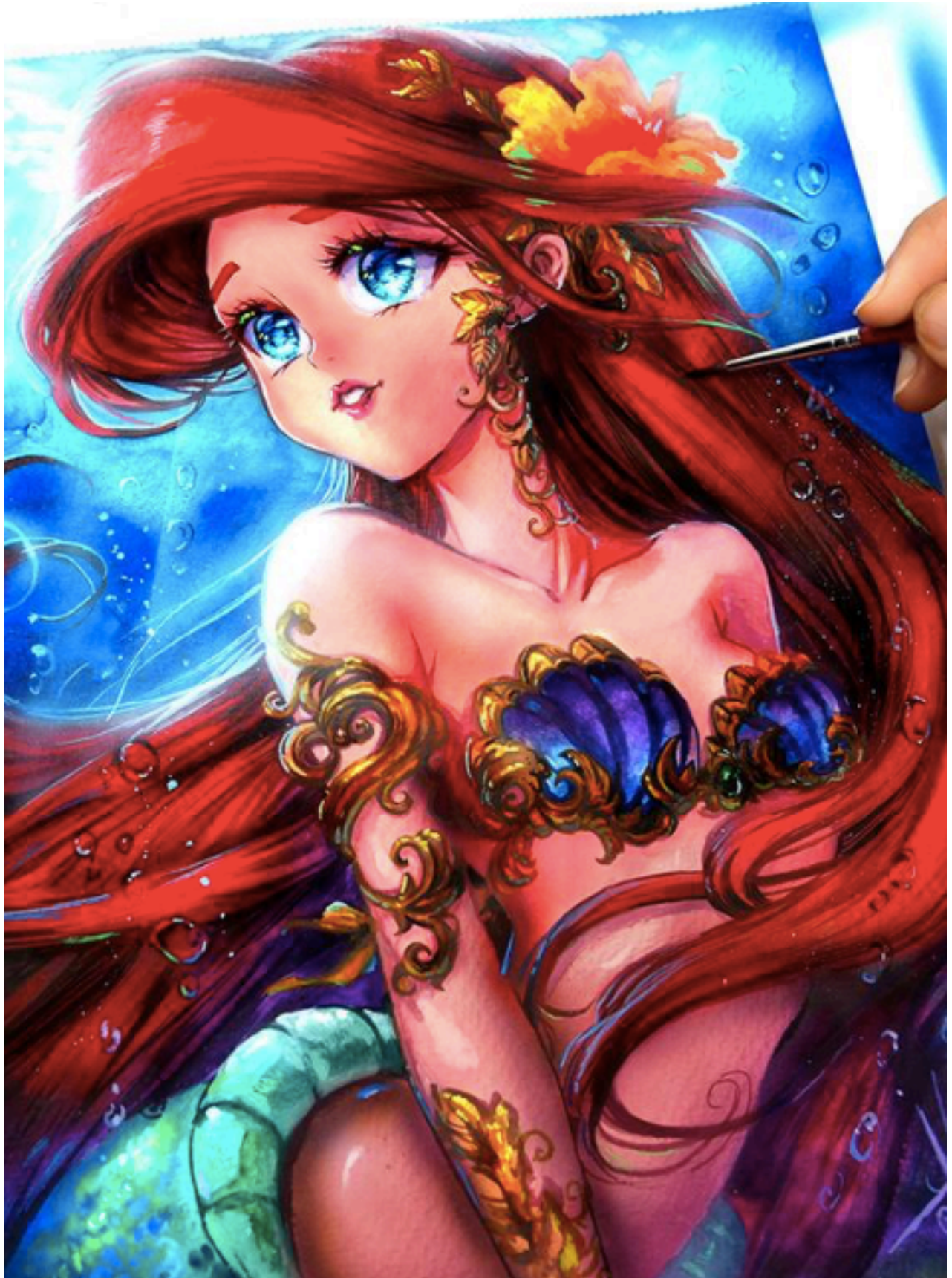
Illustrasjon 5: Victor Nikiforov fra «Yuri on Ice». Laovaaan. deviantart. 18.12.2016



Illustrasjon 6: Elsa fra «Frost». Naschi. deviantart. 21.12.2013



Illustrasjon 7: Ariel fra «Den lille havfruen». Naschi. deviantart. 26.03.2019



Illustrasjon 8: Koushi Sugawara og Daichi Sawamura fra «Haikyuu!!». Suncelia. deviantart. 14.12.2016



Illustrasjon 9: Ryunoske Tanaka og Yū Nishinoya fra «Haikyuu!!». Suncelia. deviantart.
19.08.2017



Illustrasjon 10: Suguru Daishou fra «Haikyuu!!». Sakamichan. deviantart. 28.03.2017

