

BUNDESKUNSTHALLE



COMICS! MANGAS! GRAPHIC NOVELS!

7. Mai bis 10. September 2017

Medienkonferenz: Donnerstag, 4. Mai 2017, 15.30 Uhr

Inhalt

1.	Allgemeine Informationen	Seite 2
2.	Informationen zur Ausstellung	Seite 4
3.	Wandtexte	Seite 5
4.	Ausstellungskatalog	Seite 14
5.	Vermittlungsangebote zur Ausstellung	Seite 15
6.	Sommerferienprogramm	Seite 21
7.	Inklusionsangebote	Seite 22
8.	Angebot für Integrationskurse	Seite 24
9.	Laufende und kommende Ausstellungen	Seite 25

Leiter Unternehmenskommunikation / Pressesprecher
Sven Bergmann
T +49 228 9171-204
F +49 228 9171-211
bergmann@bundeskunsthalle.de

Kunst- und Ausstellungshalle
der Bundesrepublik Deutschland GmbH

Friedrich-Ebert-Allee 4
53113 Bonn
T +49 228 9171-0
F +49 228 234154
www.bundeskunsthalle.de

Geschäftsführer
Reinier Wolfs
Dr. Bernhard Spies

Vorsitzender des Kuratoriums
Ministerialdirektor Dr. Günter Winands

HRB Nr. 5096
Amtsgericht Bonn
Umsatzsteuer ID Nr. DE811386971

Konto 3 177 177 00
Deutsche Bank Bonn
BLZ 380 700 59
IBAN DE03 3807 0059 0317 7177 00
BIC DEUTDE33080



Allgemeine Informationen

Dauer der Ausstellung	7. Mai bis 10. September 2017
Intendant	Rein Wolfs
Kaufmännischer Geschäftsführer	Bernhard Spies
Kuratoren der Ausstellung	Alexander Braun Andreas C. Knigge
Ausstellungsleiter	Ulrich Best
Leiter Unternehmenskommunikation / Pressesprecher	Sven Bergmann
Ausstellungskatalog / Presseexemplar	32 € / 16 €
Öffnungszeiten	Dienstag und Mittwoch: 10 bis 21 Uhr Donnerstag bis Sonntag: 10 bis 19 Uhr Feiertags: 10 bis 19 Uhr Freitags für angemeldete Gruppen und Schulklassen ab 9 Uhr geöffnet Montags geschlossen
Eintritt regulär / ermäßigt / Familienkarte	10 € / 6,50 € / 16 €
Happy-Hour-Ticket	7 € für alle Ausstellungen Dienstag und Mittwoch: 19 bis 21 Uhr Donnerstag bis Sonntag: 17 bis 19 Uhr (nur für Individualbesucher)
Öffentliche Führungen	Mittwochs, 18 Uhr Sonn- und feiertags: 14 Uhr 3 € / ermäßigt 1,50 €, zzgl. Eintritt
Kinderführungen	Sonn- und feiertags: 14 Uhr Teilnahme frei mit Eintrittskarte
Verkehrsverbindungen	U-Bahn-Linien 16, 63, 66 und Bus- Linien 610, 611 und 630 bis Heussallee / Museumsmeile
Parkmöglichkeiten	Parkhaus Emil-Nolde-Straße Navigation: Emil-Nolde-Straße 11, 53113 Bonn

Presseinformation (dt. / engl.)

www.bundeskunsthalle.de/presse

Informationen zum Programm
und Anmeldung zu
Gruppenführungen

T +49 228 9171-243
F +49 228 9171-244
kunstvermittlung@bundeskunsthalle.de

Allgemeine Informationen (dt. / engl.)

T +49 228 9171-200
www.bundeskunsthalle.de

Partner



Medienpartner




Kulturpartner



Gefördert durch





Informationen zur Ausstellung

Mit rund 300 Exponaten aus den USA, Europa und Japan ist *Comics! Mangas! Graphic Novels!* die bisher umfangreichste Ausstellung zur Geschichte dieses Bildmassenmediums in Deutschland.

„Mit dem Comic entstand die erste mediale Jugendkultur, die längst erwachsen geworden ist: Der Comic meistert heute alle denkbaren Sujets – in den besten Fällen mit großem künstlerischen und literarischen Anspruch, und selten ganz ohne Humor.“, so Rein Wolfs, Intendant der Bundeskunsthalle.

Wilhelm Busch zum Trotz: Der moderne Comic ist eine amerikanische Erfindung und das erste Bildmassenmedium der Kulturgeschichte. Er trat, zeitgleich mit dem Film, kurz vor dem Beginn des 20. Jahrhunderts in New York, dem Zielhafen zigtausender Einwanderer aus Europa, in die Welt und entwickelte sich binnen weniger Jahre zu einer verbindenden Volkskultur, über deren Pointen Iren, Deutsche, Italiener und Russen nun gleichermaßen lachen konnten. Sein Geheimnis: Die untrennbare Verschmelzung von Zeichnung und Text, durch die die Bildfolgen auf wundersame Weise »in Bewegung« geraten und zu erzählen beginnen. Zur ersten populären Figur wurde ab 1896 *The Yellow Kid*, und *Comics! Mangas! Graphic Novels!* eröffnet mit diesem Markstein grafischen Erzählens.

In sechs Abteilungen zeichnet die Ausstellung die Entwicklung des Comics von seinen Anfängen als zunächst ausschließlich komische Unterhaltung in den farbigen Sonntagsbeilagen der New Yorker Tagespresse und bald auch landesweit täglich erscheinenden »strips« bis hin zu heutigen Phänomenen wie dem Manga und der Graphic Novel nach. Anfangs eine hochgeschätzte Kunst, die unvergessene Klassiker hervorbrachte wie *Little Nemo* oder *Krazy Kat* und später auch Abenteuerserien wie *Flash Gordon* und *Prinz Eisenherz*, wurde der Comic mit dem Aufkommen der Hefte und der Superhelden (*Superman*, ab 1938) allerdings auch zum »trivialen« Massenprodukt für Kids und unterlag schließlich mit dem 1954 in den USA in Kraft getretenen Comics Code als Gattung per se den strikten Einschränkungen durch den Jugendschutz.

Die Befreiung vom Image des »Blasenfutters für Analphabeten« läuteten endgültig erst Robert Crumb 1968 mit seinem Underground-Heft *Zap Comix* und Will Eisner mit seiner ersten Graphic Novel, *Ein Vertrag mit Gott* (1978), ein. Heute präsentiert sich der Comic, inzwischen zur »neunten Kunst« erklärt, wieder als eine erstaunlich vitale und kreative Ausdrucksform, deren Formenreichtum und Vielgestaltigkeit die Ausstellung mit ausgewählten Meisterwerken von Künstlern wie Crumb, Eisner, Moebius, Jacques Tardi, Enki Bilal, Lorenzo Mattotti oder Chris Ware dokumentiert. Je eine eigene Abteilung widmet sich speziell der Entwicklungsgeschichte des Comics in Europa mit herausragenden Originalseiten von *Tim und Struppi* bis *Asterix* sowie dem Manga, der in den 1990er-Jahren auch außerhalb Japans seinen Weg zu einer neuen, inzwischen weltweit verbreiteten Jugendkultur antrat.

Wandtexte

Superman, Micky Maus, Asterix oder *Charlie Brown* – die populären Figuren des Comics begegnen uns überall. Lange waren Comics als »Schund« verpönt, heute gelten sie als »neunte Kunst« und erobern als »Graphic Novels« die Feuilletons.

In diesem Spannungsfeld verläuft die Geschichte der Gattung, die um 1900 ihren Anfang nahm. Die ersten Serien erschienen in den Unterhaltungsbeilagen amerikanischer Zeitungen, ihre Helden waren Vorläufer Charlie Chaplins oder Buster Keatons und ebenso populär. Im ethnischen Gemisch New Yorks avancierte der Comic schnell zur modernen Massenkultur.

Geformt hat er sich aus Stilmitteln der Karikatur und der im 19. Jahrhundert in Europa aufgekommenen Bildergeschichten. Seine Figuren setzt er durch den »filmischen« Ablauf seiner Bilder »in Bewegung« und lässt sie – das gleichzeitig aufkommende Kino ist noch stumm – durch die unmittelbare Verknüpfung von Text und Zeichnung sogar »sprechen«.

In der Alten Welt ist man an Bildergeschichten nach der Art von Wilhelm Busch gewöhnt. Lange wird der Comic ignoriert, erst ab Mitte der 1920er-Jahre übernehmen erste Zeichner die Sprechblase. Aber dann werden der Einfluss aus Amerika und eigene Entwicklungen jäh unterbrochen; erst nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs kann sich der moderne Comic in Europa tatsächlich etablieren.


Ähnlich ist es in Japan, das sich in den 1950er-Jahren zu einer dritten Hochburg der Comic-Produktion entwickelte. Im Westen wird der Manga lange nicht wahrgenommen, auch, weil er sich von »hinten« nach »vorn« und von rechts nach links liest.

Als Strip, Heft oder Band einer Albumserie ist der Comic zunächst ein Produkt der Unterhaltungsindustrie. Künstlerischen Freiheiten und neuen Ideen waren während des größeren Teils seiner Geschichte somit stets Grenzen gesetzt. Trotz zahlreicher Einschränkungen haben viele Künstler förmlich Wunder vollbracht und die erzählerischen und grafischen Möglichkeiten der Gattung ständig weiterentwickelt. Bis schließlich eine Generation kam, die mit allen Konventionen brach und so den Comic möglich machte, wie er sich heute zeigt.

Eine Geschichte des Comics ist somit vor allem die Geschichte seiner Bildvirtuosen.

1. Comic-Strips

Knapp 30 Jahre lang gab es Comics fast ausschließlich in amerikanischen Tageszeitungen: ab ca. 1896 als beigelegte Farbsupplemente in den Sonntagszeitungen und ab 1907 auch in den Werktagausgaben als Bildstreifen in Schwarzweiß. Die qualitativ besten und schnellsten Druckmaschinen der Zeit



standen somit nicht im Dienste der »Hochkultur«, sondern versorgten Millionen von Lesern mit Comic-Unterhaltung: groß und in Farbe! In einer Welt ohne Radio, Fernsehen oder Internet war das eine Sensation: Humor und optische »Special Effects« für die wenigen Cents, die eine Zeitung kostete. Entsprechend mächtig war das Medium. Erfolgreiche Comic-Zeichner wurden schnell sehr wohlhabend. Die Auflage einer Zeitung stand oder fiel mit der Attraktivität ihrer Comic-Serien.

Diese radikale Demokratisierung der Bildkultur konnte nicht allen gefallen. Bilder für Jedermann (und dessen Frau und Kinder) zum »verbrauchen« waren den Vertretern traditioneller Bilderwelten höchst suspekt: Ex und hopp, denn am nächsten Tag oder Sonntag gab es schon die nächste Lieferung Comics. Die schnelle Art, in der wir heute Bilder konsumieren, nahm hier ihren Anfang.

Anfänge

Eigentlich wollten die frühen Comics die Leser nur unterhalten. Aber auch burlesker Slapstick kann politisch sein, wenn sich seine Akteure gegen jede gesellschaftliche Norm verhalten: »Society is nix!« Eigentlich wollten Comics keine Kunst sein und waren es doch, wenn etwa Winsor McCay seine surrealistischen Traumserien zeichnete – 20 Jahre vor Salvador Dalí oder René Magritte.

Die Pionierjahre des Comics waren geprägt von wilden Experimenten und überschäumendem Einfallsreichtum. Alles war erlaubt, so lange es die Leser als treue Kunden einer Zeitung bei der Stange hielt.

Die liebe Familie

Die ersten Comic-Serien stellten gerne Figuren in den Mittelpunkt ihrer Geschichten, die eher am Rande der Gesellschaft existierten, etwa Kinder, Landstreicher oder Tiere. Das entsprach der traditionellen Rolle des Hofnarren: Der Machtlose konnte sich am besten und ungefährlichsten über den Mächtigen lustig machen. Als aber auch in der Mittelschicht zunehmend das Comic-Fieber grassierte, entwickelte sich der Typus des Familien-Strips. Comics parodierten nun die Verhältnisse in Mietshäusern, die Probleme junger Familien oder den American Dream, vom Tellerwäscher zum Millionär, wie ihn George McManus in seinem Strip *Bringing Up Father* als Running Gag thematisierte.

Menschliche Tiere

Tiere, die sich wie Menschen verhalten, waren von der ersten Stunde an eine Konstante in den Comic-Geschichten. Mit *Krazy Kat* von George Herriman entstand nicht nur eine Blaupause für alle folgenden Mäuse und Katzen von *Felix* bis *Micky Maus*, sondern auch ein einsames Meisterwerk: Besser und komplexer kann Comic nicht sein. In seinen Sonntagsseiten schuf Herriman ab 1916 – als Samuel Beckett noch zur Schule ging – ein »absurdes Theater« und feierte die künstlerische Freiheit seiner Zeichenfeder.

Helden und Abenteurer

Auch während der 1930er-Jahre war der Comic noch eine Größe am Markt, sah sich aber zunehmender Konkurrenz ausgesetzt. Der Siegszug des Radios mit seinen spannenden Hörspielen war neben dem Kino und Romanheften der härteste Mitbewerber am Unterhaltungsmarkt – vom aufkommenden Comic-Heft ganz zu schweigen. Ernstere Themen wie in *Dick Tracy* und neue realistische Genre wie Abenteuergeschichten oder Science-Fiction waren der Trend der Stunde. Zudem litt Amerika unter der Weltwirtschaftskrise. Exotische Schauplätze und starke Helden boten Fluchten aus dem schweren Alltag.

Comic-Strips heute

Sukzessive verlor der Comic-Strip im Laufe der Jahrzehnte in den Tageszeitungen seine Bedeutung. Der Raum für Comics wurde immer enger bemessen. Zu kostbar war die Fläche für potenzielle Werbekunden. Selbst ein Bestsellerautor wie Charles M. Schulz mit seinen *Peanuts* musste sich 1988 damit abfinden, dass sein Tagesstreifen von vier auf drei Panels gekürzt wurde. Heute spülen bei erfolgreichen Strips wie *Garfield* vor allem die Rechte für Merchandising-Artikel und Lizenzen Millionen auf die Konten der Urheber.


2. Comic-Hefte

Mit der Erfindung des Comic-Heftes (engl. »Comic book«) Ende der 1930er-Jahre erwuchs den Zeitungs-Strips eine neue Konkurrenz. Zunächst nur als Reprint von Strips konzipiert, wurde das Comic-Heft durch die Erfindung *Supermans* zu einem eigenen Genre – dem der Superhelden. Die Zeitungen gerieten in Zugzwang und mussten nun ihrerseits populäre Figuren wie *Superman* oder *Batman* als Lizenz einkaufen. Will Eisner wurde außerdem beauftragt, die traditionellen Strips durch ein den Zeitungen beigelegtes Heft zu ersetzen: die Geburtsstunde von *The Spirit*.

Durch das Comic-Heft entwickelte sich auch eine völlig neue Zielgruppe. Während die Zeitungen von Erwachsenen gekauft wurden, zielte das Comic-Heft stärker auf das Taschengeld der Jugendlichen. So begann sich die erste Jugendkultur des 20. Jahrhunderts auszubilden. Die Produktionsbedingungen änderten sich ebenfalls radikal. Im Mittelpunkt stand jetzt nicht mehr der geniale Schöpfer, sondern von Zeichnern gegründete Studiobetriebe oder gleich der Verlag selbst, die den Herstellungsprozess in eine Art Fließband-Manufaktur verwandelten: Texten, Vorzeichnen, Tuschen, Lettern und Kolorieren wurde nun in verschiedene Hände gelegt.

Superhelden

In schneller Folge etablierte sich neben *Superman* ein ganzes Heer von Helden wie *Batman*, *Captain America*, *Wonder Woman* oder *Captain Marvel*, die sich während des Zweiten Weltkriegs nicht zu schade waren, gegen Nazis und Japaner anzutreten. Die Auflagenzahlen von Comic-Heften explodierten geradezu, und Comics waren auch im Gepäck der amerikanischen Soldaten.



Immer wenn eine Welle des Superhelden-Booms abzuflauen drohte, gewannen die Verleger mit Hilfe frischer Zeichner und geschickter Neuinterpretationen, einer neuen Erzählung aus anderer Perspektive, ihre Leser zurück – etwa der Marvel-Verlag in den 1960er-Jahren, der mit einem neuen Typus von zweifelnden, menschlichen Superhelden wie den *Fantastic Four* oder *Spider-Man* eine neue Generation von jugendlichen Lesern elektrisierte.

Romantik

Dass es ausgerechnet das Studio von Jack Kirby (und Joe Simon) war, das 1947 die Welle von Romantik-Comics auslöste, entbehrt nicht einer gewissen Ironie, ist doch Kirby eher als Schöpfer von *Captain America*, den *Fantastischen Vier*, *Hulk*, *Thor* und *Iron Man* in die Geschichte eingegangen. Dennoch: Zwischen 1947 und 1956 zeichnete Kirby gut 3300 Comic-Seiten. Deutlich mehr als die Hälfte davon waren Romantik-Geschichten. Zum ersten Mal in der Geschichte gab es nun auch Comics für ein vornehmlich weibliches Publikum. Ein Phänomen, das sich erst Ende des 20. Jahrhunderts beim Siegeszug des Manga in den westlichen Ländern wiederholen sollte.

Walt Disney


Das Herzstück von Walt Disneys Imperium war stets die Zeichentrickproduktion. Lizenzen für eine Auswertung seiner Figuren als Comic zu vergeben war aber ein willkommener Nebeneffekt, um die Charaktere populär zu machen: so geschehen 1930 mit *Mickey Mouse* und 1942 mit *Donald Duck*. Die wichtigen frühen Zeichner, wie Floyd Gottfredson oder Carl Barks, stammten alle aus Disneys Trickfilmproduktion. Während Disney-Comics ihre Bedeutung in den USA heute vollständig verloren haben – die letzte Hefreihe wurde bereits vor 20 Jahren vom Markt genommen –, sind sie in Europa beliebt wie eh und je.

Crime und Horror

Die Comic-Produzenten der 1950er-Jahre suchten nach Themen, mit denen sie gegen die starke Konkurrenz von Groschenromanen, B-Movies und Hörspielen bestehen konnten. Harte Crime-Stoffe, Horror-, Kriegs- und Science-Fiction-Geschichten fesselten die Leser am meisten – brachten allerdings auch die Gegner des Comics in Stellung. Waren es zunächst nur Kirchen, Schulen und Elternverbände, die sich empörten, so griff schließlich auch die Politik in Form eines Senatsausschusses ein. Die Hexenjagd endete 1954 mit dem sogenannten »Comics Code«, einer Selbstzensur der Verlage, die jegliche Darstellung von Gewalt, Sexualität, Drogen, aber z.B. auch Scheidungen und Fluchen verbot.

Das MAD-Magazin

Am meisten litt der EC-Verlag unter dem Comics Code. Seine Horrortitel – dunkle Moritaten über die Abgründe der menschlichen Seele – waren sein wirtschaftliches Rückgrat gewesen. Glücklicherweise konnte sich der Redakteur Harvey Kurtzman bereits 1952 mit der Gründung eines satirischen Comic-Magazins durchsetzen: *MAD*. Es wurde für die nächsten zwei Jahrzehnte zum einsamen Hort einer subversiven Comic-Kultur. Seine Strahlkraft reichte bis nach Europa. Der Belgier Morris, der zu dieser Zeit in New York lebte, nahm



MAD zum Anlass, seinen Cowboy *Lucky Luke* fortan noch frecher und boshafter auftreten zu lassen.

3. Europa

Angekündigt hatte sich der Comic in Europa schon Mitte des 19. Jahrhunderts. Ab 1798 erleichterte die Lithografie die Vervielfältigung von Zeichnungen, und mit fortschreitender Alphabetisierung entstand ein neues Lesepublikum. Bilderbogen wurden zum Massenmedium. Zeichner wie Rodolphe Toepffer, Gustave Doré, Wilhelm Busch oder Heinrich Hoffmann entwickelten ganz neue Formen der Bilderzählung, doch erst durch die Verschmelzung von Text und Zeichnung mittels der Sprechblase entstand in New York durch Richard Outcault der moderne Comic.

Während dieser sich in Windeseile über ganz Nordamerika verbreitete, blieb es in Europa bei der bewährten Form der klassischen Bildergeschichte. Erst ab 1925 greifen auch hier, inspiriert von Abdrucken erster Zeitungsserien aus den USA, einzelne Zeichner die Sprechblase auf. Zu den Ersten zählt in Belgien Hergé, der den europäischen Comic in der Folge mit seiner »klaren Linie« maßgeblich prägt. Doch gerade, als der Comic in Europa Fuß zu fassen beginnt, beginnt der Zweite Weltkrieg. Damit wird seine Entwicklung jäh unterbrochen.

Hergé und die »klare Linie«

Die ersten Geschichten, die Hergé bereits als Teenager im Umfeld der belgischen Pfadfinderbewegung zeichnet, sind noch als Bildergeschichten gestaltet, Sprechblasen verwendet er erst, als er 1929 *Tim und Struppi* beginnt. Hergé findet schnell zu einem eigenen, höchst effektiven Stil, der später »ligne claire« genannt wird. Durch den enormen Erfolg seiner Serie, ein nach ihr benanntes Comic-Magazin (*Tintin*, ab 1946) und vor allem durch das 1950 gegründete Studio Hergé, in dem sich eine Reihe von Zeichnern seine Stilistik zu eigen macht, wird Hergé der einflussreichste Comic-Künstler Europas.

Spirou, Lucky Luke, die Schlümpfe und Co.

Anders als *Tintin* erscheint das Magazin *Spirou* bis heute. 1938 gegründet, fiel es nach der deutschen Besetzung der Zensur zum Opfer und konnte erst Ende 1944 wieder erscheinen. In der Folge entstehen hier etliche der erfolgreichsten europäischen Figuren wie *Lucky Luke*, *Die Schlümpfe* oder das *Marsupilami*. Während *Tintin* eine geordnete und rationale Welt postuliert, herrscht in *Spirou* ein poetisch-burleskes Chaos, das in dem von André Franquin 1957 geschaffenen Redaktionsboten Gaston am offensichtlichsten zutage tritt.

Der Comic wird erwachsen

Der erste Funke einer europäischen Comic-Kultur entzündete sich im französischen Sprachraum und sprang vor allem auf die Niederlande, nach Spanien und Italien über. Das belgische Magazin setzt sich in den 1960er-Jahren neben den Heften nach amerikanischem Vorbild als ein europäisches Format durch: Auf die Veröffentlichung in wöchentlichen Fortsetzungen folgt das



Album. Eine ähnliche Ballung herausragender Talente, wie sie sich in Belgien und später auch in Frankreich fand, gab es allerdings nirgendwo sonst in Europa.

4. Mangas

Der Manga gehört heute weltweit zur Jugendkultur, lange jedoch blieb sein Einflussbereich auf Japan beschränkt. Populär wurde der Begriff Manga – »diverse Bilder« – durch Hokusais zwischen 1814 und 1878 veröffentlichte Holzschnittbücher. Erste Zeitungsserien kamen Anfang des 20. Jahrhunderts auf. Bald schon hatten die vertikalen »Strips« jeweils vier Bilder. In den 1930er-Jahren entstand der episch erzählende »story manga«, zu dessen Pionier nach dem Krieg Osamu Tezuka wurde, heute als »manga no kamisama« (Gott der Mangas) verehrt.

Zunächst wandte sich der Manga an Kinder. Seine Magazine sprechen Jungen (*shōnen manga*) und Mädchen (*shōjo manga*) thematisch wie stilistisch jeweils anders an. Ende der 1950er-Jahre beginnen jüngere Zeichner mit grafischen Erzählungen für Erwachsene, den Bilddramen des *Gekiga* mit ihren oft düsteren Themen. Heute gibt es so viele Genres und Stile, dass ein Gesamtüberblick kaum noch möglich ist. Im Medienverbund mit Animes, Computerspielen und Light Novels erreichen einige Serien Millionenaufgaben.

Tezuka – der »Gott der Mangas«

Was Hergé für den europäischen Comic bedeutet, ist Osamu Tezuka für den Manga. Er verhalf dem dynamisch unterhaltenden »story manga« zum Durchbruch: Gleich sein erster Versuch 1947 umfasste 200 Seiten. Fasziniert von Walt Disney, hatte Tezuka Trickfilmer werden wollen, doch dafür fehlten ihm zunächst die Mittel. Erst 1961 gründete er schließlich doch ein Anime-Studio und begann, neben seiner Arbeit als *Mangaka* (Manga-Autor), mit der Verfilmung seiner Erfolgsserie *Astro Boy*.

Gekiga – dramatische Bilder

In den 1950er-Jahren beginnt eine junge Generation von Zeichnern mit dem Erzählen von Geschichten, die sich in ihrer Intention sowie in Atmosphäre und Stil deutlich vom Manga für Kinder unterscheiden: Sie handeln von Verzweiflung und Armut in der japanischen Nachkriegsgesellschaft, von Gewalt und häufig auch Sex, denn sie richten sich an junge Erwachsene. Zu den im Ausland bekanntesten Zeichnern zählt Yoshihiro Tatsumi, der für das neue Genre 1957 auch den Begriff »gekiga« (dramatische Bilder) prägte.

Mangas heute

Nirgendwo sonst sind Comics populärer als in Japan. Seit Jahrzehnten stellen sie dort ein Drittel aller Druckerzeugnisse. Erfolgreich ist der Manga vor allem deshalb, weil er die Befindlichkeit und die Konflikte seiner jeweiligen Zielgruppen verhandelt und in seiner Vielfalt dabei die unterschiedlichsten Vorlieben und Interessen aufgreift. Nur ein Bruchteil des Manga-Angebotes wird außerhalb Japans veröffentlicht.

5. Underground und Independent

1954 war in den USA der Comics Code in Kraft getreten, durch den Comics in Heftform einer strengen Zensur im Sinne des Jugendschutzes unterlagen und viel von dem verloren, was sie stets ausgezeichnet hatte. Das änderte sich erst, als nach dem Summer of Love in der kalifornischen Bay Area die Underground Comics aufkamen, von ihren Zeichnern Comix genannt – das x steht für »x-rated«, nicht jugendfrei.

Die Hefte wurden in privaten Kellern gedruckt oder erschienen jenseits von Zensur und Verlagsinteressen bei Szenevertrieben als Ausdruck gegenkulturellen Lebensgefühls. Ihre Themen sind »sex & drugs & rock 'n' roll«, doch schon bald entwickelten sich auch ganz neue Ausdrucks- und Erzählformen, etwa Hefte allein von Frauen für Frauen oder der autobiografische Comic. Damit wurden die Comix zu einer der ersten Keimzellen der Graphic Novel. Auch in Europa wurde der Comic erwachsen und überraschte mit neuen Erzählformen und Themen ein Publikum, für das bis dahin schlicht keine Comics existierten.

Die 1960er-Jahre und die Folgen


Am 25. Februar 1968 verkaufte Robert Crumb bei einem Straßenfest in San Francisco aus einem Kinderwagen heraus die ersten Exemplare seines im Keller eines Freundes gedruckten und noch am Vormittag eigenhändig zusammengeklammerten *ZAP Comix*. Das war die Geburtsstunde der Underground Comics. Crumbs respektlose »freak out funnies« versprühten das anarchische Sendungsbewusstsein der Spaßguerilla. Bald jedoch begann er, auch autobiografisch zu erzählen, und konfrontierte den Leser mit eigenen Konflikten und Obsessionen.

Europäische Folgen

Barbarella war 1964 der erste Comic in Europa, der sich explizit an Erwachsene wandte, was umgehend die Zensurbehörden alarmierte. Doch das eilig verhängte Verbot verfehlte sein Ziel und machte den Band erst recht populär. Schließlich wurden 200000 Exemplare verkauft. Im Konflikt mit der Zensur wurde schließlich juristisch klargestellt, dass Comics nicht per se jugendfrei sein müssen, sondern sich ebenso an ein älteres Publikum richten können. Für den Comic begann damit ein neues Kapitel seiner Geschichte.

6. Graphic Novels

Zusammen mit den Hippie-Träumen verschwanden Mitte der 1970er-Jahre auch die Underground Comics. Von ihnen blieb aber nicht nur eine Handvoll Ikonen wie *Fritz the Cat* oder die *Freak Brothers*, sondern vor allem die Erkenntnis, dass sich Comics unabhängig von den üblichen Verlagen in eigener Regie veröffentlichen lassen. Und dass es dafür ein Publikum gibt. In den USA entstanden Szeneverlage für »alternative comics«, in Frankreich entdeckten etablierte Verlagshäuser in den Jahren nach den Maiunruhen 1968 und im Klima der Nouvelle Vague und der Pop-Art eine intellektuelle studentische Klientel.



In Paris wurde der Comic 1971 zur »neunten Kunst« erklärt und gebar in der Folge eine Fülle grafischer Meisterwerke: Eine junge Generation brach mit der Tradition der »ligne claire« und erprobte neue Techniken, auch erzählerisch. In den USA kam gleichzeitig der Begriff »graphic novel« auf – der Comic entdeckte sich als Form der Literatur. Er emanzipierte sich von seinem Seriencharakter und präsentierte sich wie ein Roman, dem er auch in Format und Umfang immer stärker ähnelte.

Damit präsentiert sich der Comic heute in so aufregender Vielgestalt wie noch nie zuvor in seiner Geschichte.

Aufbrüche

Fast zur gleichen Zeit, als Robert Crumb in den USA seinen ersten ZAP Comix veröffentlichte, entsteht in Italien ab 1967 Hugo Pratts *Südseeballade* um den Abenteurer Corto Maltese, die heute als erster moderner »Comic-Roman« gilt. Es scheint, als würde der Comic in den Jahren danach noch einmal völlig neu erfunden. Überall zeigen sich frische Ansätze und Ideen, werden neue Techniken erprobt und explodieren noch nie gesehene Bilderwelten.

Die »neunte Kunst«

1967 zeigt der Louvre die Ausstellung *Bande dessinée et figuration narrative*, vier Jahre später nimmt die *Grand encyclopédie alphabétique Larousse* den Comic als »neuvième art« auf, als neunte Kunst. 1989 eröffnet in Brüssel ein erstes reines Comic-Museum mit inzwischen 200000 Besuchern jährlich. Nirgendwo sonst wird der Comic als Zeichenkunst so geschätzt wie in Frankreich und Belgien. In diesem Umfeld erblüht die »bande dessinée« förmlich neu und entwickelt eine individuelle, enorm vielfältige Bildsprache.

Neue Impulse

Parallel zu den Veränderungen in Frankreich und Belgien entsteht in den 1960er- und 70er-Jahren auch andernorts ein Klima des Aufbruchs, vor allem in Italien, doch vieles davon stößt auf geringes Interesse, so dass ein Großteil der Ansätze bald wieder versiegt. Die herausragenden britischen Zeichner arbeiten heute überwiegend für US-amerikanische Verlage. Auch politische Umstände behindern Entwicklungen. In Spanien etwa kann sich der Comic erst mit dem Ende der Franco-Diktatur entfalten.

Grafische Literatur

Während in Europa Comics vor allem als neunte Kunst gefeiert werden, verbinden sich in Nordamerika die Erfahrungen des »Underground« mit neuen erzählerischen Ansätzen und Intentionen. Will Eisner etablierte den Begriff der »graphic novel«. Von Beginn an spielte dabei das autobiografische Erzählen eine wichtige Rolle, denn durch den Ausdruck der Zeichnung vermag der Comic Unmittelbarkeit und Intimität zu erzeugen, ähnlich einer persönlichen Handschrift. Andere Subgenres sind etwa der Comic-Journalismus, die Comic-Reportage oder Comic-Tagebücher.



In Deutschland

Die Emanzipation des Comics als eine »sequenzielle Kunst« und »grafische Literatur« ist ein weltweites Phänomen. Aus Ländern ohne Comic-Tradition tauchen plötzlich und unerwartet Graphic Novels auf. Auch Deutschland, wie viele andere Länder Europas ohne eine allzu üppige eigene Comic-Kultur, hat in den letzten Jahren stark aufgeholt: Immer mehr Graphic Novels einer jungen Zeichnergeneration erscheinen mittlerweile auch in anderen Sprachen.



Ausstellungskatalog

Comics! Mangas! Graphic Novels!

Zur Ausstellung erscheint ein Ausstellungskatalog, unterteilt in sechs Einzelhefte, mit den Themen: Comic-Strips, Comic-Hefte, Comics in Europa, Mangas, Underground und Graphic Novel.

Herausgeber:	Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland
Autoren:	Alexander Braun, Jaqueline Berndt, Andreas C. Knigge
Format:	21 x 30 cm, vierfarbig
Einzelhefte:	je 8 €
Paketpreis (6 Hefte):	32 €



Vermittlungsangebote zur Ausstellung (Auswahl)

Kuratorenführung

Mittwoch, 10. Mai, 11 Uhr

Mit Andreas C. Knigge, Kurator der Ausstellung

Dienstag, 27. Juni, 18 Uhr

Mit Alexander Braun, Kurator der Ausstellung

90 Minuten

3 € / ermäßigt 1,50 €, zzgl. Eintritt

Führung & Lunchpaket

KUNSTPAUSE

Mittwochs, jeweils 12.30–13 Uhr

9 € (Führung, Eintritt und Lunchpaket) / 4 € (ohne Lunchpaket)

Information, Ticketkauf und Anmeldung Lunchpaket (bis 1 Tag vorher) unter kunstvermittlung@bundeskunsthalle.de oder unter T +49 228 9171–243

Individuelle Termine für Gruppen buchbar

Als Ausgleich zum täglichen Arbeitsleben bieten wir Ihnen während Ihrer Mittagspause eine kurzweilige Speedführung zu einem bestimmten Thema. Im Anschluss gibt es ein leckeres Lunchpaket auf die Hand.

10. Mai, 7. Juni und 16. August: Crazy Kat, Struppi und Idefix

Quizbar in der Bundeskunsthalle

Dienstag, 16. Mai, 19 Uhr


QUIZ & FOXI

5 € / frei für Studierende mit Ausweis (Abendkasse)

Lang genug wurden Sie von Deutschlehrern und Literaturfreunden nur belächelt, wenn Sie statt Günther Grass lieber Donald Duck gelesen haben? Niemand glaubte Ihnen, dass die Geschichten der Schlümpfe nicht minder faszinierend sind als die der Buddenbrooks und dass ein Sketch von Carl Barks ebenso fesseln kann wie ein Gemälde von van Gogh?

Dann rein ins Superhelden-Outfit und ab zur nächsten Quizbar! Trumpfen Sie auf wie der unglaubliche Hulk und erklimmen Sie den Quizthron behände wie Spiderman das Empire State Building. Und sollten Sie weder den kleinen Nick noch Dragonball Z kennen, kommen Sie trotzdem vorbei und spielen mit und nehmen mit uns einen Zaubertrank, wie ein Teenager am Pokestop. Gespielt wird in Teams aus maximal fünf Spielern. Aber auch ohne Mitspieler und in kleineren Gruppen sind sie herzlich willkommen. Ihr Quizteam finden wir vor Ort.

Moderation: Darren Grundorf und Tom Zimmermann
(www.daskneipenquiz.de)



Baby-Art-Connection

Führungen und Gespräche für Eltern mit Baby

VOM WICKELTISCH INS MUSEUM

Mittwochs, jeweils 10.15–11.45 Uhr

12 €, inklusive Ausstellungsbesuch (ein Elternteil und Baby)

Information und Ticketkauf unter: T +49 228 9171–200

In einem flexibel gehaltenen Rahmen können Eltern mit dem Baby im Kinderwagen oder vor dem Bauch mit der Kunsthistorikerin Judith Graefe aktuelle Ausstellungen erkunden. Im Anschluss kann das Gesehene in lockerem Rahmen und bei Kaffee und Kuchen reflektiert werden (Selbstzahler).

17. Mai: Asterix und Barbarella

24. Mai: Superhelden

14. Juni: Asterix und Barbarella

21. Juni: Superhelden

30. August: Asterix und Barbarella

6. September: Superhelden

Vortrag

Donnerstag, 18. Mai, 18 Uhr (Lounge)

Lyonel Feiningers Comic-Serien für die Chicago Tribune, 1906/07

7 € / ermäßigt 5 €

Der Deutsch-Amerikaner Feininger gehört mit seinen Arbeiten am Bauhaus zu den bedeutendsten Künstlern der Klassischen Moderne. Wer hätte gedacht, dass er 1906 für ein Jahr in der Chicago Sunday Tribune die Comic-Strips *The Kin-der-Kids* und *Wee Willie Winkie's World* zeichnete. Die Figuren von *The Kin-der-Kids* sind drei Kinder, die auf der Flucht vor ihrer Tante eine Weltreise in einer großen schwimmenden Badewanne antreten. Mit dieser reisen sie über die Meere, ständig verfolgt von Tante Jim-Jam und Cousin Gus in einem Heißluftballon. Stationen ihrer Reise sind England und das zaristische Russland. Da der erhoffte Absatzerfolg für den Verleger der Chicago Sunday Tribune ausblieb, wurden die Comic-Strips bald eingestellt.

Mit Alexander Braun, Kurator der Ausstellung

Autorenlesung im Forum mit Ralf König


Dienstag, 23. Mai, 19 Uhr

Dauer: 60 bis 90 Minuten

DER KÖNIG LIEST, DAS VOLK SOLL LAUSCHEN!

16 € / ermäßigt 11 €

Zartbesaitete und grobschlächlige Mannsbilder, schwule Liebesnöte, Testosteronschübe mit und ohne Viagra, verkorkte Liebesbeziehungen, Ausflüge in die Antike und ein herzhafter Biss in die Frucht der Erkenntnis: Die Spannweite in Ralf Königs Comics reicht von lustvoller Schweinerei bis zu vergnüglicher Religionskritik. Vor 30 Jahren startete seine Zeichnerkarriere mit *Der bewegte Mann*, einige seiner Comics wurden verfilmt oder als Theaterstücke aufgeführt, er zeichnete die Comicstrips *Prototyp* und *Archetyp* für die Frankfurter



Allgemeinen Zeitung und bekam Preise als bester deutscher Zeichner und Comic-Autor im In- und Ausland. Und Ralf König liest seine Comics vor. Während die Bilder auf der Leinwand zu sehen sind, grunzt, quickt und brüllt er live seine Sprechblasen ins Mikrophon. Ein vergnüglicher und kritischer Abend mit allzu menschlichen Knollennasen.

WORKSHOPS FÜR ERWACHSENE

DIE KUNST DES COMICS

Malerei zu Welten und Figuren

Mittwochs, 31. Mai bis 19. Juli, jeweils 17.30–20.30 Uhr

(insgesamt 8 Termine)

150 €, inkl. Material und Ausstellungsbesuch

Wir entdecken die inhaltliche und ästhetische Vielfalt von Comics, Mangas und Graphic Novels. Den Fokus legen wir auf die Heldinnen und Helden der Comics sowie auf die autonomen Welten, in denen sie Zu Hause sind. Superman, Barbarella, Crazy Kat und Co. lösen wir aus dem Kontext des Comics heraus und entwickeln eine malerische Umsetzung. Porträts und Actionszenen entstehen. Die Übertragung von Comic in Malerei ermöglicht eine besondere Reflexion der „Neunten Kunst“.

WORKSHOP FÜR JUGENDLICHE VON 9 BIS 13 JAHREN

Ausstellungsrundgang und künstlerisch-praktisches Arbeiten

COMIC HEROES

Zeichne deine Helden

Sonntag, 11. Juni, 15–17 Uhr

8 € / ermäßigt 4 € (mit Bonn-Ausweis)

Möchtest du wie Spider-Man Spinnweben schießen können und damit superbeweglich über glatte Hochhausfassaden springen? Oder raketenschnell, wie Superman mit seinem Cape, durch die Lüfte jagen? Vielleicht bis du auch eher der Garfield-Typ: faul und gefräßig. In unserem Workshop zeichnest du deine eigenen Comic-Helden in Aktion und lernst, wie echte Profi-Zeichner arbeiten.

COACHING FÜR COMICZEICHNER/-INNEN VON 9 BIS 99


Ausstellungsrundgang und künstlerisch-praktisches Arbeiten

Dienstags, 13. Juni, 27. Juni, 17.30–20.30 Uhr

Erwachsene 75 € / ermäßigt 37,50 €

Kinder und Jugendliche 20 € / ermäßigt 10 €

Wer immer schon gern einen Comic zeichnen wollte oder sogar schon erste Ideen und Skizzen hat, ist hier richtig! Comiczeichner Leo Leowald erzählt aus der Werkstatt, stellt Comics vor und liefert Anregungen zu Ideenfindung, Character Design, Stil, Erzählstrategien und Veröffentlichungsmöglichkeiten. Bringt eure Zeichnungen mit! Wir tauschen uns aus und feilen an euren Geschichten und Projekten.



Thematische Wunschführung
„MAKE A WISH! – STIMMT AB!“
Sonntag, 25. Juni, 15 Uhr
60 Minuten

Mit Marie-Christin Gerwens-Voß, Kunsthistorikerin und Kunstvermittlerin
14 Tage vor dem Termin der Führung fragen wir euch auf Facebook, welche
Themenführung ihr spannend findet: www.facebook.com/bundeskunsthalle
Zu Wunschführung könnt ihr euch unter
kunstvermittlung@bundeskunsthalle.de anmelden.
3 € / ermäßigt 1,50 € zzgl. Eintritt

Autorenlesung im Forum mit Flix
Mittwoch, 26. Juli, 19 Uhr
Dauer: 60 bis 90 Minuten
FLIX LIEST LAUT

16 € / ermäßigt 11 € (im VVK inkl. aller Gebühren)
Flix liest querbeet aus seinen Comics. Parallel dazu werden seine Zeichnungen
projiziert. Es gibt Altes, Neues, Seltenes und Unveröffentlichtes zu sehen. Ein
Füllhorn voller Füllhörner. Ein Abend der Extraklasse. Moderiert wird der Abend
von Flix, was sicher zu herrlichen Dialogen führt. Anschließend signiert Flix bis
der Bleistift glüht!


Konzert und Livezeichnen

Donnerstag, 17. August, 19 Uhr
DAS BUNDESJUGENDORCHESTER STELLT COMIC-HELDEN VOR
19 € / ermäßigt 12 € (im VVK inkl. aller Gebühren)

In Kooperation mit dem Deutschen Musikrat
Auf dem Programm stehen bedeutende Komponisten, die Musik für Comic-
Helden komponiert haben, und Komponisten, deren Musik für Comic-Filme
genutzt wurde. Historisch gesehen wird dabei eine Zeitspanne von 1867 bis 2017
reflektiert. Im Zentrum steht große sinfonische Orchestermusik, die der
Besetzung des Bundesjugendorchesters entspricht.

Zur Musik gesellen sich Abbildungen, Zeichnungen und Liveprojektionen, die
auf ihre Weise von Comic-Helden berichten. So wird zum Beispiel einer der
bekanntesten Comic-Zeichner Deutschlands, **Ralf König**, live zu Modest
Mussorgskys *Nacht auf dem kahlen Berge* zeichnen. Die Musik zur *Glassharmonika*,
einem Zeichentrickfilm von Andrzej Chrzanowski (1968), wird dabei in
europäischer Erstaufführung zu hören sein. Darüber hinaus wird Clemens
Rynkowski Auftragsmusik zum Comic-Stummfilm *The Pet* von Winsor McCay
(1921) als Uraufführung zu hören sein.

Die rund 100 ausgewählten jungen Instrumentalisten spielen unter der Leitung
des renommierten Dirigenten **Patrick Lange**.



Programm

Elliot Goldenthal (*1954)

Grand Gothic Suite. Musik aus den Filmen *Batman Forever* und *Batman and Robin*,
orchestriert von Robert Elhai.

Deutsche Erstaufführung innerhalb dieser Tournee

Alfred Schnittke (1934–1998) / **Andrzej Chrzanowski** (*1939)

Die Glasharmonika (Animationsfilm UdSSR, 1966)

Deutsche Erstaufführung

Pause

Engelbert Humperdinck (1854–1921) / **Wilhelm Busch** (1832–1908)

Auszüge aus der Oper *Hänsel und Gretel* mit Zeichnungen aus Wilhelm Buschs
Bilderposen (1864)

Vorspiel

Hexenritt

Knusperwalzer

Clemens Rynkowski (1978) / **Winsor McCay** (1871–1934)

The Pet (1921). Comic-Stummfilm von Winsor McCay mit Musik von Clemens
Rynkowski. Auftragskomposition der Bundeskunsthalle und des
Bundesjugendorchesters (2017)

Uraufführung der Musik

Modest Mussorgsky (1839–1881) / **Ralf König** (1960)

Eine Nacht auf dem kahlen Berge (Originalmusik von 1867)

Versammlung der Zauberer, ihre Gespräche und Erinnerungen

Das Gefolge Satans

Verherrlichung Satans


Hexensabbat

Live-Zeichnung: **Ralf König**

Zugabe:

John Williams (*1932)

Main Theme (Marsch) aus *Superman* (1978)



Sommerferienprogramm für Kinder und Jugendliche

MEIN FANZINE

Comics gestalten 6–13, 14–18

Dienstag, 18. Juli, bis Freitag, 21. Juli, und

Dienstag, 25. Juli, bis Freitag, 28. Juli

Jeweils vormittags von 10.15–13.15 Uhr

Wie werde ich Comic-Autor? In unserem Workshop unterstützen Dich professionelle Comic-Zeichner darin, dein eigenes Fanzine zu gestalten; ein ganz persönliches Comic-Heft, das du mit allen deinen Freunden teilen kannst.

COMIC MAGIC

Animiere deinen Character 9–13, 14–18

Dienstag, 1. August, bis Freitag, 4. August, und

Dienstag, 22. August, bis Freitag, 25. August

Jeweils vormittags von 10.15–13.15 Uhr

In ganz normale Fotos dringen magische Comic-Figuren ein: Verrückte Typen, freche Monster oder süße Tierwesen – egal! Mit genial-einfachen Tricks animierst du in unserem Workshop mit deinem Smartphone / iPhone oder Tablet einen digitalen Comic Character.

CRASH! BOOM! BAM!

Comic-Theater 6-13

Dienstag, 8. August, bis Freitag, 11. August, und

Dienstag, 15. August, bis 18. August

Jeweils vormittags von 10.15–13.15 Uhr

Von *Spiderman* über *Lucky Luke* bis *Oh wie schön ist Panama* – wir tauchen ein in die Welt gezeichneter Heldinnen und Helden und erfinden unseren eigenen lebendigen Comic. Wir entwickeln fantastische Geschichten und ziehen in einer Theaterparade durch die Ausstellung.

In Kooperation mit Junges Theater Bonn

YOUNG@COMIC

Preis für Junge Kunst der Bundeskunsthalle

Prämiert werden die schönsten Werke aus den Sommerferienworkshops.

Preisverleihung am Sonntag, 10. September, von 14 bis 16 Uhr im Forum

Teilnehmerzahl: maximal 20 Personen

Teilnehmerbeitrag: 50 € / ermäßigt 25 € (mit Bonn-Ausweis oder ArtCard-Kids)

Pro Person inkl. Ausstellungsbesuche und anschließendem praktischen Arbeiten



Inklusionsangebote

Leichte Sprache

Führungen in einfacher Sprache

Samstag, 5. August, 15 Uhr

3 € pro Person zzgl. Eintritt

Leichte Sprache

Frei buchbares Angebot

Führungen in einfacher Sprache

Induktionsschleife

Öffentliche Führung für Hörgeschädigte in LBG und / oder Lautsprache (mit Höranlage)

Samstag, 3. Juni, 15–16.30 Uhr

Samstag, 29. Juli, 14–15.30 Uhr

Führung für Hörgeschädigte und hörende Familie und Freunde

6 € pro Person zzgl. ermäßigter Eintritt

Teilnahme nur nach Anmeldung möglich. Anmeldeschluss jeweils drei Werktage vor dem Termin

Gebärdensprache

Öffentliche Führung in Deutscher Gebärdensprache

Samstag, 1. Juli, 15–16.30 Uhr

Sonntag, 27. Juni, 15–16.30 Uhr

Führung in Deutscher Gebärdensprache mit gehörlosen Kunstvermittler(inne)n

6 € pro Person zzgl. ermäßigter Eintritt

Teilnahme nur nach Anmeldung möglich. Anmeldeschluss jeweils drei Werktage vor dem Termin

Gebärdensprache und Induktionsschleife

Frei buchbares Gruppenangebot

Führung für Hörgeschädigte (mit Höranlage) und

Führung in Deutscher Gebärdensprache


Mit gehörlosen oder hörgeschädigten Kunstvermittler(inne)n

6 € pro Person zzgl. ermäßigter Eintritt

Termine frei buchbar, Anmeldung mindestens 5 Werktage im Voraus

Teilnehmerzahl: mindestens 5, maximal 10 gehörlose oder schwerhörige Personen

Bitte geben Sie bei der Buchung die genauen Bedürfnisse Ihrer Gruppe an, damit wir ein passendes Angebot für Sie zusammenstellen können.



Frei buchbares Angebot

Workshops für Menschen mit besonderen Bedürfnissen

120 Minuten

2 € pro Person inkl. Material und Eintritt in die Ausstellung

Themenspezifische Führung mit anschließendem praktischen Arbeiten. Gern beraten wir Sie und Ihre Gruppe telefonisch und gehen auf Ihre Wünsche ein.

Crash! Boom! Bam!

Comic & Theater

Von *Spiderman* über *Lucky Luke* bis *Oh wie schön ist Panama* – wir tauchen ein in die Welt gezeichneter Heldinnen und Helden und erfinden unseren eigenen lebendigen Comic. Wir entwickeln fantastische Geschichten und ziehen in einer Theaterparade durch die Ausstellung.

In Kooperation mit Junges Theater Bonn



Angebot für Integrationskurse

Ausstellungsrundgang und künstlerisch-praktisches Arbeiten

Welcom(ic)

Frei buchbares Angebot

2,00 € pro Person (Integrationskurse)

Wie ist der Comic entstanden? Was sind Comic-Strips und Graphic Novels?

Unsere aktuelle Ausstellung zeigt uns diese Welt. Dazu zählt eine Vielzahl an Comic-Helden, wie Lucky Luke, Spiderman oder Garfield.

Wir tauchen gemeinsam in diese fantastische Welt ein und gestalten eine Bilder Geschichte. Die Angebote können dem jeweiligen Sprachniveau angepasst werden.

Ausstellungsrundgang

MEET & SPEAK

Kostenfrei buchbar für Gruppen, die sich aus Geflüchteten und in Deutschland Aufgewachsenen zusammensetzen.

Individuelle Termine für Gruppen frei buchbar

Wir wollen Geflüchtete und in Deutschland Aufgewachsene dazu einladen, aktuelle Ausstellungen in der Bundeskunsthalle zu entdecken. Dabei bietet sich die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch zu kommen, einander kennenzulernen und Kontakte zu knüpfen.

Dieses Angebot eignet sich sowohl für Tandem-Gruppen oder Patenschaften als auch für Sprachschulen, Integrationskurse, Willkommensklassen, Verbände, Vereine, Initiativen und Flüchtlingshilfen.



Laufende und kommende Ausstellungen

KATHARINA SIEVERDING

**Kunst und Kapital. Werke von 1967 bis 2017
bis 16. Juli 2017**

„Kein Bild ist denkbar ohne die Gesamtheit aller Bilder, die in der Welt sind.“

Katharina Sieverding gehört zu den international renommierten Künstlerinnen, die schon früh mit ungewöhnlichen Bildfindungen und einer innovativen medialen Kunstpraxis das künstlerische Potenzial der Fotografie erneuert haben. So gehört auch die Einführung des Großformates zu ihren essenziellen Ausstellungspraktiken zu einem Zeitpunkt, als es noch nicht selbstverständlich im Formatkanon war.

Bekannt geworden ist Sieverding durch die beispiellose Konsequenz, mit der sie filmisch und fotografisch ihr zum Teil extrem vergrößertes und auf vielfältige Weise manipuliertes Porträt seit den 1960er-Jahren einsetzt und ab den 1970er-Jahren die großformatigen Multilayer Montagen zur Weltlage – fast vorausschauend – erarbeitet und 1977 erstmalig auf der documenta 6 international veröffentlicht. Ihre künstlerische Praxis bildet die beschleunigten Bildprozesse der Gegenwart nicht nur ab, sondern hinterfragt sie kritisch im Sinne einer Verantwortung auch sich selbst gegenüber.


Der retrospektive Charakter der Ausstellung zeigt sich in einem Überblick ihrer seriellen Fotoarbeiten von 1967 bis heute, ergänzt durch raumhohe Projektionen, die es der Künstlerin erlauben, die innovative Kraft ihres Bildarchivs zu visualisieren.

IRAN

**Frühe Kulturen zwischen Wasser und Wüste
bis 20. August 2017**

Vom ewigen Schnee auf den Gipfeln von Alborz und Zagros bis in die Gluthitze der Wüste Lut: Iran ist ein Land der Kontraste, ein Land der Extreme. Doch Wüsten und Gebirge umschließen fruchtbare Täler und üppige Oasen, ökologische Nischen, die seit der Sesshaftwerdung von Menschen bewohnt wurden. Hier entstanden zunächst Dörfer, bald Städte, in denen Handwerk und Handel blühten, schließlich Staaten, deren Namen aus der Korrespondenz und Auseinandersetzung mit Babylonien und später den Griechen überliefert sind. Hier wurzeln die iranischen Zivilisationen, deren Entwicklung im Aufstieg des achämenidischen Weltreiches gipfelte. Die Berge boten Schutz und Rohstoffe, wilde Tiere und mythische Wesen bevölkerten die Wildnis, bezeugt durch ihre Darstellungen: die Tierkampfszenen auf Steingefäßen aus den Gräberfeldern von Dschiroft in Südostiran, die phantasievolle Malerei auf den Keramikgefäßen aus Susa, die Kampfszenen auf dem Goldbecher von Hasanlu.

Die Ausstellung lüftet den Schleier vor den lange Zeit verborgenen Schätzen der iranischen Kulturen der Frühzeit, vom 7. Jahrtausend v. Chr. bis zum Aufstieg der Achämeniden im 1. Jahrtausend v. Chr., und sie öffnet Perspektiven auf eine in Europa wenig bekannte Bildwelt aus einem über Jahrzehnte verschlossenen Land. Die Schätze aus den Gräbern zweier elamischer Prinzessinnen und die



spektakulären Funde aus den Gräberfeldern von Dschiroft werden erstmals außerhalb Irans gezeigt.

In Kooperation mit dem National Museum of Iran, Teheran, und der Iranian Cultural Heritage, Handicrafts and Tourism Organization

DER PERSISCHE GARTEN

Die Erfindung des Paradieses

bis 15. Oktober 2017

Zeitgleich zur Ausstellung *Iran. Frühe Kulturen zwischen Wasser und Wüste* lädt ein Persischer Garten auf dem Museumsplatz bis in den Oktober hinein zum Verweilen und Genießen ein. In Iran gehören gleich mehrere Gärten und Gartenanlagen zum UNESCO-Weltkulturerbe.

Unser Garten ist keine Nachbildung eines bestimmten realen Gartens, vielmehr verdeutlicht er, dass die in Persien während der Antike entwickelte Gartenkunst bis heute unsere Vorstellung von einem idealtypischen Garten prägt – sei es im morgen- oder im abendländischen Kulturraum.

Licht und Schatten, Hitze und Kühle, das beruhigende Plätschern von Wasser, der betörende Duft von Blumen – der Garten ist ein von Menschen gemachtes Paradies. Und nicht von ungefähr ist das Wort „Paradies“ ebenfalls ein Vermächtnis aus dem alten Persien. Treten Sie ein und genießen Sie die paradiesische Atmosphäre unseres Persischen Gartens – einer Oase für die Sinne!

JUERGEN TELLER

Enjoy Your Life!

bis 3. Juli 2017 im Martin-Gropius-Bau, Berlin

Juergen Teller zählt international zu den gefragtesten Fotografen der Gegenwart. Seine Arbeiten bewegen sich permanent an der Schnittstelle zwischen Kunst und kommerzieller Fotografie, sein Stilmittel ist das Porträt: In den Bereichen Musik, Fashion, VIPs, Alltag und Landschaft gelingt es Juergen Teller, mit einem sehr eigenen Gespür für Personen, Situationen, Milieus und Klischees unmittelbare, manchmal scheinbar einfache Bildkompositionen zu schaffen. Sie vermitteln eine gewisse Beiläufigkeit, die sich aber bei näherer Betrachtung als sehr bewusste künstlerische Komposition erweist. Gezielte Brüche unserer Sehgewohnheiten und Erwartungen durch ästhetische Strategien sind einigen Arbeiten implizit, so wie ihm in anderen Arbeiten idealisierende, schönende oder verklärende Bildstrategien fern liegen. Seine Bilder scheinen an die Substanz des Motivs zu reichen, und die Idee einer nicht perfekten Schönheit steht im Vordergrund.

In Modekampagnen für namhafte Label versetzt er Schauspieler, Supermodels, Popstars oder andere Prominente in neue, teils irritierende visuelle Zusammenhänge und enthebt die Darstellung damit dem gängigen Abbildungskodex. Andere Arbeiten sind autobiografisch geprägt und zeigen als subjektive Dokumentationen die Auseinandersetzung mit seiner Jugend und Heimat – sie sind direkt, ehrlich, manchmal humorvoll und immer berührend.

TOUCHDOWN

Eine Ausstellung mit und über Menschen mit Down-Syndrom

14. Mai bis 27. August 2017 in der KulturAmbulanz Bremen

Die Ausstellung mit und über Menschen mit Down-Syndrom begibt sich – als erste ihrer Art – auf eine kulturhistorische und experimentelle Spurensuche in unsere Vergangenheit und Gegenwart. Sie erzählt eine komplexe Beziehungsgeschichte. Sie beschreibt, wie Menschen lebten, leben und leben möchten – Menschen mit und ohne Down-Syndrom.

Aktiv von Menschen mit Down-Syndrom mit erarbeitet und vermittelt – als Experten in eigener Sache –, umfasst sie wissenschaftliche und künstlerische Exponate aus Archäologie, Zeitgeschichte, Medizin, Genetik, Film und bildender Kunst. In ihrer inhaltlichen Tiefe und lebendigen Vielstimmigkeit will die Ausstellung – statt fertiger Antworten – vor allem einen Beitrag zu einer nachhaltig klügeren Debatte um gesellschaftliche Vielfalt und Teilhabe leisten.

Eine Ausstellung der Bundeskunsthalle in Kooperation mit dem Forschungsprojekt TOUCHDOWN 21

ARTISTS AGAINST AIDS

für die Deutsche AIDS-Stiftung

25. Mai bis 6. Juni 2017

Eröffnung der Ausstellung: Mittwoch, 24. Mai 2017, 19 Uhr

Auktion: Dienstag, 6. Juni 2017, 19 Uhr

Zeitgenössische Kunst für Sammler, Kunstinteressierte und Auktionseinsteiger zeigt „Artists against Aids“ vom 25. Mai bis 6. Juni 2017. Dr. Yilmaz Dziewior, Direktor des Museum Ludwig, Köln, kuratiert ehrenamtlich die Ausstellung und Auktion für die Deutsche AIDS-Stiftung. Der Erlös aus der Versteigerung geht an HIV-Infizierte und Aidskranke, denen die Stiftung in besonderen Notlagen hilft. Für das Benefiz-Projekt haben schon jetzt viele Künstlerinnen und Künstler ihre Beteiligung zugesagt, unter anderem Pawel Althamer, Alexandra Bircken, Elmgreen & Dragset, Christian Jankowski, Victor Man, Marcel Odenbach und Rosemarie Trockel.


„Artists against Aids“ in der Bundeskunsthalle gibt es zum siebten Mal. Jedes Jahr stellt sich eine andere Kuratorin oder ein anderer Kurator in den Dienst der guten Sache. Es ist eines der wichtigsten Benefiz-Projekte der Deutschen AIDS-Stiftung.

ALEKSANDRA DOMANOVIĆ

2. Juni bis 24. September 2017

Aleksandra Domanović entwickelt in ihrer Kunst eine forschende Perspektive auf verschiedenste Phänomene unserer Zeit, auf Kulturtechniken, wissenschaftliche und technische Entwicklungen, auf Populärkultur und deren Einfluss auf Ausformung und Entwicklung nationaler und kultureller Identität.

Ausgangspunkt ist häufig der Blick auf die Geschichte und Gegenwart ihrer Heimat, die Auflösung des jugoslawischen Staates nach dem Ende des Kalten Krieges und dem Zusammenbruch der Sowjetunion sowie die Konflikte um ein



neues nationales und kulturelles Selbstverständnis. Zusammenbruch und Zerstörung spielen dabei eine Rolle, ebenso wie Heilung, Erneuerung und Fortschritt. Aktuelle politische und gesellschaftliche Themen, die von globaler Bedeutung sind und sich im Werk von Domanović keineswegs auf regionale oder biografische Beobachtungen beschränken, liefern die Bezugspunkte zu den zentralen Fragen, die die Künstlerin in ihrem Werk aufwirft. Ihr mediales Spektrum ist dabei breit gefächert und umfasst sowohl Video als auch Skulpturen, Installationen und (Computer-) Grafik. Für die Bundeskunsthalle entwickelt die Künstlerin eine Ausstellung mit neuen Arbeiten.

Änderungen vorbehalten!

Leiter Unternehmenskommunikation / Pressesprecher
Sven Bergmann
T +49 228 9171-204
F +49 228 9171-211
bergmann@bundeskunsthalle.de