Mariko Mori : cute futures Mariko Mori's techno-enlightenment = unwiderstehliche Zukunft Mariko Moris Techno-Aufklärung

Autor(en): **Bryson, Norman / Schmidt, Susanne**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern**

Band (Jahr): **- (1998)**

Heft 54: **Collaborations Roni Horn, Mariko Mori, Beat Streuli**

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-681258

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Mariko Mori

タイムアタック大会
豪血寺一族
¥6779
サムライスピリッツ
¥5279
誕生 デビュー
¥3979
アンジェリーク
¥6979
エコーザ・ドルフィン2
¥2979
伝説は目覚める。
キング・オブ・ファイターズ'94
11月2日再販
ヤキソバン
¥3979
Playdia
¥19799
Vizap!
¥6649
スーパーフォーメーションサッカー'94
¥6279
カービィボウル
¥5979
ドラゴンハーフ
¥4979
SEGA

NORMAN BRYSON

Cute Futures

Mariko Mori's Techno-Enlightenment

When it comes to thinking through the relations between high and popular culture, historians of art have for a long time had recourse to a certain fable, which might be called the power-comes-from-below thesis. Historical examples are abundant. In ancien régime France, painting had been quietly stagnating for thirty years when, suddenly, Watteau introduced a quite new kind of image. How? The power-from-below explanation is that Watteau's work re-connected the etiolated art of painting to the most vital and robust energies of the popular culture of his day—the vulgar and street-wise *commedia dell'arte*, the boom in luxury goods (THE SIGN-BOARD OF GERSAINT), the vogue for masquerade (which lies behind all Watteau's *fêtes champêtres)*. How did Courbet manage to dismantle the academy's formulae for composing a history painting? By keying the image to the crudest and least composed kind of popular print, thereby tapping into the political culture of the urban masses. The high arts, so the thesis runs, are prone to a particular deterioration or fatigue that comes from their tendency to over-discipline the image, to force it to renounce anything resembling instant gratification. The most radical shifts in style occur when the enfeebled, mandarin drills of high art are unexpectedly injected with the energy that flows through visual culture at large. It is then that we see the emergence of a Caravaggio, a David, a Warhol.

All I would note about this thesis is that it is much easier to endorse when the case in question is historically remote. But what would a project look and feel like that sought to embrace power-from-below in the late 1990s? What kind of image would result if the aim were not simply to let the "influence" of popular visual culture creep in at the edges, or in the guise of irony or allusion? What if the image were deliberately built in order to withstand the competition from the most intense kinds of imagery circulating in the popular sphere? Clearly a few quotations from advertising or from Hollywood folklore would no longer be enough. Popular visual culture has come a long way since Warhol, or since Cindy Sherman's UNTITLED FILM STILLS.

Just consider what the competition is now like. An image-system that genuinely sought to release power-from-below would have to match in intensity MTV, as well as the fashion industry at all its levels, from costume design to still photography to the catwalk extravaganza. It would have to equal or outstrip the new computer games (*Riven*), the old computer games (*Myst*), as well as the velocities and saturations of IMAX, and the web. It would have to be born knowing that if you place a person next to a TV monitor on

NORMAN BRYSON teaches Art History at Harvard University.

S./P. 74/75: MARIKO MORI, PLAY WITH ME, 1994, super gloss Duraflex print, wood, pewter frame, 10' x 12' x 3" / SPIEL MIT MIR, Hochglanz-Duraflex-Print, Holz, Zinnrahmen, 305 x 366 x 7,6 cm.

which that person appears, the eye spends more time with the video image. In terms of scale it would need to move beyond the homemade, let's-pretend games of Sherman or Morimura, and frankly aim for Cecil B. De Mille, with a considerable supporting cast of couturiers, prop-makers, make-up artists, photoshop editors, lighting technicians, and on-location cameras. In short, the project would soon come to resemble Mariko Mori's luscious and meticulously assembled tableaux.

That Mori's intention is to rival or surpass the forces mobilized by the contemporary image-stream is confirmed, I think, by the distinct sense of queasiness that her work is able to provoke—as if the concessions she makes to the image-stream had gone altogether too far. One is constantly on the lookout for signs of criticality, as though discovering these would save one from the awful fate of being truly plunged into the image-stream without protection, stuck on some nightmarish theme-park ride where galaxies and planets whizz past as you start to feel increasingly nauseous. Indeed signs of criticality exist, especially in Mori's work from the early 1990s, which typically depict a creature from the image-stream suddenly manifesting in the real world: on a subway car, in an amusement arcade, in an office building. These works sound the note of high criticality loud and clear: you see precisely where and how the psychic investments in the image-stream fit into the larger social-economic picture. The icons of the futuristic figure in SUBWAY, the Sailor Moon cutie in PLAY WITH ME, and the pixified office lady in TEA CEREMONY III grow directly out of their respective social milieux, as components of a corporate, urban, salary-man centered imaginary that is as much a part of the real social fabric as Japan's transport system, its corporate architecture, or its workplace hierarchy. It is probably true that by Western standards Mori was not doing enough to place a distance between herself and her various roles: Shouldn't she have done more to disown these icons, through parody or irony? But the opposite argument could also be made: that by making so wide the gap between the fantasy-image and the real-world milieu that engendered it, Mori ensured that we would understand the work in a critical sense. We would take it in the spirit of a cultural-materialist analysis of how the social imaginary actually operates: on one side, the social actuality of the male-dominated corporation, or the programmed leisure of the *pachinko* parlor, or the blanked-out anomie of the subway car; on the other side, the fantasies which, arising from these specific milieux, work to keep the dominant forms of subjectivity lubricated and turning in their designated social slots.

With Mori's EMPTY DREAM (1995) one could still keep a "criticality" case going—though with some difficulty. The scene is Ocean Dome in Miyazaki prefecture, the largest aquatic theme-park in the world, complete with artificial sky, clouds, beach, and waves. Mori's appearance as a synthetic mermaid grows out of this high-consumerist setting as organically and surely as the futuristic protagonist of SUBWAY grows out of the *manga* imaginary of the Tokyo subway. But the strategy has clearly shifted: Mori is not so much commenting analytically on the brittle plastic delights of modern Japan, as incarnating the social field in her own, versatile body. To draw a rather crude distinction: SUBWAY, PLAY WITH ME, and TEA CEREMONY III were in a social-realist mode, which used the disjunction between the fantasy figure and the social-technological milieu that had engendered the figure as the basis for viewing and understanding the work. From EMPTY DREAM onward, Mori has pursued a rather different goal that might be called symptomatic personification: Mori conjures up a body and a scenography for that body that are no longer tied (as in her social-realist mode) to any determinate social milieu. NIRVANA, BURNING DESIRE, and KUMANO are works concerned with the structures and pressures of the imaginary as a force field in itself. The gain is that Mori no longer appears as the knowing sociologist, neatly mapping the articulations between the social and imaginary fields. The risk is that her recent work will be read as having been completely swamped by the imagery and the aims of contemporary mass media, as capitulating to capitalist narcissism on a truly cosmic scale, in a Madonna-style self-deification.

In Mori's work since 1996 the contours and shaping pressures of the contemporary image-stream are explored less by way of the classical-modernist strate-

MARIKO MORI, EMPTY DREAM, 1995,
c-print, aluminum, wood, smoked chrome aluminum frame,
9' x 24' x 3" / LEERER TRAUM, C-Print, Aluminium, Holz,
rauchschwarz verchromter Aluminiumrahmen,
274 x 732 x 7,6 cm.

gy of distanciation and analysis than by impersonation: She uses her body as a lens that captures the light of the contemporary image-stream, and through certain enhancements and exaggerations makes it clear what the image-stream really wants of us. In the first place, it appears keen to eliminate any residual sense of the historical: Allusions to Mayan, Indian, Egyptian, Greek and Chinese art are laid out on the same flat plane, floating weightlessly in the molten electronic mix. In the second place, the image-stream intends to be rid of whatever residual humanism might interfere with the smooth interlocking of the human being and the machine. In the Western twentieth century there has been a long tradition of thinking about the human/machine interface in gothic terms: in Berlin Dada or in Fritz Lang's *Metropolis* the image of machine parts replacing body parts has conveyed a sense of dread at the imminent loss of the human; and that tradition is still alive and well in Hollywood, where horror at the human-turned-machine suffuses a whole gallery of cyborg monstrosities, from *Star Wars* to the *Terminator* series

to *Star Trek's* spine-chilling enemy, the Borg. But Mori builds on a different, pacific conception of the harmony between man and machine, whose first fully developed expressions were perhaps the *Astro Boy* and *Phoenix* cartoon books of Osamu Tezuka. From the point of view of *Astro Boy*, to imagine some fearful antagonism between the energy-being that is man and the energy-being that is the machine, seems merely a parochial Western prejudice, a product of some antiquated, Cartesian pre-history of the modern. In Mori all the cyborgs are as sweet and harmless as *Hello Kitty*. The implication is that we already live in a world where the machines are on the whole more colorful, lively and interesting than the people. What we should do, then, is forget our differences from machines and focus on the resemblances, become more like them.

To expedite this process, the image-stream may have to work overtime to subdue whatever dissident, wayward and generally anti-social impulses that the techno-subject may still be harboring in its Luddite breast. It is vital that no intimations of disharmony, or social or psychic unrest, upset the serene glidings of the techno-imaginary machinery. Neutralization of sexuality becomes a high priority. Not the repression of sexuality: There is nothing austere or puritanical about the libidinal economy that Mori presents in her work. On the contrary, it is important that sex-

ual energy be allowed to circulate freely within the visual system. But it must do so under the sign of a general blandness: a sexuality without raunch or risk, and with no grand, Tristan-and-Isolde climaxes; a sexuality that constantly moves toward the infantile—where the infantile is also the cute. Mori's imagery interestingly locates a potential for disharmony in the Western opposition between the supposedly presexual category of childhood, and the category of adolescence or adulthood where sexuality stands for whatever in the subject remains mutinous or wild. Mori's imagery undoes that opposition: On the one hand it sexualizes the child, while on the other it infantilizes the adult. Mori's avatars of feminine sexuality insist on a nursery world of pastel colors and round, huggable shapes: Barbarella and Bardot are vanquished by *My Little Pony*.

In the general reconfiguration of the body that Mori's work performs, what has to be altogether abandoned is the idea of the body as creatural, as flesh and blood. In its place, Mori visualizes the body as a set of radiant energies that sublimate the thing-of-flesh into a spirit made of (celluloid) light. The official cultural reference is to esoteric Buddhism, with its anatomy of chakras and energy-centers, and its conception of the 'rainbow body' of Enlightenment (BURNING DESIRE, NIRVANA, KUMANO). Yet there may be a more down-to-earth referent at work as well. From the historical advent of Taylorism onward, bodily behavior in the twentieth century has been subject to analysis in terms of movement and energy flows. In a sense the whole global economy has been built as a system of flows with different velocities prevailing in each of its tiers or sectors—the slow-moving transport of raw materials and finished products, the middle-speed flows of urban populations (cars, subways, trains, the great Tokyo intersections such as Shibuya Crossing), and the high-speed velocities of electronic communication, media, and the stock market. Subjects under advanced capitalism may still wake up and discover in the mirror a creature of skin and bone; yet the moment they step out into the metropolitan field, they at once become a vector of flows and energies, of bodies, information and goods, as a commuter, as a worker, as a consumer. Mori's tantric vision of the body as composed of flaming energies and radiances may correspond to real conditions of the social economy, while at the same time presenting those conditions in a utopian light, as a transfiguration or *Aufhebung* of flesh and blood into subtle lights and energies. The image-stream may want more than to influence us with images of glamor; it wants us to know that, from its own perspective, we are streams of energetic movement already, that in the next era of industrial capitalism we are to feel ourselves as agile and spiritualized as angels, or bodhisattvas.

MARIKO MORI, MIKO NO INORI, 1996, video stills.

I surmise that there may be a good deal of resistance to Mori's tableaux, often taking the form of an unspoken accusation that this is the work of a Sailor Moon princess utterly spoiled by the luxuries of her techno-toys. But there may be a rather different way to understand her strategy, which is to mime the process of capitalist production-consumption; to personify the energies of the current stage of the social formation; and by wholly yielding to popular culture's power-from-below, to give it intelligible outline and form, portraying the present psycho-social moment by occupying, not the place of the critical analysis, but the place of the critical symptom.

Unwiderstehliche Zukunft

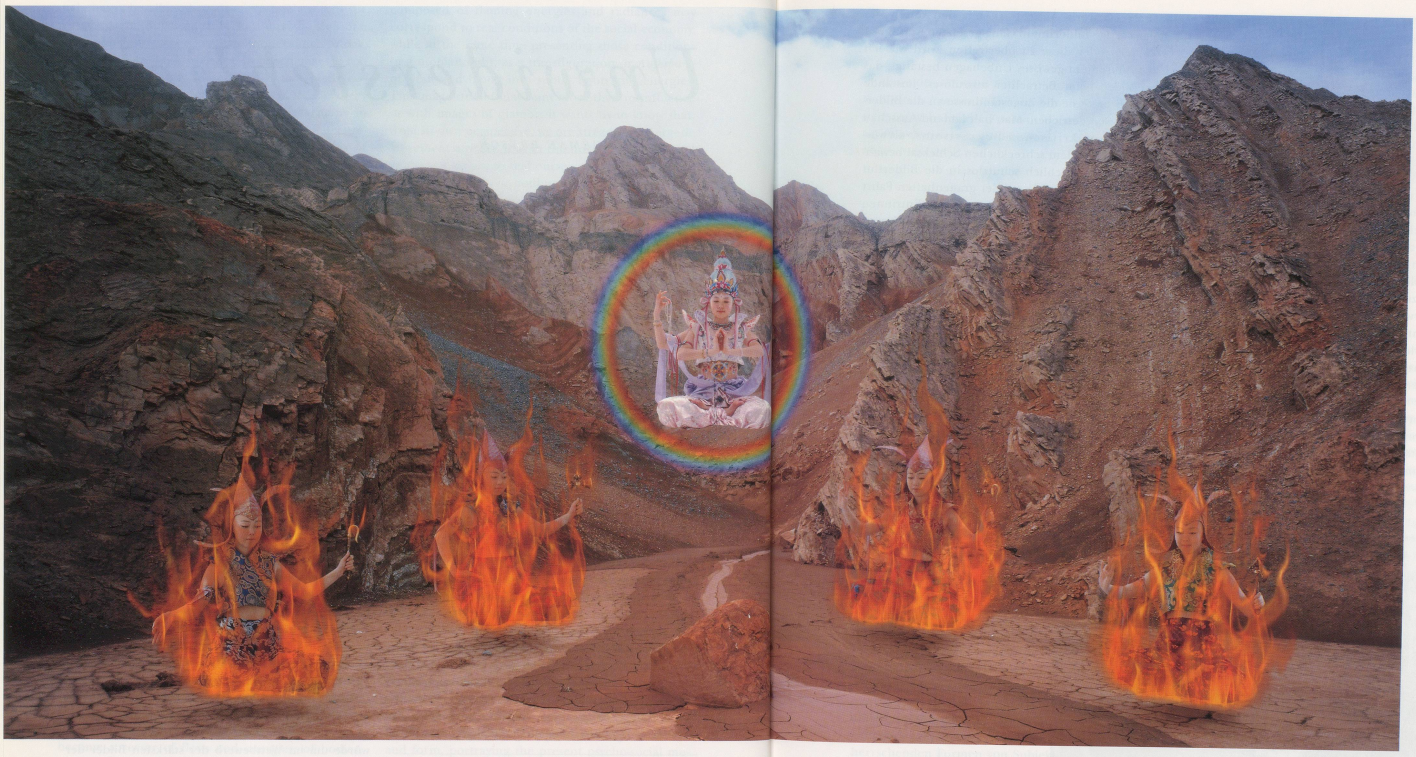
NORMAN BRYSON

Mariko Moris Techno-Aufklärung

Wenn es um das Verhältnis zwischen Hoch- und Populärkultur ging, griffen die Kunsthistoriker lange Zeit gern auf eine Legende zurück, die man als «Kraft-kommt-von-unten-These» bezeichnen könnte. Dafür gibt es in der Geschichte Beispiele zuhauf. Im Frankreich des Ancien Régime hatte die Malerei während dreissig Jahren reglos stagniert, als plötzlich Watteau eine ganz neue Art Bild einführte. Wie? Die «Kraft-von-unten»-Erklärung lautet, dass Watteaus Kunst die kraftlos gewordene Kunst der Malerei mit den vitalen und robusten Kräften der Populärkultur seiner Zeit in Verbindung brachte, das heisst mit der vulgären und bauernschlauen Commedia dell'arte, mit dem Aufkommen von Luxusgütern (DAS LADENSCHILD DES KUNSTHÄNDLERS GERSAINT, 1720), mit der Mode der Maskeraden (die allen ländlichen Festszenen von Watteau zugrunde liegt). Wie gelang es Courbet die akademischen Regeln der Komposition eines Historiengemäldes zu sprengen? Indem er eine Verbindung zu den krudesten, einfach komponierten populären Drucken herstellte und damit ins Zentrum der politischen Kultur der Stadtmenschen traf. Die Hochkultur, so lautet die These, ist einer spezifischen Erosion oder Ermüdung ausgesetzt, was von ihrer Tendenz herrührt, das Bild übermässig zu disziplinieren und den Verzicht auf alles, was unmittelbare Befriedigung oder Genuss verspricht, zu erzwingen. Der radikalste Stilwandel findet immer dann statt, wenn die blutleeren, ausgefeilten Regeln der Elitekunst unerwartet mit den Energien gespeist werden, die in der visuellen Alltagskultur fliessen. Das sind die Momente, wo ein Caravaggio auftaucht, ein David oder Warhol.

Alles, was ich zu dieser These bemerken möchte, ist, dass sie sehr viel leichter zu stützen ist, wenn der konkrete Fall zeitlich zurückliegt. Aber wie sähe ein Projekt aus, das in den späten 90er Jahren mit der «Kraft von unten» arbeiten wollte? Welche Art Bild entstünde, wenn es nicht bloss darum ginge, den Einfluss der visuellen Populärkultur am Rand aufscheinen zu lassen oder in Form von Ironie und Anspielungen? Was, wenn das Bild bewusst geschaffen würde um im Wettbewerb der stärksten Bilder der Populärkultur, die derzeit im Umlauf sind, zu bestehen? Sicher würden da ein paar Werbe- oder Hol-

NORMAN BRYSON ist Professor für Kunstgeschichte in Harvard.



MARIKO MORI, BURNING DESIRE, 1996–98, color photograph on glass, 10' x 20' x 13/16", 5 panels, each 4' wide /

BRENNENDE SEHNSUCHT, Farbphotographie auf Glas, 305 x 610 x 2,2 cm, 5 Tafeln, je 122 cm breit.

lywood-Zitate nicht mehr genügen. Die populäre Bildkultur hat sich enorm verändert seit Warhol oder seit Cindy Shermans UNTITLED FILM STILLS.

Man vergegenwärtige sich nur die aktuelle Konkurrenzsituation. Ein Bildsystem, das allen Ernstes danach trachtete «Kraft von unten» freizusetzen, müsste es an Intensität mit MTV ebenso aufnehmen können wie mit der Modeindustrie, und zwar auf allen Ebenen, vom Design über die photographische Präsentation bis zu den Extravaganzen des Laufstegs. Es müsste ebenso gut oder besser sein als die neuen und alten Computerspiele *(Riven; Myst)* und müsste es punkto Schnelligkeit und Ausgeklügeltheit mit IMAX und dem Internet aufnehmen. Es müsste im Wissen darum entstehen, dass, wenn eine Person neben einem Bildschirm platziert wird, auf dem ebendiese Person zu sehen ist, unser Auge länger auf dem Videobild verweilt als auf der realen Person. Was die Grösse angeht, müsste es über die simpel gefertigten «Stellen-wir-uns-vor»-Spiele von Sherman oder Morimura hinausgehen und sich gleich an Cecil B. De Mille orientieren, mit einer beachtlichen Unterstützungsbrigade von Modeschöpfern, Kulissenbauern, Maskenbildnern, Photoshopspezialisten, Beleuchtungstechnikern und Kameraleuten vor Ort. Kurz, das Projekt dürfte bald einmal Mariko Moris ebenso üppig wie minuziös arrangierten Bildtafeln ähnlich sehen.

Dass es Moris Absicht ist, mit den durch die gegenwärtige Bilderflut in Gang gesetzten Kräften zu wetteifern oder diese zu übertreffen, wird wie ich glaube durch ein gewisses Unbehagen bestätigt, das ihre Bilder beim Betrachter auszulösen imstande sind – als hätte sie die Zugeständnisse an die Bilderflut allzu weit getrieben. Man hält laufend Ausschau nach Zeichen kritischen Bewusstseins, als würden sie uns vor dem schrecklichen Schicksal bewahren können, tatsächlich schutzlos in die Bilderflut getaucht zu werden, wie auf der grauenhaften Fahrt durch einen Vergnügungspark, wo es kein Entrinnen gibt, während Galaxien und Planeten vorbeirasen und einem zunehmend übel wird. Tatsächlich findet man solche Zeichen kritischen Bewusstseins, besonders in Moris Arbeiten der frühen 90er Jahre, die in der Regel eine der Bilderflut entsprungene Kreatur zeigen, die plötzlich in der realen Welt auftaucht: in einem U-Bahn-Waggon, einem Spielsalon, einem Bürogebäude. Diese Arbeiten tun ihre kritische Botschaft laut und deutlich kund: Man sieht genau, wo und wie sich das psychische Verhängtsein in der Bilderflut ins grössere sozioökonomische Bild fügt. Die Figuren der futuristischen Gestalt in SUBWAY (U-Bahn), des unwiderstehlichen Sailor Moon-Girls[1)] in PLAY WITH ME (Spiel mit mir) und der feenhaften Bürodame in TEA CEREMONY III (Teezeremonie III) sind direkt aus ihrem jeweiligen gesellschaftlichen

MARIKO MORI, SUBWAY, 1994, super gloss Duraflex print, wood, pewter frame, 27 x 40 x 2" / U-BAHN, Hochglanz-Duraflex-Print, Holz, Zinnrahmen, 68,6 x 101,6 x 5,1 cm.

MARIKO MORI, NIRVANA, 1997, No. 2, video still (technical coordination: G.I.T. Ltd., Tokyo; director of production: Isao Okawa; supported by CSK Sega Group, Tokyo) / Videostill.

Umfeld heraus entstanden, gleichsam Elemente einer einheitlichen, urbanen Vorstellungswelt, die im Angestelltenmilieu verwurzelt ist und ebenso zur sozialen Wirklichkeit Japans gehört wie sein Verkehrswesen, seine Einheitsarchitektur oder die hierarchische Ordnung seiner Arbeitswelt. Nach westlichen Massstäben mag es zutreffen, dass Mori sich nicht genügend um Distanz zwischen sich und ihren verschiedenen Rollen bemüht hat: Hätte sie nicht mehr tun müssen, um sich ironisch oder parodistisch von diesen Symbolfiguren abzugrenzen? Aber man könnte auch dagegenhalten, dass Mori, gerade indem sie die Lücke zwischen dem Phantasiebild und der sozialen Wirklichkeit, die es hervorgebracht hat, derart aufklaffen lässt, sicherstellt, dass wir ihre Arbeit kritisch verstehen. Wir könnten sie im Sinn einer materialistisch-kulturkritischen Analyse davon auffassen, wie die gesellschaftliche Vorstellungswelt tatsächlich funktioniert: auf der einen Seite die gesellschaftliche Realität der männerdominierten Firmenwelt, die verplante Freizeit in der *Pachinko*-Spielhalle oder die blanke Entfremdung im U-Bahn-Waggon, auf der anderen Seite die Phantasien, die genau in diesen Umgebungen entstehen und dafür sorgen, dass die herrschenden Formen von Subjektivität reibungslos funktionieren und den von der Gesellschaft vorgesehenen Zweck erfüllen.

Auch mit Moris EMPTY DREAM (Leerer Traum, 1995) liesse sich die These des «kritischen Bewusstseins» stützen, allerdings nicht ohne einige Schwierigkeiten. Schauplatz ist der Ocean Dome im Distrikt Miyazaki, der grösste Badevergnügungspark der Welt, komplett mit künstlichem Himmel, Wolken, Strand und Wellen. Moris Auftritt als synthetische Meerjungfrau wächst ebenso organisch und zwingend aus diesem Schauplatz des totalen Konsums wie die Protagonistin in SUBWAY aus der *Manga*-Vorstellungswelt der Tokioter U-Bahn. Aber das Vorgehen ist ein ganz anderes: Mori liefert keinen analytischen Kommentar der spröden Plastikfreuden des modernen Japan, sondern inkarniert diese gesellschaftliche Realität in ihrem eigenen verwandlungsfähigen Körper. Um eine vielleicht etwas grobe Unterscheidung zu treffen: SUBWAY, PLAY WITH ME und TEA CEREMONY III waren insofern sozialrealistisch, als sie die Kluft zwischen der Phantasiegestalt und der sie erzeugenden gesellschaftlichen und technologischen Umwelt als Ausgangspunkt der Betrachtung und des Verstehens einsetzten. Von EMPTY DREAM an verfolgte Mori ein ganz anderes Ziel, das man symptomatische Personifikation nennen könnte. Mori schafft einen Körper und eine szenische Umgebung für diesen Körper, die nicht mehr wie früher (in ihren sozialrealistischen Arbeiten) an ein bestimmtes gesell-

schaftliches Milieu gebunden sind. NIRVANA, BURNING DESIRE (Brennende Begierde) und KUMANO sind Arbeiten, die sich mit den Strukturen und Zwängen des Imaginären als einem eigenen Kraftfeld auseinandersetzen. Der Vorteil ist, dass Mori nicht mehr als schlaue Soziologin auftritt, welche die Ausdrucksformen fein säuberlich dem gesellschaftlichen beziehungsweise dem imaginären Bereich zuzuordnen vermag. Die Gefahr ist, dass ihre neueren Arbeiten als völlig im Imaginären und der Zielrichtung der heutigen Massenmedien aufgehend verstanden werden könnten, als eine Kapitulation geradezu kosmischen Ausmasses vor dem Narzissmus des Kapitals und als eine Selbstvergötterung im Stil von Madonna.

Seit 1996 erforscht Mori in ihrer Kunst die Formen und Zwänge der heutigen Bilderflut weniger mit der klassisch-modernen Methode von Distanz und Analyse als durch Inkarnation: Sie verwendet ihren Körper wie eine Linse, um das Licht der zeitgenössischen Bilderflut einzufangen, und sie macht durch gewisse Verstärkungen und Übertreibungen deutlich, was diese Flut wirklich von uns will. Zunächst einmal scheint sie darauf aus zu sein, jegliches verbliebene historische Bewusstsein zu tilgen: Anspielungen auf die Kunst der Maya, Indianer, Ägypter, Griechen und Chinesen werden auf derselben Ebene platt ausgebreitet und schweben schwerelos im allgemeinen elektronischen Brei. Ferner strebt die Bilderflut danach, sich möglichst jeder noch vorhandenen Menschlichkeit zu entledigen, die sich dem glatten Kurzschluss von Mensch und Maschine in den Weg stellen könnte. In der westlichen Kultur des zwanzigsten Jahrhunderts führte das Nachdenken über die Verbindung von Mensch und Maschine traditionell zu einer Horrorvision: In der Berliner Dada-Bewegung oder in Fritz Langs *Metropolis* war das Bild von Körperteile ersetzenden Maschinenteilen immer mit einem Gefühl des Schreckens gegenüber dem drohenden Verlust der Menschlichkeit verbunden; und diese Tradition ist nach wie vor lebendig und floriert in Hollywood, wo das Schreckbild des Maschine gewordenen Menschen eine ganze Kollektion von Cyborg-Monstern ins Leben gerufen hat, von *Krieg der Sterne* über die *Terminator*-Filme bis zu den haarsträubenden Feindgestalten von *Raumschiff Enterprise/ Star Trek*, den Borgs. Doch Mori geht von einer anderen, friedlichen Vorstellung der Harmonie zwischen Mensch und Maschine aus, die vielleicht in den Cartoons *Astro Boy* und *Phoenix* von Osamu Tezuka erstmals voll zum Ausdruck kam. Aus der Sicht von *Astro Boy* ist die Vorstellung eines furchteinflössenden Antagonismus zwischen dem Energiewesen Mensch und dem Ernergiewesen Maschine lediglich ein westliches Vorurteil aus grauer cartesianischer Vorzeit. Bei Mori sind alle Cyborgs so süss und harmlos wie *Hello Kitty*.[2)] Das heisst aber auch, dass wir bereits in einer Welt leben, in der die Maschinen im allgemeinen bunter, lebendiger und interessanter sind als die Menschen. Wir sollten deshalb allmählich von dem, was die Maschinen von uns unterscheidet, absehen und uns mehr auf die Ähnlichkeiten konzentrieren, mehr werden wie sie.

Damit dies ein bisschen schneller geht, muss die Bilderflut möglicherweise Überstunden leisten, um alle abweichenden, gegenläufigen und allgemein antisozialen Impulse zu unterdrücken, die das Techno-Subjekt allenfalls in seiner Maschinenstürmer-Brust

MARIKO MORI, TEA CEREMONY III, 1994, c-print, aluminum, wood, smoked chrome aluminum frame, 4' x 5' x 2" / C-Print, Aluminium, Holz, rauchschwarz verchromter Aluminiumrahmen, 122 x 152 x 5 cm.

MARIKO MORI, BODY CAPSULE, 1995, and BEGINNING OF THE END, SHIBUYA, TOKYO, 1995, installation view at Deitch Projects, New York / KÖRPERKAPSEL und ANFANG VOM ENDE, SHIBUYA, TOKIO.

hegt: Es ist von entscheidender Bedeutung, dass nicht der geringste Hauch eines Misstons, einer gesellschaftlichen oder seelischen Unruhe die erhabenen Gleitbewegungen der techno-imaginären Maschinerie stört. Die Neutralisation der Sexualität ist dabei von höchster Wichtigkeit. Wohlgemerkt, nicht die Unterdrückung der Sexualität: Da ist nichts Strenges oder Puritanisches an der Triebökonomie, die Mori in ihren Werken vorführt. Im Gegenteil, es ist wichtig, dass die sexuelle Energie innerhalb des visuellen Systems frei zirkulieren kann. Aber sie muss leidenschaftslos bleiben: eine Sexualität ohne vulgären Ausdruck oder Risiko und ohne grosse Tristan-und-Isolde-Momente; eine Sexualität, die unaufhaltsam auf das Kindliche zudriftet, in der kindlich gleichbedeutend ist mit unwiderstehlich. Es ist interessant, dass Moris Bildsprache gerade in der westlichen Unterscheidung von prä-sexueller Kindheit und Adoleszenz oder Erwachsenenalter, wo die Sexualität für das im Subjekt verbliebene Rebellische und Wilde steht, ein Störungspotential ausmacht. Moris Bildsprache löst diesen Gegensatz auf: Sie sexualisiert das Kind, während sie den Erwachsenen infantilisiert. Moris Verkörperungen weiblicher Sexualität halten hartnäckig an einer Kinderzimmerwelt der Pastellfarben und runden Schmuseformen fest: Barbarella und Bardot müssen *My Little Pony* weichen.[3]

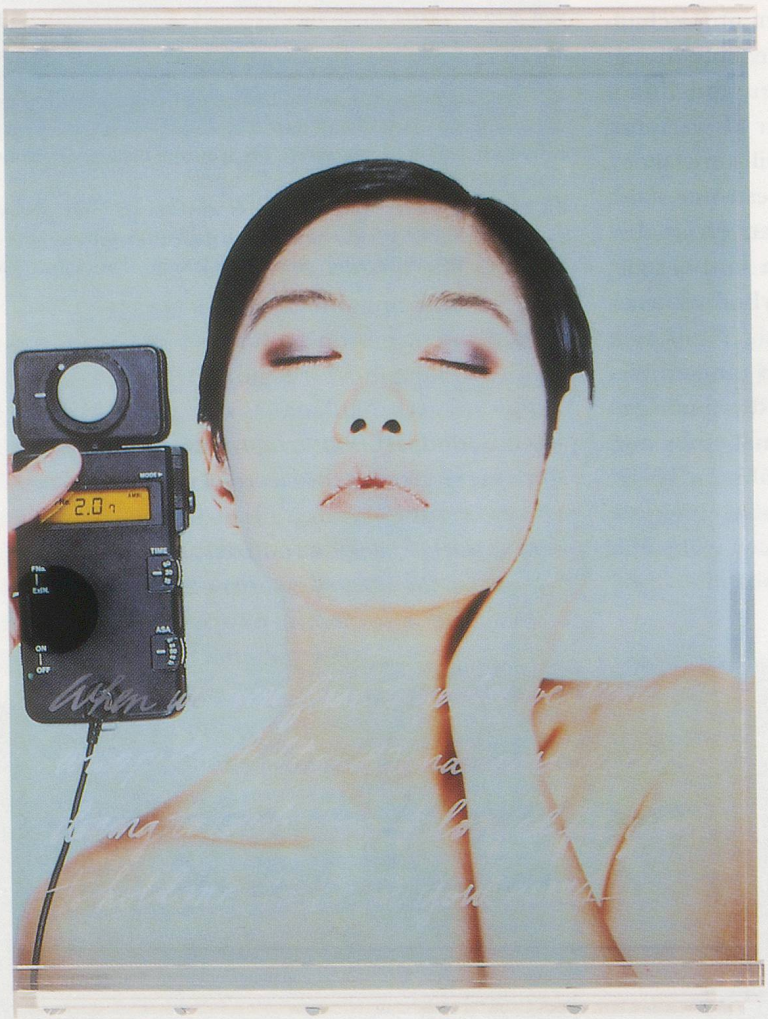
In der neuen Zusammensetzung des Körpers, die Moris Kunst vorführt, ist die Vorstellung, dass der Körper etwas Kreatürliches aus Fleisch und Blut sei, ganz und gar hinfällig. Stattdessen betrachtet Mori den Körper als Bündel von Energiestrahlen, die das fleischliche zu einem geistigen Geschöpf aus (Zelluloid-)Licht erhöhen. Die offensichtliche kulturelle Referenz ist der esoterische Buddhismus mit seiner anatomischen Lehre der Chakren und Energiezentren sowie seiner Idee des Regenbogenkörpers der Erleuchtung (BURNING DESIRE, NIRVANA, KUMANO). Aber daneben gibt es wohl auch noch einen etwas bodenständigeren Zusammenhang. Seit dem Aufkommen des Taylorismus wurde das Körperverhalten im zwanzigsten Jahrhundert unablässig auf Bewegungen und Energieflüsse hin untersucht. In gewissem Sinn baut die ganze Weltwirtschaft auf ein System von Flüssen mit verschiedenen Geschwindigkeiten, je nach Ebene und Sektor – der langsame Transport von Rohstoffen und Fertigprodukten, der mittelschnelle Fluss städtischer Bevölkerungen (Autos, Untergrundbahn, Züge, die grossen Kreuzungen in Tokio wie die Shibuya-Kreuzung) und die Höchstgeschwindigkeiten der elektronischen Kommunikation, der Medien und der Börse. Subjekte im fortgeschrittenen Kapitalismus mögen nach wie vor aufwachen und im Spiegel eine Kreatur aus Haut und Knochen vorfinden, aber in dem Moment, wo sie das grossstädtische Territorium betreten, werden sie zum Vehikel von Flüssen und Energien, von Körpern, Informationen und Waren, als Pendler, als Arbeitende, als Konsumenten. Moris tantrische Vision eines Körpers aus lodernden Energien und Strahlungen entspricht vielleicht den realen Bedingungen der Sozialökonomie, auch wenn sie diese Bedingungen zugleich in einem utopischen Licht zeigt, als eine Verwandlung oder Aufhebung von Fleisch und Blut in feinste Lichter und Energien. Die Bilderflut will vielleicht mehr als uns mit glamourösen Bildern beeinflussen; sie will uns sagen, dass wir aus ihrer Sicht bereits Energieströme sind und dass wir uns in der bevorstehenden Phase des industriellen Kapitalismus so beweglich und vergeistigt fühlen werden wie Engel oder Bodhisattvas (werdende Buddhas).

Ich nehme an, dass Moris Bildtafeln einiger Widerstand erwächst, womöglich in Form des unausgesprochenen Vorwurfs, dass dies die Kunst eines mit luxuriösem Techno-Spielzeug allzu verwöhnten Töchterchens sei, das zu viele Sailor-Moon-Geschichten konsumiert habe. Den Zugang wird man wohl auf einem anderen Weg suchen müssen, will man ihre Strategie verstehen, die darin besteht, den Prozess des kapitalistischen Produzierens-Konsumierens zu mimen; die Energien des aktuellen Zustands der Gesellschaft zu personifizieren; und durch das Aufgeben jedes Widerstandes gegen die Populärkultur und die «Kraft von unten» dieser erkennbar Form und Ausdruck zu verleihen und den gegenwärtigen psychosozialen Moment nicht aus der Position der kritischen Analyse darzustellen, sondern aus jener des kritischen Symptoms.

(Übersetzung: Susanne Schmidt)

1) *Sailor Moon*: Beliebte japanische Manga- und Anime-Heldin von Naoko Takeuchi, in den USA auch TV-Serie mit Kultcharakter.
2) *Hello Kitty*: Mundloses, grossäugiges cartoonartiges Kätzchen, Werbefigur, Produktreihe und Ladenkette der japanischen Sanrio Company, auch in den USA. Es gibt einen eigentlichen Hello-Kitty-Kult von naiv-begeistert bis ironisch-distanziert samt Fanclub, T-Shirts, Websites usw.
3) *My Little Pony*: Spielzeugponys aus Plastik und Accessoires zum Sammeln. Inzwischen eine ganze Produktereihe samt Büchern, Trickfilmreihe, Song der Woche, Fanclubs, Websites usw.

MARIKO MORI, BEGINNING OF THE END, SHIBUYA, TOKYO, 1995, crystal print, wood, pewter frame, 39" x 16' 5" x 3" / ANFANG VOM ENDE, SHIBUYA, TOKIO, Crystal-Print, Holz, Zinnrahmen, 100 x 500 x 7,6 cm.



MARIKO MORI, PRELUDE TO A KISS, 1993,
Plexiglas, mirror, transparency with text, 26 x 19 x 2" /
VORSPIEL ZU EINEM KUSS,
Plexiglas, Spiegel, Diapositiv und Text, 66 x 48,3 x 5 cm.

MARIKO MORI, BIRTH OF A STAR, 1995, Duratrans print, acrylic, light box, and audio CD, 72" x 48" /
GEBURT EINES STARS, Duratrans-Print, Acryl, Leuchtkasten und Audio-CD, 183 x 122 cm.