



Universitetet i Bergen

Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier

KUN350

Mastergradsoppgave i kunsthistorie

Vårsemester 2013

Takashi Murakami – Superflathetens hybriditet

Sindre Husebø

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|-----------|
| <u>Abstract</u> | <u>3</u> |
| <u>Innledning</u> | <u>4</u> |
| <u>Metode</u> | <u>7</u> |
| <u>Takashi Murakami</u> | <u>11</u> |
| <u>Superflat</u> | <u>14</u> |
| <u><i>Kawaii!</i> og japansk visuell kultur</u> | <u>19</u> |
| <u><i>Otaku</i> og japansk identitet</u> | <u>24</u> |
| <u>Vestlig popkunst</u> | <u>28</u> |
| <u>Andy Warhol</u> | <u>32</u> |
| <u>Murakami vs. Warhol</u> | <u>34</u> |
| <u>Kolonialisme og japonisme</u> | <u>41</u> |
| <u>Seapunk og virtuell-visuell hybriditet</u> | <u>45</u> |
| <u>Superflathetens hybriditet</u> | <u>48</u> |
| <u>Konklusjon</u> | <u>55</u> |
| <u>Litteraturliste</u> | <u>56</u> |

Abstract

Popular culture is all around us. Given its importance, it stands to reason that there is something to be learned from pop art's reflection of this culture, by way of examining how the style transcends historical, geographical and cultural boundaries. *Takashi Murakami – Superflat Hybridity* intends to explore the question: *If Superflat is a product of cultural hybridity, can it still be regarded as an «original» Japanese visual culture?* The origins of Murakami's *Superflat* theory and aesthetic are traced through Western pop art (where Murakami's work is compared to that of Andy Warhol), as well as Japanese history, art history and subculture, focusing on the socio-cultural aspects of Japan's post-war relationship with the West and the visual culture it has generated. Homi Bhabha's theory of *cultural hybridity* (Bhabha 1994) is presented as a way of explaining the inter-cultural processes of hybridization which have produced what Murakami states as being «an original concept of Japanese who have been completely Westernized» (Murakami 2000: 5). Bhabha's theory is first and foremost an attempt at understanding the mechanisms behind colonialism and globalism, and thus aids in shedding light upon *Superflat* within a larger context, one where the question of *Superflat*'s influence on the West is also put to the front, with the recent development of the internet-based *seapunk* aesthetic suggested as an example of a Western equivalent to the style. It's a well-known fact that culture isn't created in a vacuum. Warhol taught us that there is no «original» in pop art. The conclusion is therefore, fittingly, that the «originality» of *Superflat* exists precisely in its hybridity, where the style stands as an excellent testimony to the tradition of appropriation which Japanese culture is founded upon.

Innledning

Jeg har valgt å skrive om Takashi Murakami, den japanske popkunstneren som ofte blir referert til som vår tids Andy Warhol. Oppgaven vil undersøke en rekke aspekter ved Murakami både som kunstner og som fenomen, fra innflytelsen vestlig popkunst og japansk *anime* (animasjon) og *manga* (tegneserier) har hatt på stilen hans, til de mer samfunnsmessige og kunsthistoriske japanske elementene som er med på å kontekstualisere kunsten hans. Murakamis egen *superflat*-teori, der han tar for seg både Japans kunsttradisjon og sosiale tilstand etter 2. verdenskrig (Murakami 2000), vil fungere som en rød tråd i denne sammenhengen. Ellers vil jeg ta utgangspunkt i popkunstens opprinnelse i England og USA på 1950- og 1960-tallet for å kontrastere den formen den har antatt i dagens Japan, personifisert av Murakami. For å belyse denne utviklingen skal jeg eksemplifisere ved flere kunstnere, både japanske og vestlige. Tidsmessige, teknologiske, kulturelle og personlige forskjeller/likheter vil være viktige faktorer i sammenligningen av de utvalgte kunstnerne/kunstverkene.

Forholdet mellom «Japan» og «vesten» i kunsten til Murakami vil være helt grunnleggende for oppgavens vinkling, der *superflats* utvikling som en særegen japansk visualitet fra (og stadige påvirkning på) disse to kulturene er hovedfokuset. Spørsmålet om hvordan *superflat* som en «original» japansk visuell kultur påvirker vesten, og om det finnes en vestlig versjon av en slik kultur, vil også drøftes i lys av Homi Bhabhas teori om *cultural hybridity* (Bhabha 1994). Oppgaven vil bygges opp rundt Murakami som aksen der de kulturelle grensene mellom øst og vest møtes og overskrider hverandre innen popkunsten, og oppgaven tar deretter som mål å drøfte hvordan denne prosessen av hybridisering går til, og med hvilke konsekvenser dette potensielt medfølger. Jeg ønsker å stille spørsmål ved i hvilken forstand vestlig popkunst møter japansk visuell kultur i kunsten til Takashi Murakami med utgangspunkt i *superflat*-teorien, og hvordan dette utspiller seg i lys av Homi Bhabhas *hybridity*-begrep.

Murakami selv hevder i *The Super Flat Manifesto*: «'Super flatness' is an original concept of Japanese who have been completely Westernized» (Murakami 2000: 5). Spørsmålet som i

dette henseende tilslutt må besvares, og som derfor naturligvis blir min problemstilling, er som følger:

Om *superflat* er et produkt av kulturell hybriditet, kan man fortsatt anse den for å være en «original» japansk visuell kultur?

Om problemstillingen min synes en smule generell og uspesifisert er dette med god grunn. Poenget er å bruke den som et springbrett for å utdype og drøfte Murakamis og *superflats* relevans innen popkunstens kulturelle og geografiske grensesprengning. Videre avgrensning av temaet ville kunne virke mot sin hensikt og ville ikke gitt det nødvendige spillerommet for å trekke inn alle de nødvendige faktorene som må tas i betrakning for å gi et sammenhengende overblikk over emnet. Utfordringen her blir å samle alle trådene i en konklusjon som oppsummerer alle de respektive aspektene i oppgaven. Dette skal dog ikke være umulig, ettersom *superflat*-teorien fungerer som et holdepunkt oppgavens innhold skal leses i lys av. Homi Bhabhas konsept om *hybridity* skal trekkes inn i drøftingsdelen, der *superflats* rolle i forholdet mellom Japans og vestens visuelle kultur er i fokus.

Andy Warhol lagde kunst av masseproduserte forbruksvarer. Dette ble med tiden synonymt med begrepet *popkunst*. Takashi Murakami lager masseproduserte forbruksvarer av kunsten sin. Representerer dette en ny retning innen popkunsten? Kan det ses på som «post-popkunst» eller «neo-pop» – en ironisk japansk «spin» på popkunstens fundament? Er det kommersielle aspektet ved Murakamis kunst med på å undergrave den kunstneriske integriteten hans, eller er dette en helt naturlig videreføring av popkunsttradisjonen? Dette er også noen av spørsmålene jeg ønsker å drøfte i løpet av oppgaven.

Jeg har valgt dette temaet fordi jeg er fascinert av popkunst, populærkultur og av Japan generelt. Warhols og Murakamis kunst er uungåelig i denne sammenheng og blir dermed naturlige fokuspunkter. Oppgaven vil være sentrert rundt Murakami, mens Warhol vil fungere som et bakteppe, en kontrast, en parallell og en inspirasjonskilde. Popkunsten er ikke mindre relevant i dagens samfunn enn den var på 1960- og 1970-tallet, men den har utvilsomt endret seg i takt med resten av populærkulturen (som selvfølgelig igjen har endret seg i takt med

resten av samfunnet). For å forstå hvordan den har utviklet seg slik den har er det viktig å ta i betraktning både historiske og samtidsmessige faktorer. En bedre forståelse av popkunsten kan si oss mye om hvordan populærkultur skapes og påvirker oss som mennesker i dagens samfunn. Populærkultur finnes omtrent overalt vi snur oss, og det er min overbevisning at det finnes noe å lære av popkunstens refleksjon av denne kulturen gjennom å studere nærmere hvordan den krysser tidsmessige, geografiske og kulturelle grenser; ergo er min hensikt i denne oppgaven å bruke Murakami til nøyaktig dette formålet.

Metode

Det er selvfølgelig skrevet utallige bøker om popkunst og popkunstens historie. Min intensjon er ikke å repetere noe av dette (utenom det strengt tatt nødvendigste) – dette ville være unødvendig og faglig uinteressant. Det jeg *vil* gjøre, derimot, er å prøve å avdekke noen av de underliggende mekanismene som binder fortid og nåtid, øst og vest sammen i popkunsten i lys av Homi Bhabhas teori. Jeg vil på et vis «under huden» på Murakami, jeg vil prøve å forstå hvordan han som fenomen kunne oppstå og hva som reflekteres av både tradisjoner og populærkultur i kunsten hans. For å gjøre dette må jeg først «tilbake til røttene» til popkunsten, og siden se på hva som er annerledes ved den i dag. I tillegg må jeg ta i betraktning de særegne historiske, sosiale og kunsthistoriske faktorene som utgjør Japans grunnlag for samtidskunst kontra det vi har i vesten.

Kildene jeg vil benytte meg av i arbeidet vil variere fra bøker, artikler, dokumentarer, intervjuer, bilder, egne møter med Murakamis kunstverker og diverse internettkilder. Noen av beskrivelsene og fortolkningene av Murakamis verker vil naturligvis ligge på et noe distansert nivå, ettersom jeg desverre ikke har hatt muligheten til å oppleve dem alle i virkeligheten. Fortolkning er dog mulig, siden den multimediale naturen og det todimensjonale uttrykket egner seg meget bra til reproduksjon (hvilket jo er, i sann popkunsttradisjon, en av grunnhensiktene til Murakami). Andre verker, som animasjonsfilmene hans, er lett tilgjengelige på YouTube.com. Intensjonen min med analysene er uansett ikke å tolke alle kunstverkene til Murakami hver for seg, men snarere å se arbeidet hans i lys av de forskjellige innflytelsene som har formet ham som kunstner, og å prøve å forstå hvilken betydning disse innflytelsene har for kunsten hans.

Blant popkunstbøkene jeg vil referere til og bruke som bakgrunnsmateriale i teksten er Tilman Osterwolds bestselger *Pop Art* (Osterwold 2007), David McCarthys *Pop Art* (McCarthy 2000) fra Tate Publishings *Movements in Modern Art* serie, Richard Leslies *Pop Art – A New Generation of Style* (Leslie 2006), Marco Livingstones *Pop Art – A Continuing History* (Livingstone 1990), samt Jack Bankowsky, Alison Gingeras og Catherine Woods *Pop Life: Art in a Material World* (publisert i 2009 i anledning utstillingen ved Tate Modern av samme

navn som inneholdt arbeider av Andy Warhol, Damien Hirst, Jeff Koons, Takashi Murakami, med flere).

En meget sentral utgivelse om Murakami er den retrospektive © *Murakami* (Schimmel 2007). Her presenteres tekster om de fleste sidene ved Murakamis arbeide, i tillegg til betydningen av arbeidet hans innen vestens avant-garde tradisjon (Schimmel 2007). Murakamis internasjonale suksess blir belyst sosialt, kulturelt og kunsthistorisk (Schimmel 2007). Tekstene fokuserer på Murakamis tidlige arbeider, utviklingen av karakterene hans og forholdet hans til *anime*, fantasy, *otaku*-kultur (visuell undergrunnskultur) og global popkultur (Schimmel 2007).

Superflat (Murakami 2000), boken som deler navn med utstillingstrilogien med samme navn, er selve den filosofiske hjørnesteinen i Murakamis kunstneriske univers. Om enn kortfattet er dette «manifestet» særdeles relevant for å forstå Murakamis intensjoner, og belyser opphavet til det som i dag rettmessig kan beskrives som en hel bevegelse.

My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation (2001) er en samling av tekster fra blant andre Jeff Fleming, Takashi Murakami og Matthew Benedict om japansk *animes* innflytelse på kunst, både i hjemlandet og i vesten (Richards 2001). Påvirkningen fra *animes* representasjon og forhold til temaer som teknologi, kjønn, populær- og forbrukskultur er noe av det som blir diskutert i forhold til samtidskunsten (Richards 2001).

Andre relevante bøker om Murakami innebefatter blant annet *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* (Murakami (red.) 2005), som jeg skal komme tilbake til senere, i tillegg til *Murakami Versailles* (2011), som er skrevet av Philippe Dagen, Jill Gasparina og Laurent Le Bon. Denne boken tar for seg Murakamis storslåtte utstilling i Chateau de Versailles fra 2010, som besto av totalt 22 verk, hvorav 7 av skulpturene aldri hadde vært utstilt før (Dagen, Gasparina, Le Bon 2011).

Metoden jeg vil anvende meg av i arbeidet med oppgaven er av en karakter der problemstillingene, kunstverkene og kunstnerne vil sammenlignes eller analyseres og drøftes i

lys av relevante teorier (som for eksempel *superflat*-teorien eller *hybrid*-teorien) og/eller historiske, sosiale og kulturelle forhold. Jeg vil, etter en kort biografi om Murakami, innlede selve oppgavens hoveddel med å gjøre rede for *superflat*-teorien. Siden vil jeg ta for meg to meget relevante temaer om japansk kunst og kultur i kapitlene *Kawaii! og japansk visuell kultur* og *Otaku og japansk identitet*. Etter dette vil jeg se nærmere på den vestlige popkunstens opprinnelse, for så å trekke inn Warhol og drøfte likheter og ulikheter mellom kunsten hans og Murakamis. I kapitlet *Kolonialisme og japonisme* vil jeg med basis i Roland Barthes' bok *Empire of Signs* (Barthes 1982), via Edward Saids *Orientalism*-begrep (Saïd 1979) og Homi Bhabhas *hybrid*-konsept (Bhabha 1994) drøfte forholdet mellom «øst» og «vest» og selve «substansen» i effekten av Murakamis arbeide. Siden vil jeg i kapitlet *Seapunk og virtuell-visuell hybriditet* bygge videre på tanken om hybridisering ved å trekke paralleler mellom *superflat* og den vestlige visuelle trenden *seapunk*. Før jeg konkluderer vil jeg i kapitlet *Superflatens hybriditet* drøfte det jeg har kommet frem til angående *superflat* i løpet av oppgaven i lys av *hybrid*-teorien.

Grunnen til at jeg har valgt nettopp Homi Bhabhas teori om *cultural hybridity* (Bhabha 1994) som teoretisk utgangspunkt for min tilnærming til *superflat* er fordi teorien befatter seg med den delen av kulturell produksjon som oppstår i møtet og brytningen mellom det vi vanligvis anser som forskjeller eller motpoler. Det som fascinerer meg ved Murakamis kunst (og teori) er at den opererer i grenselandet mellom «øst» og «vest»; denne tilsynelatende kulturelle dikotomien brytes ned og omformes gjennom *superflat*. Bhabhas teori setter ord på denne prosessen, og vil åpne for å drøfte hybridiseringens effekt hos «begge sider», både i Japan og i vesten.

Målet med oppgaven er å komme frem til en konklusjon vedrørende effekten og betydningen møtet mellom vestlig popkunst og japansk visuell kultur i etterkrigstiden har hatt for Takashi Murakamis kunst, for *superflat*, og for *superflats* relevans for både japansk og vestlig visuell kultur. Det er min intensjon å illustrere hvordan den kulturelle hybridiseringen som ligger til grunne for *superflat* har vært betydelig, faktisk kritisk for Murakamis suksess som kunstner. Jeg vil også undersøke om, og isåfall hvordan, japansk historie, visuell kultur og kunsttradisjon gjennom *superflat* har bidratt til å gi den japanske popkunsten, personifisert

ved Murakami, et unikt uttrykk, ulikt den popkunsten som blir produsert i vesten. Til sist stiller jeg spørsmål ved om denne prosessen av hybridisering kanskje går begge veier og tar nye, uante former innen vestlig visuell kultur.

Takashi Murakami

Takashi Murakami, den førstefødte sønnen i en lavere middelklassefamilie, ble født i Tokyo i 1962, der han mottok en relativt tradisjonell japansk oppdragelse (Schimmel 2007: 54). For hans generasjon, barn av overlevende fra krigen, var det å samføre tradisjonelle kulturelle praksiser med samtidsmessige sosiale forhold, inkludert den økende innflytelsen av amerikansk kultur, en stor og nødvendig del av virkeligheten (Schimmel 2007: 54). Takket være den kulturinteresserte moren hans ble Takashi tidlig introdusert for vestlig kunst, og aktiviteter som buddistritualer, kalligrafitimer og museumsbesøk var alle deler av hverdagen hans som liten (Schimmel 2007: 54). Etter disse museumsbesøkene pleide av og til foreldrene hans å gi ham skriftlige oppgaver om utstillingenes tema, som for eksempel Goyas representasjon av barn, oppgaver som sørget for at Takashi lærte å tenke og skrive allerede i ung alder (Schimmel 2007: 54).

Selv om Takashi tidlig fattet interesse for både tradisjonell kalligrafi og europeisk kunst, var det *anime* og *manga* som gjorde størst inntrykk på ham som tenåring, og en av favorittene hans var den animerte serien *Space Battleship Yamato* (1974-75) (Schimmel 2007: 54). Seriens plot avslører et tydelig japansk kompleks fra krigen, ettersom det er basert rundt krigsskipet Yamato (skipet var det største i den japanske flåten og ble senket av USA), her gjenoppstått som et romskip som beskytter jorden fra utenomjordisk invasjon (Schimmel 2007: 54). Denne serien, og andre som *Time Bokan* og *Galaxy Express 999*, førte til at Takashi bestemte seg for å satse på en karriere innen animasjonsindustrien (Schimmel 2007: 54).

I 1980 ble den unge Murakami opptatt ved Tokyo National University of Fine Arts and Music (GEIDAI) med den hensikt å utdanne seg som animatør, men endte (etter elleve års studier) istedet opp med en doktorgrad innen den tradisjonelt orienterte japanske malerstilen *nihonga* (Schimmel 2007). (*Nihonga* ble utviklet i Meiji-perioden (1868-1912) som en motstand til innflytelsen fra vestlig kunst, gjennom å revitalisere japanske malertradisjoner og deres syntese med aspekter av vestlig kunst (Schimmel 2007: 57).) Det var Hayao Miyazaki, delgrunnlegger av animasjonselskapet Studio Ghibli, som var hovedinspirasjonen bak Murakamis ønske om å fordype seg i bakgrunnsanimasjon for film i masteren ved GEIDAI,

og selv om det aldri ble animatør av Murakami kan Miyazakis serviceorienterte visjon om å underholde publikum sies å være en av inspirasjonskildene bak utviklingen av Murakamis egalitære kunstfilosofi (Schimmel 2007: 57).

Murakami innså tilslutt i sitt syvende år som student at det var samtidskunstner han egentlig ville bli; på tross av dette har både *anime*- og *nihonga*-studiene vært formende krefter for uttrykket hans, både teknisk og tematisk, så vel som å lære ham tålmodigheten og konsentrasjonen som er nødvendig for å skape et kunstverk (Schimmel 2007: 58). Som student ved GEIDAI fikk også Murakami kjennskap til vestlig samtidskunst fra blant annet kunstnere som Joseph Beuys, Christo og Mario Merz, som alle besøkte skolen for å holde forelesninger i 1984 (Schimmel 2007: 58).

I 1994 mottok Murakami et stipend fra det asiatiske kulturrådet, noe som gjorde det mulig for ham å delta i det ettårige internasjonale studieprogrammet til P.S.1 Contemporary Art Center i New York (Schimmel 2007: 63). Under dette oppholdet gjorde han seg videre kjent med, og ble inspirert av, flere vestlige samtidskunstnere som Matthew Barney og Damien Hirst, og i tillegg ble den japanske *otaku*-kulturen (nerdete og kultaktig *anime*-, *manga*- og videospillkultur) stadig viktigere for uttrykket hans (Schimmel 2007). I New York startet Murakami også et lite studio, som senere sammen med hans Hiropon Factory i Japan dannet grunnlaget for det som i dag utgjør det multinasjonale selskapet hans, Kaikai Kiki Co., Ltd. (Schimmel 2007). Kaikai Kiki produserer en rekke produkter på oppdrag fra Murakami, som i tillegg gjennom selskapet forvalter karrierene til en rekke unge, lovende japanske kunstnere. Gjennom Kaikai Kiki organiserer også Murakami kunstfestivalen GEISAI i Tokyo to ganger årlig.

Takashi Murakamis kunst fremstår ved førsteinntrykk som en fargerik, tegnefilmaktig bombardering av sansene. Der Warhol bruker vestens fascinasjon og idolisering av kjendiser og Hollywood i kunsten sin, bruker Murakami japanernes konstruerte virkeligheter i form av *otaku*-kultur som virkemiddel. Han henter sine inspirasjoner fra blant annet vestlig popkunst, såvel som både moderne og tradisjonell japansk visuell kultur (deriblant *anime*, *manga*, annen *otaku*-kultur og *nihonga* kunst). Denne nedbrytningen av skillet mellom høy- og lavkultur

(som han deler med Warhol) er et av Murakamis varemerker. Han arbeider innen flere medier – malerier, skulpturer, installasjoner, animasjonsfilmer, mote og design utgjør noe av katalogen hans.

Murakami har samarbeidet med andre kommersielle tungvektere som blant annet hiphop-artist Kanye West og designer Marc Jacobs. I 2002 skapte han etter invitasjon fra Jacobs motivet til en meget suksessfull serie håndvesker for det prestisjefylte franske motehuset Louis Vuitton. Murakami designet platecoveret til Kanye Wests *Graduation* album fra 2007 og regisserte den animerte musikkvideoen til den tilhørende singelen *Good Morning*. I tillegg til disse produktene er et utall offisielle Murakamieffekter å få kjøpt i japanske butikker. Som Warhol før ham er han intet mindre enn en superstjerne, og han har i høyeste grad lyktes i å skape et internasjonalt *brand* av navnet sitt.

For å illustrere posisjonen Murakami har etablert seg i dagens populærkultur er det verd å nevne at i 2008 ble han, som den eneste visuelle kunstneren, inkludert i Time magazines liste «100 Most Influential People» (22.01.13.

http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1733748_1733752_1735733,00.html
-).

Superflat

I boken *Superflat* (Murakami 2000) skriver Murakami om opphavet til stilen med samme navn. Her spores stilen tilbake til sine eldre japanske røtter, og knytter den japanske kunstens fortid, nåtid og fremtid sammen (Murakami 2000). Kommersielle visuelle uttrykk som *anime*, *manga* og *neo pop* settes i historisk kontekst ved å sammenligne dem med blant annet tradisjonelle verk fra den sene Edo-perioden av kunstnere som Kano Sansetsu og Ito Jakuchu (Murakami 2000). Murakami mener å spore en direkte innflytelse fra de gamle mesterne på hele den samtidige visuelle kulturen i Japan (Murakami 2000). Men dette er ikke den eneste faktoren i argumentasjonen; amerikaniseringen av landet etter 2. verdenskrig har i følge forfatteren også bidratt til en «utflatning» av kulturen generelt (Murakami 2000).

Murakami skriver innledningsvis i *The Super Flat Manifesto*:

The world of the future might be like Japan is today – super flat.

Society, customs, art, culture: all are extremely two-dimensional. It is particularly apparent in the arts that this sensibility has been flowing steadily beneath the surface of Japanese history (Murakami 2000: 5).

Det Murakami hevder er at denne «utflatningen» har ført til at skillet mellom høy- og lavkultur har blitt mindre i Japan enn i vesten (Murakami 2000). Det er også Murakamis hensikt å være med på å bryte ned dette skillet. Ved å bruke elementer fra populær- og lavkultur i *high art* sammenhenger, og siden masseproduserte verkene, bidrar han selv til «utflatningen». Under overflat(het)en til Murakamis kunst, derimot, finnes en skarp kritikk av det japanske etterkrigssamfunnet. Denne mørkere dimensjonen, så i kontrast mot den fargerike, glade overflaten, beskriver en kultur av fremmedgjøring, virkelighetsflukt, avmaskulinisering og seksuelle perversjoner. Det er denne dualiteten i kunsten til Murakami som gjør ham så interessant, nemlig måten han bruker de gladeste fargene for å understreke de mørkeste poengene. Og mørk kan han absolutt være:

Postwar Japan was given life and nurtured by America. We were shown that the true meaning of life is meaninglessness, and were taught to live without thought. Our society and hierarchies were dismantled. We were forced into a system that does not produce «adults» (Murakami 2005: 152).

Murakamis skulptur i *Second Mission Project ko2* (1998) kombinerer en naken kvinnekropp med et jagerfly. Skulpturen kan leses som en direkte kommentar på hva 2. verdenskrig har gjort med seksualitet og visuell kultur i Japan. Estetikken i *Second Mission Project ko2* er tydelig *otaku*-inspirert, og peker på den dehumaniserende og perverse naturen som krig, teknologi, isolasjon og underkastelse har skapt i løpet av det siste halve århundret.

Boken *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* (Murakami (red.) 2005) tar for seg Japans etterkrigskultur gjennom kunst og visuelle populærmedier (Murakami (red.) 2005). Med fokus på *otaku*-kultur undersøker boken de komplekse historiske innflytelsene som har formet japansk samtidskunst (Murakami (red.) 2005). Den nære sammenhengen mellom japansk samtidskunst og de subkulturelle verdenene av *anime* og *manga* blir også videre tematisert (Murakami (red.) 2005). Bokens tittel, *Little Boy*, henviser til atombomben som ble sluppet over Hiroshima i 1945, og kobler slik utspringet til de nye uttrykkene til de kollektive post-traumene etter bomben (Murakami (red.) 2005).

Den sopplignende formen av en atomsky er et gjengående tema hos Murakami og finnes blant annet i maleriet *Time Bokan – Black* fra 2001. Tittelen på verket er hentet fra *animeserien Time Bokan* (1975-76) og er inspirert av et kjent bilde fra serien, her gjengitt som en grønn atomsky i form av en hodeskalle mot en svart bakgrunn. I øynene på skallen er sirkler av smilende, fargerike blomster. I tv-serien opptrer atom-hodeskallen på slutten av hver episode når skurkene dør. I neste episode er de samme skurkene alltid tilbake. Murakami mener dette representerer noe typisk japansk (Lewis (reg.) 2005):

We have taken the worst tragedy that ever befell us and turned it into a joke. The spiritual alienation and spiritual malleability that has allowed us to make a joke of this just thirty years after the war fascinates me (Murakami i: Lewis (reg.) 2005).

Murakami fortsetter:

Basically, Japan has been emasculated and castrated. We in Japan have no awareness of our own cultural identity. There's a reason manga obsessively shows images of the atomic bomb. We Japanese are the only people who have ever actually experienced the atomic bomb. [...] This has made us numb – past feeling and past caring (Murakami i: Lewis (reg.) 2005).

I *Time Bokan - Black* står atombomben som selve symbolet på det komplekse forholdet mellom USA og Japan etter 2. verdenskrig, et forhold som er mer enn et elsk/hat forhold; det har også fostret en rik historie som har formet Murakamis virkelighet siden barndommen (Schimmel 2007: 53).

Så på hvilken måte er Murakamis kunst «superflat»? Det mest åpenlyse elementet er selvfølgelig hans videreføring av den karakteristiske japanske todimensjonaliteten og bruk av store flater med farge. Dette kan vi se på som «flatheten» på overflaten. Mye av kunsten hans kan nok med første blick bli oppfattet som «meningsløs», eller «overdreven» av den gjennomsnittlige tilskuer. Den kan også lett fremstå som «overfladisk», «kommersiell» og «salgbar». Dette er totalt i hensikt med kunstnerens intensjoner og er også en del av grunnen til den brede appellen Murakamis arbeider har. For eksempel er som før nevnt et utall offisielle Murakamieffekter og figurer å få kjøpt i japanske butikker. Denne nedbrytningen av forskjellene mellom høy- og lavkultur er én av grunnene til at kunsten hans kan klassifiseres som *superflat*.

Den politiske siden ved Murakamis arbeider peker på andre, mer teoretiske og sosiale aspekter ved *superflat*-teorien. De fleste av kunstverkene virker «trygge» på overflaten, med smilende blomstermotiver, psykedeliske sopper med mange øyne og «tegneseriefigurer» som Mr. DOB og Kaikai og Kiki. Men ved nærmere undersøkelse vil man finne, som Dana Friis-Hansen skriver, at «Murakami 'attains meaning' by slyly embedding pointed social and political content into refreshingly unconventional art objects, graphic images and public projects» (Friis-Hansen 2000: 32). Videre påpeker hun at «Murakami shines light on key issues of Japanese culture [...], specifically childhood innocence and adult responsibility,

Japanese culture and Americanisation, and individuality and society» (Friis-Hansen 2000: 32).

Et utmerket eksempel på dette er Mr. DOB, Murakamis «maskot». Denne figuren fremstår som en krysning mellom Mikke Mus, Sonic the Hedgehog og den japanske *manga*- og *anime*-karakteren Doraemon. Karakteren, som begynte som en slags spøk, har med tiden fått et eget liv og til en viss grad blitt en refleksjon av Murakami selv. Som en fysisk manifestasjon av *superflat*-begrepet og amerikaniseringen av Japan etter 2. verdenskrig beveger Mr. DOB seg gjennom Murakamis produksjon som en kamelon, i stadig nye former og uttrykk. I tillegg kan DOB leses, som Amada Cruz skriver, som «a disengaged signifier, an ever-changing symbol of all the other artificially constructed characters that sell merchandise» (Cruz 2000:17). Eller for å si det på en annen måte: «Murakami's DOB is not a character so much as an erratic manifestation of one's desire to consume and the ceaseless regeneration of this impulse» (Yoshitake 2007: 126).

Men er *superflat*-teorien den eneste måten å lese Murakami på? Kan det være et hinder å få utdelt et sett med retningslinjer for fortolkning? Er ikke Murakami først og fremst popkunstner? Skal man ikke da kunne tolke ham på lik linje med andre popkunstnere? Popkunst er per definisjon lettgripelig og ikonisk, og dens platform er rotet i mainstreamen. Murakamis kunst er alt dette. Man kan velge å behandle den som ren overflate. Dette ville ikke være «feil», men på den annen side synes det som om man *må* ha kjennskap til Murakamis teori før man i det hele tatt kan begynne å forstå de dypere nivåene i kunsten hans. Det er veldig mye fokus på overflaten, og uten noe teoretisk grunnlag kan det være vanskelig i det hele tatt å se forbi denne. I tillegg blir det dobbelt så vanskelig om man kommer fra et vestlig ståsted og prøver å lese Murakami ut fra en vestlig popkunst-tradisjon. Han er utvilsomt inspirert av denne, men dette er bare én del av kunsten hans. Som han skriver selv: «[A]s a concept, the [...] theme of Pop was too narrow to comprehensively explain postwar Japanese culture. The cultural style developed by the victor just doesn't seem to fit the loser, Japan» (Murakami 2005: 152).

Begrepet *Tokyo Neo Pop* har blitt brukt en stund for å skille den nyere japanske popkunsten fra den vestlige, men det er først med Murakamis *superflat*-begrep at den fulle summen av

forskjellene mellom de to kulturene har blitt artikulert. På et vis kan man si at *superflat*-teorien ikke er en måte å lese Murakamis kunst på, men snarere *er* kunsten hans. Teorien gir liv til kunsten hans og kunsten hans gir liv til teorien. De er med andre ord to sider av samme sak. Murakamis *superflat*-teori er konstruert som en kunstnerisk, kulturell, politisk og sosial kritikk og distinksjon av det japanske etterkrigssamfunnet. Teorien legger selve grunnlaget for agendaen til Murakamis kunst, som gjennom *superflat* kan leses som en kritikk av dette samfunnet.

Kawaii! og japansk visuell kultur

«Japanese culture in general may be likened to an oyster, opening itself up to repeated onslaughts from the ocean and transforming grains of continental grit into pearls» (Stanley-Baker 1984: 7).

En viktig faktor i betraktningen av japansk visuell kultur er det faktum at det ikke eksisterte et ord for begrepet «kunst» i det japanske språket før etter begynnelsen av Meiji-restaurasjonen i 1868 (Gingeras 2009: 79). Dette manglende skillet mellom høy- og lavkultur blir tydelig videreført i det likeså manglende formelle skillet mellom kunst og populær-merchandise som er karakteristisk for det japanske etterkrigssamfunnet (Gingeras 2009: 79).

Særlig opp til Muromachi-perioden (ca. 1337-1573) arbeidet kunstnere ofte med transformasjonen av fremmede idéer fra blant annet Korea, Kina, Europa og Amerika som tilsynelatende ikke passet sammen (Stanley-Baker 1984: 7). Måten disse idéene ble behandlet og integrert inn i Japans visuelle mangfold er et bevis på japanernes unike evne til å bevare sin visuelle egenart, til tross for en overveldende mengde av fremmedkulturelle innflytelser.

Joan Stanley-Baker skriver:

These transformations obviously reflect Japanese preferences; but, more importantly, they indicate a particular kind of perception: it is possible to identify the patterns of adaptation which appear when Japanese art ingests new stimuli. Because they reflect cultural or ethnic traits, these patterns remain constant despite changing period-styles (Stanley-Baker 1984: 7).

Samtidig er det ikke dermed sagt at japansk kunst utgjør en homogen masse, der alle fremmede innflytelser blir absorbert på samme måte og med samme resultat, som hun videre utdyper:

[T]he swing of the Japanese psychological pendulum seems wider than that of other peoples, and this is reflected in opposing tendencies in the arts. One tendency is to mirror the world as

it is perceived (direct imitation). A mirror is held up to the world, so to speak, and keeps outsiders from penetrating the essential delicacy and emotional vulnerability of Japanese sensibility. Seeing in Japan a mirror-likeness of himself, the outsider loses interest and ceases to threaten (Stanley-Baker 1984: 7).

Eksempler på denne tendensen er Asuka-Nara-perioden (552-794 e. Kr.), der hele grupper av kunsthåndverkere ble importert fra kontinentet, de sene Kamakura- og Muromachi-periodene (1185-1573), der japanske kunstnere fikk i oppdrag å arbeide med kinesiske stiler) og Meiji-perioden (1868-1912), der store antall eksperter fra Europa og Nord-Amerika ble importert for å starte kunstskoler, og hundretalls japanske studenter ble sendt utenlands (Stanley-Baker 1984: 8).

Det beste (og kanskje mest ekstreme) eksempelet er likevel perioden etter 2. verdenskrig. I krigens etterdønninger, med deres tradisjonelle kultur lagt i grus og ofte aktivt undertrykt, adopterte japanerne så mye av deres erobrerers populærkultur som de kunne få tak i eller ha råd til (Schilling 1997: 9). Denne utviklingen har ført til at mange samtidige japanske kunstnere har adoptert vestlige uttrykk til en slik grad at det ikke lenger er noen merkbar etnisk/kulturell/stilistisk distinksjon mellom deres verk og verkene til deres vestlige kolleger.

Samtidig har perioden innen kunst og annen visuell kultur i landet etter 2. verdenskrig vært utrolig produktiv og kreativ, fordi, som Mark Schilling skriver: «[W]hile yearning after the symbols of the American lifestyle – from Coca Cola and Mickey Mouse to American-sized refrigerators and automobiles – Japanese also began creating their own postwar pop culture that, while evidencing American and other foreign influences, was definitely different from its models» (Schilling 1997: 9). Fra popmusikk til tv-programmer, denne tendensen av vestlig etterligning fulgt av utviklingen av «rene» japanske uttrykk, har blitt gjentatt igjen og igjen (Schilling 1997: 10).

Dette er uansett bare én av tendensene innen japansk visuell kultur; det finnes flere:

The second tendency is introspective and insular, and fosters a creative urge to unparalleled

delicacy and poetic imagery. Innate potentials, fully realized, gave birth to art forms and expressions unique to Japan. One is even tempted to propose that the subtlety, poignancy and sense of vulnerability in Japanese culture in general are protected from external disturbance and survive precisely by means of the public arts (Stanley-Baker 1984: 8).

Denne andre, mer introspektive, tendensen eksisterer i følge Stanley-Baker i kunsten fra den forhistoriske Jōmon-perioden (14000-300 f. Kr.), såvel som i kunsten fra Heian-perioden (794 e. Kr.-1185), Azuchi-Momoyama-perioden (ca. 1573-1603) og den påfølgende tidlige Edo-perioden (Stanley-Baker 1984: 8).

Det kan nesten virke som om en slags forsvarsmekanisme opererer gjennom Japans visuelle-kulturelle appropriasjon. Ved å åpne seg opp mot, og ta til seg, fremmede innflytelser, for så å gjøre disse til sine egne, unngår japanerne å miste sin egen kultur i prosessen. Ved å i dag på den ene siden dyrke en høyteknologisk, progressiv visuell kultur i media og industri kan Japan på den andre siden skjerme og ta vare på sine tradisjoner.

Boken *Tokyo: Form and Spirit* består av en samling essays fra en rekke forfattere som danner et oversiktlig bilde av japansk kunst og arkitektur fra Edo-perioden (1603-1868) til samtiden (Friedman (red.) 1986). Boken, og utstillingen som inspirerte den, undersøker det nære forholdet mellom kunst og hverdagsliv i Japan, med Tokyo, metropolen der avansert teknologi og tradisjon eksisterer side om side, som fokuspunkt (Friedman (red.) 1986).

In the West, there are two distinct images of Japan: a picturesque, romantic old culture, [...] and an economically aggressive, post-industrial nation whose high-tech products appear in every corner of the world. Both views are valid, for Japan is an astonishing fusion of tradition and innovation [...]. Despite the trappings of modernity, the past is not only alive there, but is a shaping force in Japanese contemporary culture (Friedman 1986: 7).

Som en motvekt til Murakamis noe pessimistiske versjon av landets kulturelle topografi, sikter Friedman til Japans dynamiske evne til å ivareta det gamle, kombinere det med det nye og fremmede, samtidig som den japanske identiteten bevares:

[...] *Japan constantly displays remarkable capacity to absorb foreign ideas and processes, while maintaining strong national cohesiveness. An identifiable Japanese aesthetic sensibility continues to survive the impact of outside influences by incorporating and «Japanizing» them* (Friedman 1986: 7).

Murakami selv er kanskje det aller fremste eksempelet på dette fenomenet. Ironisk nok kan metodene hans i dette lyset betraktes som typisk japanske. Få andre nålevende aktører innen visuell samtidskultur blander tradisjonelle og «fremmede» elementer i et like nyskapende, men likevel umiddelbart gjenkjennelig «japansk» uttrykk.

Ettersom den er utgitt i 1986 inneholder *Tokyo: Form and Spirit* ingenting om Murakami, selv om dens intensjon synes på et nesten uhyggelig vis å resonnerer med det som Murakami skulle bli et symbol på 10 år etter:

Many, after lengthy periods abroad, have synthesized, in highly original fashion, traditional Japanese attitudes about form, light, space and color with Western ones. [...] However, the work of this post-World War II artistic population is less a literal evocation of traditional forms and techniques than a sophisticated homage to them (Friedman 1986: 7).

Murakamis *superflat*-konsept er et produkt av denne trenden. Kunsten til Murakami er ikke på noe vis et forsøk på å gjenskape tidligere periodestiler innen japansk kunsthistorie, men den er uunnværlig inspirert av, og knyttet opp til, særegne japanske kunsttradisjoner. Murakami bruker disse tradisjonelle idéene om todimensjonalitet, store flater med farge og mangel på skygge og perspektiv for å rote kunsten sin i det (typisk) japanske. På dette viset kan han blande elementer fra vestlig popkunst og japansk undergrunnskultur i sin multimediale media-kunst, samtidig som han bygger en konseptuell bro mellom landets kunsthistoriske fortid og visuelt overstimulerte samtid.

Man kan selvfølgelig ikke skrive om japansk populær-visuell kultur i etterkrigstiden uten å nevne begrepet og fenomenet *kawaii* (japansk for «søt»). Fra kjente populærkulturelle merkevarer som Hello Kitty, til *anime*-filmene til Hayao Miyazakis Studio Ghibli, til reklame,

mat, klær, mannerismer, utseende – ja, omtrent alle aspekter ved samfunnet – er den karakteristiske japanske «søtheten» dominerende. Hvordan har det seg at en nasjon som regelrett er den eneste post-apokalyptiske nasjonen i verden har et så sterkt visuelt fokus på det barnslige, uskyldige og søte? Er dette en post-traumatisk reaksjon? Er det lettere for Japan å vende seg til barndommen og fantasien enn til virkeligheten, frykten og grusomheten?

De smilende blomstene som går igjen i så mange av verkene til Murakami manifesterer dette fenomenet på en uttrykksfull måte. De synes å representere den maniske lykken som bare eksisterer i glemselen og virkelighetsflukten hos visse psykiatriske pasienter. *Kawaii*-estetikken er her et produkt av en nasjon som har overgitt seg, mistet seg selv og «går i barndommen». Karakterene Kaikai og Kiki, Mr. DOB og de mange pandaene, jentene i skoleuniform og så videre som stadig dukker opp i Murakamis kunst er også typiske eksempler på *kawaii*-stilen.

Man kunne argumentere for at grunnen til at søtheten og barnsligheten i *kawaii*-kulturen har erstattet de mer tradisjonelle estetiske verdiene skjønnhet og forfinethet kan spores tilbake til nederlaget i 2. verdenskrig. Dette ville stemme overens med Murakamis *superflat*-teori. Gjennom å bli beseiret, ydmyket og avmaskulinisert i krig, og følgelig okkupert og fratatt sin identitet gjennom militær og kulturell invasjon av USA, ble japanerne kulturelt sett redusert til underdanige, hjelpesløse «barn» som søkte bekreftelse hos deretter passende idealer. Etterhvert som den nye trenden slo an spredte fenomenet seg til det omfattet hele samfunnet og de nye estetiske normene var et faktum.

Den mørkere, uglesette siden ved *otaku*-kulturen kan kanskje i lys av denne teorien leses som et biprodukt av den søte og glade *kawaii*-kulturens undertrykkelse og fornektelse av seksualitet, vold og negative følelser. Dette leder oss over i neste kapittel.

Otaku og japansk identitet

The Superflat Manifesto *did not make the righteous claim that Japanese can produce high art just like Westerners; instead, [Murakami] aimed to recreate global art by changing the value system, proclaiming «the time has come to take pride in our art which is a kind of subculture, ridiculed and deemed 'monstrous' by those in the Western art world»* (Noi Sawaragi sitert i: Murakami 2005: 160).

Takashi Murakamis skulpturer *Hiropon* (1997) og *My Lonesome Cowboy* (1998) fremstår som komplementære motstykker som setter fokus på samme tema. Skulpturene er tydelig inspirert av den pornografiske animasjonsstilen *hentai*, den mørke baksiden til *anime* og *manga*.

Hiropon (japansk slang for krystallisert metamfetamin) (Schimmel 2007: 70) er en naken kvinnefigur med blått hår og særdeles overdimensjonerte bryster. Hun griper brystvortene sine med begge hender, og disse fungerer som håndtakene på et hoppetau. Ut av dem strømmer tykk, hvit «melk» som møtes i en sirkel bak ryggen hennes, som et hoppetau i bevegelse. *Hiropons* ene ben er løftet i et hopp mens hun smilende stirrer tomt ut i luften med sine grønne tegnefilmøyne.

My Lonesome Cowboy er en naken mannsfigur med gult hår og en stor, erigert penis i hånden. Han ejakulerer en lignende tykk, hvit substans som sin kvinnelige motpart. Denne spruter oppover via den andre utstrakte hånden hans og slynger seg som en lasso over hodet hans. *My Lonesome Cowboy* smiler triumferende, men de tomme, grønne øynene hans er de samme som *Hiropons*.

Begge skulpturene er lyse i huden og helt uten kroppshår. De er plassert på hvite pedestaler og blir ofte stilt ut med ansiktet mot hverandre på hver sin side av utstillingsrommet.

Den hermeneutiske fortolkningen av *Hiropon* og *My Lonesome Cowboy* er øyeblikkelig, dog meget variert, i møte med verkene. Vi kjenner igjen det animasjonsaktige uttrykket, vi kjenner

igjen hendelsene (overdrevne som de er), vi kjenner igjen mediet (skulptur), vi får en ide om hva kunstnerens intensjoner med verkene er (men stemmer denne?) og vi bestemmer oss raskt for hva vi synes om verkene selv. Dette er også en del av kunstnerens intensjon med kunstverkene.

Murakami bruker populærkultur aktivt for å engasjere sitt publikum. Så vi forstår hva vi ser – men hvordan fortolker vi det? Her spiller fordommene våre en stor rolle. Én person kan synes verkene er perverse og pornografiske, og dermed umoralske. En annen kan oppleve *Hiropon* som kvinneundertrykkende. En tredje kan rett og slett synes verkene er overfladiske og provoserende. En fjerde kan synes verkene kommenterer på kroppsetetikk og kjønnsproblematikk med utgangspunkt i Japans *otaku*-kultur. En femte kan kommentere på at måten «sæden» bølger og slynger seg på i *My Lonesome Cowboy* muligens er en referanse til de karakteristiske skummende bølgene i Hokusai Katsushikas berømte verk *The Great Wave of Kanagawa* (ca. 1830-32) (Schimmel 2007: 72). Alle disse fortolkningene er produkter av fortolkernes forskjellige forståelseshorisonter i møte med verkene. Uansett er skulpturene lette å ha en mening om – de fortolkes raskt fordi de fleste fortolkerne har tilstrekkelig med fordommer til å danne seg en mening.

Om man for eksempel har lest noe litteratur eller sett en dokumentar om Murakami på forhånd vil man lettere kunne danne seg et riktig bilde av kunstnerens intensjoner. Om vi basert på slik bakgrunnsinformasjon trekker slutningen at skulpturene er en kommentar på det japanske etterkrigssamfunnets forhold til seksualitet blir denne fortolkningen et resultat av en dialog mellom vår horisont og Murakamis. Vi ser det kunstige uttrykket til skulpturene og fortolker dette. De virker virkelighetsfjerne og idealiserte, og selv om de står plassert mot hverandre synes de ikke å ha noen kontakt med hverandre. De er euforiske i sine private orgasmer og lukket inne i sine egne verdener. Mediet verkene befinner seg innenfor har også sine egne konnotasjoner. *Hiropon* og *My Lonesome Cowboy* plasseres gjennom mediet skulptur i en lang kunstnerisk tradisjon og blir således på et vis stående som monumenter over et fenomen av vår tid.

Når vi så reflekterer over det vi har fortolket får vi et særegent og temmelig negativt bilde av

en side av japansk seksualitet. Denne virker avstumpet, undertrykt og pervertert. Vi aner at under den høflige og ryddige overflaten til det japanske samfunnet skjuler det seg en kultur der undertrykte seksuelle drifter får utløp gjennom overdrevne, animerte karikaturer. Hva gjør massemedia og teknologi egentlig med menneskelig seksuell kommunikasjon? Fører denne med seg isolasjon og perversjon? Videre undrer vi om dette ikke kun er et japansk *otaku*-fenomen, men noe som på et nivå resonnerer med resten av verdenssamfunnet, og ikke minst med oss selv.

Om vår fortolkning av de to kunstverkene så langt i det hele tatt stemmer overens med Murakamis visjon, er så dette alt Murakami ønsker å formidle med skulpturene? Eller finnes det en større sammenheng, knyttet til *superflat*-konseptet, som kan belyse og utdype verkene videre? Kjernen i *superflat* handler om japansk identitet. Er det da riktig å lese Murakami som en identitetspolitisk kunstner?

I likhet med Murakamis tidligere nevnte skulptur fra *Second Mission Project ko2* (1998) tar skulpturen *Inochi* (2004) også utgangspunkt i etterkrigstidens Japans fascinasjon for roboter (Schimmel 2007: 77). Etersom Japan i 2. verdenskrig ble fratatt en posisjon i forfronten av verdenssamfunnet fokuserte japanerne innover istedet, ofte ved å skape små versjoner av dem selv i form av roboter (Schimmel 2007: 77). Forskjellen mellom *Second Mission Project ko2* og *Inochi* er at der den førstnevnte illustrerer den fullkomne *otaku*-fantasien, der teknologi og seksualitet blandes i en perfeksjonert og idealisert syntese, ser *Inochi* fenomenet fra motsatt synsvinkel. *Inochi* er delvis barn, delvis cyborg, med spede og forfinede trekk, men samtidig med noe generelt frastøtende over seg. Skulpturen kan tolkes som et bilde av det indre barnet, eller sjelen, til *otaku* og japanernes etterkrigsmentalitet. Totalt absorbert i teknologi, uten fysisk styrke, men med et enormt hode med fiskeaktige øyne og overdimensjonerte ører som prosesserer informasjon. Det lille kjønnsorganet henger eksponert ned som et symbol på barnslighet eller impotens, videre understreket av den forsvarsløse posituren.

Ett spørsmål gjenstår å besvares i denne sammenhengen: Hvordan skal man kunne ta samfunnskritiske eller sosiopolitiske meninger seriøst fra en kunstner hvis arbeide er så knyttet til det kommersielle markedet? Og i tillegg: Hvordan kan man se på en superstjerne

som Murakami, med et multinasjonalt selskap i ryggen, som en mann av folket?

Alison M. Gingeras skriver i sin artikkel *Lost in Translation: The Politics of Identity in the Work of Takashi Murakami*:

[I]f one considers identity politics as a means to advance the interests of an oppressed or marginalised group, then Murakami should be reconsidered first and foremost as a political artist. While his approach does not possess the hallmarks of political art – it in fact completely disavows oppositional critique – his entrepreneurial enterprise can be understood as a quest to rid Japanese national cultural identity of its inferiority complex vis-à-vis American pop-cultural hegemony and to understand the lasting trauma of the Second World War in the formation of post-war Japanese culture (Gingeras 2009: 77).

Man kan altså se Murakamis anvendelse av den uglesette *otaku*-kulturen som et nasjonalistisk forsøk på å gjenreise den japanske kulturelle identiteten som gikk tapt etter 2. verdenskrig. Gjennom å ta i bruk etablerte vestlige popkunststrategier er målet hans å omvelte synet på japansk sub-/lavkultur og å både heve denne opp i høykulturen (kunstverdenen), såvel som å få den akseptert i mainstreamen både i hjemlandet og internasjonalt. Måten han gjør dette på er å benytte seg av et nøye utformet image i media, salg gjennom det kommersielle markedet og samarbeid med andre kjente merkevarer og personer. «In Murakami's hands, the market becomes a medium for identity politics» (Gingeras 2009: 80). På denne måten «infiltrerer» Murakami verdenssamfunnet med sin visjon og skaper grobunn for et nytt syn på hva japansk identitet og kultur kan være.

Vestlig popkunst

«It was a transfiguration of the commonplace and, at the same time, an aestheticization of worlds and ways of life heretofore thought irredeemable by a cultivated taste» (Danto 1992: 4).

Vestlig popkunst har utvilsomt spilt en stor rolle i formingen av Murakamis kunstneriske uttrykk. For å forstå akkurat på hvilken måte denne retningens teknikker (og taktikker) blir benyttet av Murakami må vi gå tilbake til popkunstens opprinnelse i England og USA på 1950- og 1960-tallet. Om vi forstår noen av de bakenforeliggende kulturelle årsakene til at popkunsten oppsto nettopp på denne tiden og på disse stedene kan vi kanskje lære noe om hvorfor denne stilens metoder blir benyttet av en japansk kunstner som Murakami i dag.

Richard Leslie skriver i sin bok *Pop Art – A New Generation of Style*: «Pop art was an international movement in the visual arts considered to mark a more fundamental shift in the nature and understanding of modern culture» (Leslie 2006: 4). Popkunstens røtter ligger med andre ord like mye i de rådende sosiale og samfunnsmessige endringene som i de dominerende retningene innen kunstverdenen på midten av 1900-tallet (Leslie 2006: 4). Leslie argumenterer for at selv om det er sant at de fleste kunstretninger reflekterer de kulturelle forholdene de springer utifra er disse forholdene mer dramatisk til stede i popkunsten; dette på grunn av at endringene retningen signaliserte var så omfattende at de fortsatt resonnerer i dagens samfunn (Leslie 2006: 4). «Simply put, Pop art accepted, symbolized, and was acknowledged because of the simultaneous growth of a new sense of 'popular culture'» (Leslie 2006: 4). Popkunstens tilblivelse var altså et fenomen som oppsto parallelt med, og på grunn av, det vi i dag forbinder med populærkultur, der elementene fra den sistnevnte la grunnlaget for inspirasjonen til den førstnevnte. Den voldsomme ekspansjonen på 1950- og 1960-tallet av masseproduserte forbruksvarer, film- og popstjerner og massemedia generelt forandret hele samfunnet og dermed også kunsten. «We better understand today, albeit only recently, that the pop in popular culture represented the appearance of a new media culture as a major characteristic of the second half of the twentieth century» (Leslie 2006: 4). Denne mediakulturen har bare vokst med tiårene, og virkelig eksplodert med oppfinnelsen av

internett, noe vi ser resultatet av i dag. Det er kanskje fordi popkunsten oppsto samtidig med det som senere skulle vise seg å være de mest definerende kulturelle omveltningene på 1900-tallet at retningen fortsatt har relevans i dag som kunstnerisk uttrykk. At en kunstner som Murakami benytter mange av de samme taktikkene og teknikkene i dag som popkunstnerne gjorde på 1960-tallet (om enn utifra et annet kulturelt perspektiv og innen en annen kulturell kontekst) sier noe om rollen media har spilt for utviklingen av dagens samfunn.

En annen faktor er den konseptuelle delen av popkunsten, for som Leslie skriver: «Pop art – as is more recognized today than in its own time – was a part of Conceptual art» (Leslie 2006: 7). Konseptene innen popkunsten har alltid vært sterkt knyttet til den aktuelle samtids populærkultur; Andy Warhol brukte Marilyn Monroe på samme måte som Jeff Koons senere brukte Michael Jackson – som idoler eller ikoner som spiller på betrakterens samtidsbestemte sosiokulturelle assosiasjoner. I tråd med denne tradisjonen benytter Takashi Murakami igjen andre kulturelle ikoner relevante for hans japanske samtid. Popkunsten som retning blir på denne måten ikke utdatert, ettersom dens uttrykk blir definert av den stadige utviklingen innen populærkulturen. Så lenge media og populærkulturen forsetter å utvikle seg (og det synes ikke som om det er noen fare for at dette vil ta slutt i den nærmeste fremtid) vil popkunsten også gjøre det.

Kunstretningen dada ble født som en nihilistisk og anti-kunstnerisk reaksjon på samfunnet som hadde tillatt 1. verdenskrigs grusomheter, og var kanskje den aller viktigste innflytelsen for de tidlige popkunstnerne (Leslie 2006: 11). Den berømte dadaisten Marcel Duchamp utfordret kubismens tanker om objekters tilhørighet i 1913 ved å plukke opp hverdagslige objekter og sette dem sammen i unike konstruksjoner og sammenhenger, eller simpelthen bare ved å erklære dem som kunst (Leslie 2006: 11). Duchamps idéer presenterte unge kunstnere på 1940- og 1950-tallet med et alternativ til abstrakt ekspresjonisme, og begreper som *neo-dada* og *proto-pop* blir av og til brukt for å beskrive disse nye Duchamp-inspirerte uttrykkene (Leslie 2006: 12). Det revolusjonerende ved Duchamps *ready-mades* var måten objektene status ble redefinert ved at konteksten deres ble endret. Det fremste eksempelet på dette er hans mest berømte verk *Fountain* (1917), som består av et vanlig urinal. Kun ved å gi objektet et nytt navn, signere det og plassere det i en utstillingskontekst forandrer Duchamp

urinalets assosiasjoner hos betrakteren. Konnotasjonene til tittelen *Fountain* bidrar til at verket tolkes på en helt annen måte, og signaturen og konteksten fjerner urinalets opprinnelige funksjon og status og plasserer verket i kunstens verden. Således stiller Duchamp spørsmål ved distinksjonen mellom kunst og ikke-kunst, og dermed også ved selve kunstens autonomitet.

En lignende fremgangsmåte og intensjon kan tydelig spores i for eksempel Warhols *Brillo Box* skulpturer (1964), der kunstneren presenterer betrakteren med en serie (på overflaten) fullstendig naturtro gjengivelser av en såpeeske. Såpeesken er ikke lenger bare en vare i denne nye konteksten, den står som et symbol på den nye forbrukerkulturens materialistiske tomhet, såvel som kunstens rolle i denne: «[F]or by being created and displayed *en masse*, they raise even more pointed questions about the nature of appearance and reality, and about the commercial value of a work of art *versus* the object it represents» (Shanes 1991: 96). Denne nedbrytningen av – og refleksjonen over – grensene mellom kunst og kommersielle varer, gjennom å utfordre konseptet om en original, er noe Murakami har tatt til det ekstreme i sine masseproduserte figurer.

Roy Lichtensteins bruk av motiver fra tegneserier kan leses som en tidligere vestlig versjon av Murakamis *manga*- og *anime*-inspirerte verker. På overflaten benytter begge kunstnerne seg av mange av de samme elementene: kraftige streker, store flater med farge, dimensjonal flathet, og så videre. Disse karakteristikken går igjen i de fleste tegneserier, både vestlige og japanske. Det interessante i denne sammenligningen er ikke de formelle trekkene i bildene, men snarere tematikken de avspeiler. Lichtensteins *Whaam!* (1963) viser et jagerfly som skyter ned et annet jagerfly, med boble-setningen I PRESSED THE FIRE CONTROL... AND AHEAD OF ME ROCKETS BLAZED THROUGH THE SKY... plassert over den seirende pilotens fly, fulgt av tittelen på bildet i store bokstaver midt i eksplosjonen.

Det er ikke til å unngå i denne sammenhengen å tenke på Murakamis *Time Bokan - Black* (2001), for ikke å snakke om hans skulptur *Second Mission Project ko2* (1998). Krigstematikk, i form av animert underholdning, gjennomsyrrer disse tre verkene. Lichtenstein, til tross for hans unngående politiske uttalelser, skapte *Whaam!* midt under

Vietnamkrigen, og det er vanskelig å la være å tolke bildet som en refleksjon over populærkulturens rolle i transformasjonen av vold og krig til underholdning gjennom tegneserier og tegnefilm. Flere av tegneseriene Lichtenstein benyttet som utgangspunkt hyllet USAs militære triumf i 2. verdenskrig, og det er påfallende å se hvordan disse skildringene av krigen skiller seg fra den japanske versjonen av historien. Denne samme ånden, sett med japanske øyne, finnes i flere av Murakamis verker, der atomeksplosjoner blir til barne-tv (som i *anime*-seien *Time Bokan*, inspirasjonskilden til Murakamis billedeserie med samme navn) og krigsetetikk og seksualitet blir forvekslet og pervertert i verdenen av *otaku* (*Second Mission Project ko2*).

Andy Warhol

Kunsten til Andy Warhol trenger liten introduksjon, men noe biografisk bakgrunnsinformasjon er nødvendig for å kunne drøfte parallelene mellom arbeidet hans og Murakamis.

Andy Warhol (Andrew Warhola) ble født 6. august 1928 i Pittsburgh, Pennsylvania av slovenske innvandrerforeldre (Shanes 1991: 6). Den økonomiske depresjonen i USA på 1930-tallet rammet også den dynamiske industribyen Pittsburgh, noe som førte til en periode med mangel på arbeid for den unge Warhols far, Ondrej Warhola (Shanes 1991: 6). Livssituasjonen ble bedre rundt 1934; familien flyttet til et finere distrikt, og kort tid etter begynte Warhol på Holmes Elementary School, der de kunstneriske ferdighetene hans snart kom til syne (Shanes 1991: 6).

Fra han var 9 år gammel ble Warhol oppmuntret til å delta i kunsttimer på lørdagsmorgener ved Carnegie Institute Museum of Art, der han også gjorde seg bemerket (Shanes 1991: 6). I tillegg til å gi ham en generell innføring i en rekke forskjellige kunstneriske stiler og en elementær kunsthistorisk forståelse, ga kunsttimene ham også et innblikk i de rike og berømtes verden, ettersom flere av hans medelever kom fra en mer privilegert bakgrunn (Shanes 1991: 6).

I september 1941 begynte Warhol på Schenley High School i Pittsburgh, der det kunstneriske talentet hans ble videre oppmuntret – denne perioden ble derimot overskygget av farens sykdom, og tilslutt død i mai 1942 (Shanes 1991: 6). Farens død betydde at resten av familien måtte klare seg selv økonomisk, men hendelsen ga også den unge Warhol en frykt for sykdom og død som skulle innhente ham senere i livet; denne frykten ble videre forsterket av morens påfølgende kreftoperasjon (Shanes 1991: 6).

Warhol ble uteksaminert fra Schenley High School i 1945 og fikk studieplass ved Carnegie Institute of Technology i Pittsburgh, der han studerte Pictorial Design (Shanes 1991: 8). Etter noen begynnelsesvansker med å tilpasse seg sosialt og akademisk fant han seg til rette i

instituttets Bauhaus-orienterte kunstavdeling (Shanes 1991: 8). Her leste han blant annet bøkene til Bauhaus-medlem Laszlo Moholy-Nagy; fra disse kan Warhol ha lært idéen om at den mentale prosessen er viktigere for den kreative handlingen enn håndens bevegelse, i tillegg til konseptet om kunst skapt med fullstendig mekaniske og følelsesmessig distanserte midler (Shanes 1991: 8). I denne perioden ble også Warhol kjent med, og påvirket av, verkene til kunstnere som Paul Klee (en annen Bauhaus-lærer), den amerikanske maleren og designeren Ben Shahn og (selvfølgelig) Marcel Duchamp og Salvador Dalí (Shanes 1991).

Våren 1948 anskaffet Warhol seg noe profesjonell designerfaring ved å arbeide deltid hos markedsføringsavdelingen i Pittsburghs største butikk, og året etter, med en nylig oppnådd bachelorgrad i kunst, flyttet han sammen med en kamerat til New York (Shanes 1991). Den unge kunstneren var fast bestemt på å lykkes, og etter en periode med småjobber og lav levestandard begynte Warhol å skape seg et navn som skulle vise seg å stå igjen som et av de aller viktigste innen kunstverdenen på 1900-tallet.

Murakami vs. Warhol

«Where American Pop reflected the dissolution of the weight of culture in high consumer society, Japanese *otaku* art expresses the 'weight' of yearning for the reality of life» (Matsui 2007: 106).

En konsekvens av Murakamis «business art»-strategis nære slektskap til Warhols egen er at det kritiske identitetspolitiske aspektet lett kan bli «lost in translation» i mainstreamens oppfattelse av kunsten hans (Gingeras 2009: 77). I likhet med Warhol streber Murakami etter internasjonal kjendisstatus, adopterer kommersielle selskapers forretningsstrukturer, spiller på vår kollektive appetitt for sensasjonalisme og bryter ned avant-garde hierarkienes skille mellom høy- og lavkultur og vare og kunst (Gingeras 2009: 78). Murakamis Kaikai Kiki selskap minner om Warhols Factory på mange måter, men det finnes også ulikheter mellom de to; der the Factory lagde kunst av masseproduserte forbruksvarer lager Kaikai Kiki masseproduserte forbruksvarer av kunst. Denne formen for post-popkunst eller neo-pop er utvilsomt inspirert av Warhols modell, men snur den på hodet og tar den mye lenger – istedenfor å skape kunst inspirert av forbruks- og populærkultur konstituerer og definerer Murakamis kunst denne kulturen. Det er her Murakami skiller seg fra Warhol – Murakami vil ikke bare kommentere og manipulere virkeligheten, han vil skape og endre den! På tross av hans mørke syn på japansk kultur finnes det en idealisme hos Murakami man ikke finner hos Warhol, som heller gjorde sitt beste for å fremstå som en kyniker i offentligheten.

Så hva skiller selve kunsten til Takashi Murakami fra kunsten til hans vestlige forgjenger Andy Warhol? For å belyse de formelle og stilistiske forskjellene skal jeg gjøre en komparativ analyse av et par verk av hver av kunstnerne. Den *virkelige* forskjellen mellom de to, derimot, ligger ikke så mye i det formelle (som jeg skal utdype videre) som i de kulturelle betingelsene som ligger til grunne for kunstnerens ulike *intensjonelle* formål. Grunnen til at en japansk kunstner som Murakami opererer innenfor populærkulturen i dag er ganske annerledes enn grunnen til at en kunstner som Warhol lot seg inspirere av den i USA på 1960-tallet. Metodene kan til tider virke nesten identiske, men der Warhol for det meste tematiserte forholdet mellom kunst, konsum, massemedia og berømmethet i en tid da disse elementene eksploderte i

samfunnet, fokuserer Murakami på hvordan man skal kunne finne tilbake til/danne seg sin egen identitet etter at sjokket fra bomben (i både metaforisk og reell forstand) med alle dens konsekvenser har lagt seg.

Andy Warhols berømte *32 Soup Cans* (1962) består, som tittelen antyder, av en gruppe med nettopp 32 røde og hvite Campbell's suppebokser malt på 32 respektive lerreter. Her isolerer Warhol alle de 32 suppevariantene for å fremheve det sterile uttrykket til mekanisk masseproduserte objekter, og tvinger dermed betrakteren til å måtte anstrenge seg for å se forskjellen mellom bildene (kun uttrykt ved små forskjeller på labelene) – og peker dermed også på hvordan vi ser (eller burde se) nærmere på et kunstverk (Shanes 1991: 52). Disse bildenes tematikk strider mot tradisjonelle oppfattelser av hva kunst kan være, og taler i tillegg for at ingen objekter er utilgjengelige for kunstnerisk behandling, samme hvor «vanlige» eller «banale» de er (Shanes 1991: 52). Kort sagt undergraver *32 Soup Cans* selve idéen om *fine art*, såvel som New York-skolens abstrakte kunst, samtidig som de minner oss om at det mundane og det repetitive er kjennetegnende for den konsumorienterte kulturen vi lever i (Shanes 1991: 52).

Et annet verk som på en lignende måte undergraver idéen om *fine art*, om enn fra et tydelig japansk perspektiv, er Murakamis skulpturpar *Kaikai Kiki* (2005). Som to søte små krigere står Kaikai og Kiki på hver sin sokkel av smilende, fargerike blomster og holder staver med hodeskaller i toppen. Kaikai er hvit, med store ører og en smilende munn og Kiki er rosa, med små ører, tre øyne og skarpe tenner. Forskjellen mellom Murakamis og Warhols verk er (som tidligere nevnt) at mens Warhol med sine *32 Soup Cans* presterer å lage kunst av masseproduserte forbruksvarer, lager Murakami med *Kaikai Kiki* masseproduserte forbruksvarer av kunst inspirert av kommersiell visuell kultur. Små miniatyrversjoner av de *anime*-inspirerte skikkelsene til Kaikai og Kiki er å finne i utallige japanske butikker, der de sammen med andre Murakami-miniatyrer blant annet fås gratis sammen med kjøp av en pakke tyggegummi.

I Warhols maleri *Gold Marilyn Monroe* (1962) smiler det rosa, oversminkede og gullhårete ansiktet til Marilyn Monroe mot en skitten, gullmalt bakgrunn. Gullet blir ikke brukt for å

hedre eller opphøye, men snarere for å poengtere den overflaskhet, grådighet og sensasjonslyst som genereres gjennom massemedias fremstilling av Monroe. Bildet, som tar utgangspunkt i et avistrykk, ble laget kort tid etter skuespillerinnens selvmord i august 1962 (Davies, Denny, Hofrichter, Jacobs, Roberts & Simon 2007: 1053). Dette bidrar til å styrke den martyraktige helgenstatusen Warhol tilegner Monroe der hun stråler under sin glorielignende frisyre mot den gyldne bakgrunnen.

I likhet med for eksempel Jeff Koons' skulptur *Michael Jackson & Bubbles* (1988) spiller Warhol i dette verket på ikon/idol-dynamikken, der betrakteren blir konfrontert med sine egne verdier og fordommer i forhold til religion og populærkultur. Om disse popkunstverkene synes ironiske er dette dog med en seriøs undertone. Verkene er ikke på noen måte degraderende eller respektløse ovenfor de religiøse ikonene de er inspirert av. Snarere tvert om; de benytter seg av religionens symbolikk og estetikk på en måte som fremhever noe *tapt*, noe *manglende* ved idolene som er representert. På denne måten har også disse kunstverkene et åndelig innhold. Effekten blir en kritikk av verdiene skapt gjennom medias glorifisering og avgudsdyrkelse av kjendiser.

Det er fristende i denne sammenheng å trekke frem Murakamis *Mr. Big Mushroom* (2011). Skulpturen er en 210 cm. høy gullbelagt penis med et smilende emoticon-lignende ansikt. Ikonisk til det ekstreme minner denne skulpturen om mye av Koons' arbeide; her er dog det religiøse elementet som finnes i både Koons' *Michael Jackson & Bubbles* og Warhols *Gold Marilyn Monroe* naturlig nok fraværende. Istedet står *Mr. Big Mushroom* som et monument over sykkelig dekadanse og seksualitet, utført med en god dose japansk humor.

Monumental og ikonisk seksualitet blir også uttrykt i Murakamis *3-Meter Girl* (2011). Skulpturen tar form av, som tittelen så treffende påpeker, en ca. tre meter høy *mangajente* i stuepikeuniform med særdeles overdimensjonerte bryster. Med ett rosa og ett grønt øye poserer *3-Meter Girl* i en ukomfortabel posisjon under vekten av de enorme brystene som (kun matchet av det like enorme håret) truer med å velte hele skulpturen. Det som skiller denne skulpturen fra for eksempel Murakamis *Hiropon* er at *3-Meter Girl* er laget for å ligne mest mulig på en data-animasjon. Dette har lyktes så til den grad at det i fotografier er

vanskelig å forstå at skulpturen faktisk er todimensjonal. Inspirert av de nyeste trendene innen *otaku*-estetikk illustrerer *3-Meter Girl* japansk seksualitet på sitt mest latterlige.

Avmaskuliniseringen Murakami hevder har funnet sted i landet etter 2. verdenskrig (Murakami i: Lewis (reg.) 2005) blir her total; som en gigantisk, karakterisert perversjon av undertrykt seksualitet får skulpturen over betrakteren som en barnslig, men samtidig dominerende fantasi – fullstendig uten rot i virkeligheten.

Nå skal det sies at Warhol ikke bare laget bilder av suppebokser og kjendiser, og at det finnes flere overraskende likheter mellom hans arbeide og Murakamis enn man kanskje først ville anta. Warhols maleri *Atomic Bomb* (ca. 1963) er et dramatisk rødt og svart bilde av en atomeksplosjon, gjengitt flere ganger i et gradvis mørkere rutenett der den siste ruten er nesten helt svart. Sammen med bilder som *Skull* (1976) og *Guns* (1981) viser *Atomic Bomb* en annen side av Warhol enn det kjendiselskende og publisitetssultne alter-egoet han foretrakk å presentere for pressen. På tross av at han hadde for vane å hevde at kunsten hans ikke hadde noen dypere mening (en holdning som med tiden har blitt litt av en norm blant popkunstnere) demonstrerer disse bildene det motsatte: Warhols kunst kan *absolutt* leses fra en metaforisk eller samfunnskritisk synsvinkel. *Atomic Bomb* ser katastrofene i Hiroshima og Nagasaki fra et vestlig ståsted, der Murakamis *Time Bokan*-serie ser dem fra et japansk sådan. Warhol hadde, i likhet med Murakami, en personlig forbindelse til temaet, for det var på hans 17. bursdag den 6. august i 1945 at den første atombomben ble sluppet over Hiroshima (Shanes 1991: 88).

Murakamis forhold til bomben stammer fra hans mor som bodde i Kokura, Nagasaki-bombens opprinnelige mål, under krigen (Schimmel 2007: 53). Som barn ble Murakami ofte minnet på av moren: «Takashi, du er veldig heldig. Om Kokura ikke hadde vært overskyet hadde du ikke vært her i dag» (Schimmel 2007: 53). Der Warhols bilde uttrykker selve grusomheten og umenneskeligheten i handlingen sett gjennom massemedias dokumentasjon, reflekterer Murakamis bilde *Time Bokan – Black* over de sosiale og visuelle-kulturelle følgene av hendelsen. Dette har like mye med historisk avstand som kulturell og geografisk sådan. Murakamis bilde hadde ikke fokusert på disse aspektene uten den nødvendige distansen til selve hendelsen. Fra et historisk og kulturelt perspektiv får atombomben en helt ny dimensjon

og mening. Hvor definerende den egentlig har vært for nyere japansk kultur er vanskelig å si, men at den har betydd utrolig mye er sikkert.

Den viktigste arven etter Warhol i forbindelse med Murakami er at Warhol demonstrerte at kunstnere kunne «work the system» uten å henfalle helt til systemets ideologi (Gingeras 2009: 78). Det er denne infiltreringen, der kunstneren på overflaten bryter med avant-garden og tilsynelatende «selger seg» for penger, status og makt, som Warhol introduserte med konseptet «business art». Gjennom posisjonen Warhol oppnådde innen popkulturen og den sosiale eliten var han istand til å påvirke og skape endringer og forstyrrelser innen mainstreamen (Gingeras 2009: 78). Ved å utfordre kunstbegrepet på denne måten forandret Warhol selve idéen om hva en kunstner kan *være*.

Murakamis genistrek er at om budskapet hans ikke alltid når frem til mottakeren/betrakteren/kjøperen av kunsten hans, gjør alltid den overordnede intensjonen hans nettopp dette. For hver Louis Vuitton håndveske prydet med Murakamis design eller hver Kaikai Kiki maskot som blir solgt vokser Murakamis imperium, og hans visjon om omveltning av det kulturelle hierarkiet kommer ett skritt nærmere fullbyrdelse. Her nærmer vi oss roten til forskjellen mellom Murakami og Warhol. Der Warhol tar utgangspunkt i lavkultur og transformerer dette om til høykultur, tar Murakami utgangspunkt i *otaku* og forbipasserer alle slike distinksjoner. Warhol utfordret det tradisjonelle kunstbegrepet med alle dets konvensjoner; Murakami introduserer et helt *nytt* begrep. Ved å skape kunst og kommersielle produkter uten kvalitetsdistinksjon mellom høy og lav, original eller masseprodusert, medie eller pris er Murakamis arbeide mye bredere i omfang og mer omfattende enn at det kan bli dekket av det vestlige kunstbegrepet. Ved å på denne måten operere utifra andre retningslinjer enn vestlige kunstnere – det vil si, utifra en kultur hvis betingelser for kunstproduksjon er ganske annerledes enn i vesten, unngår Murakami også å kunne bli beskyldt for å være en «sell out». Å selge er faktisk absolutt nødvendig for at Murakamis arbeide skal utfylle sin tiltenkte funksjon. Effekten av dette arbeidet er en sublimalisert til vending til *otaku*-estetikk i det vestlige samfunnet, og en nyfunnet respekt for denne delen av japansk visuell kultur i hjemlandet. Det er dette Murakami ønsker å oppnå; intet mindre enn en visuell-kulturell revolusjon der japanerne vil se på seg selv og sin egen kultur med fornyet stolthet, og bli

anerkjent av vesten for sin unikhet.

Kunsthistoriker Midori Matsui forklarer:

Murakami's uniqueness lay in his dialectical thinking, which inspired him to turn negative conditions of postmodern Japanese society into new methods of creating and interpreting a uniquely Japanese art [...] Murakami utilized these negative conditions [med rot i otaku] – childishness and flat social structure – as vehicles to develop a unique aesthetic, a method of cultural interpretations and rules of artistic operation to bring a revolutionary change in the structure of Japanese art (Matsui 2007: 84).

De semiotiske konnotasjonene Murakami maner frem er aldri tilfeldige:

Takashi Murakami is the Emperor of Signs. With the exception of Warhol, very few artists approach his skillful manipulation of mainstream cultural signifiers, as well as his seamless penetration of the mass media, as he performs his artistic persona for a wide-ranging audience (Gingeras 2009: 81).

I likhet med Warhols er Murakamis semiotikk basert på kulturelle ekstremer. Til tider spiller han på vestens fordommer om Japan gjennom å overspille visse stereotypiske elementer. Dette for å utnytte vestens behov for å bekrefte sin egen *japonisme*. «As a good student of Roland Barthes, Murakami sets into motion this play of japonaiserie in order to feed our desire to construct a fictive Japan – that is, an amalgamation of Murakami's fantastical devising and our own» (Gingeras 2009: 83). Murakamis kunst er på denne måten tilpasset et vestlig publikums estetiske preferanser eller estetiske fordommer om japansk kultur. Dette gjør kunsten hans lettere å markedsføre, ergo er det lettere for ham å samarbeide med andre vestlige visuelle aktører. Ettersom slike samarbeid fører til økt salg og økt tilstedeværelse i populærkulturen for Murakami, øker også innflytelsen hans på denne kulturen. Som Warhol før ham går hans versjon av populærkulturen sakte men sikkert fra å være inspirert av denne til å bli *definerende* for denne. *Forskjellen* mellom måten Warhol og Murakami influerer den visuelle kulturen ligger i deres forskjellige motivasjoner. Der den tidlige popkunsten i vesten

var en reaksjon på visuell-kulturelle endringer i samfunnet, søker Murakami snarere å *sette i gang* en visuell-kulturell endring. Murakami snur popkunst-modellen på hodet, han starter med produktet og søker reaksjonen, istedenfor omvendt. Murakamis motivasjonelle fokus (til tross for hans vektlegging av overflate) er på innholdet, eller effekten av kunsten hans.

Kolonialisme og japonisme

«Someday we must write the history of our own obscurity – manifest the destiny of our narcissism» (Barthes 1982: 4).

Om man skal tolke all Murakamis kunst som en helhet med én overordnet agenda, nemlig å gjenreise Japans selvfølelse og internasjonale identitet gjennom å skape en ny visuell kultur, er det ikke da riktig å anse denne agendaen som nasjonsbyggende? Fører isåfall de sosiopolitiske og nasjonsbyggende intensjonene bak kunsten til Murakami til økt japansk stolthet og vestlig respekt for japansk kultur, eller bidrar de til å fremdyrke en dekadent *otaku*-estetikk som i seg selv opprettholder japanske stereotypier i vesten?

Med utgangspunkt i blant annet Roland Barthes' bok *Empire of Signs* (Barthes 1982) skriver Mika Yoshitake: «[...] not unlike the perceptions of French semioticians who particularized aspects of Japanese culture to universalize their own agenda [...] the consumption of «difference» as a simulacrum of Japan's identity, a fake form of particularity that has no origin or purpose but to serve the market or empower the desiring (universal) subject» (Yoshitake 2007: 116). Yoshitake refererer her til det samme fenomenet som Murakami og hans neo-pop kolleger kritiserer – Japans egen internalisering av fremmede oppfatninger av japansk subjektivitet – ved å appropriere denne simulakrale identiteten for så å selte den som det essensielle postmoderne subjekt (Yoshitake 2007: 116). Homi Bhabhas tanker om *colonial mimicry* som «the desire for a reformed, recognizable Other, as a subject of a difference that is almost the same, but not quite» (Bhabha 1994: 122) synes treffende her for å beskrive prosessen av kulturell etterligning som oppstår som følge av kolonialisme, der behovet for å definere «den andre» som annerledes, men gjenkjennelig, manifesterer seg i måten en kultur «speiler» seg i en annen.

Edward Saids *Orientalism*-begrep (Said 1979) truer i bakgrunnen hver gang man i det hele tatt *forsøker* (som Barthes faktisk gjør, enten han vil innrømme det eller ei) å omtale «Japan» fra et vestlig ståsted. Saids observasjoner om hvordan kulturer eksotiserer andre kulturer, og således definerer seg selv utifra forskjellen til denne konstruerte «andre» (Said 1979), er ikke

til å unngå når man tar for seg forholdet mellom japansk og vestlig kultur i de fleste forstander. Det Said ikke nevner, som i denne sammenheng er smertelig klart, er, som David Pollack påpeker, hvordan Japan og vesten er låst sammen i et gjensidig «orientaliseringsforhold», der fenomenet går begge veier: «Even as we shamelessly manipulate that Other to validate of our own identity, it is quickly brought home to us in that very act that the Other has somehow contrived [...] to construct itself as a subject – *our* subject, and at *our* expense» (Pollack 1992: 20). Japans amerikanisering og vestens idé om «Japan» er kanskje to sider av samme prosess, der man ikke kan sette opp «orienten» og «okcidenten» eller «selvet» og «den andre» som motpoler, men heller som et resultat av det som postkoloniale teoretikere som Bhabha refererer til som *hybridity* (Bhabha 1994). I *The Location of Culture* presenterer Bhabha hybriditetens liminalitet som et paradigme konstruert av kolonial angst (Bhabha 1994). Denne overgangsfasen av usikkerhet og angst manifesterer seg i vårt tilfelle i de vestlig-påvirkede kulturelle strømningene skapt i etterkrigstidens Japan, og også i måten vesten igjen forholder seg til «Japan». Hva som måtte følge *etter* dette liminale paradigmet kan man bare gjette på; hvilken form den videre hybridiseringen vil anta er avhengig av flere faktorer – Murakamis arbeide er én av disse.

Om vi går utifra at opphavet til *otaku*-kulturen i Japan kan spores tilbake til sosiale konsekvenser av USAs invasjon og okkupasjon av landet i 2. verdenskrig, er det da selvsagt at det å ta stolhet i, og drive nasjonsbygging med, denne kulturen som utgangspunkt vil føre til en utelukkende positiv visuell kultur? At innflytelsen til Murakami er stor både i hjemlandet og i vesten kan ingen benekte, for selv om betrakterne og kjøperne av produktene hans ikke alltid nødvendigvis kjenner navnet hans (for ikke å snakke om intensjonene hans) er den kollektive underbevisste påvirkningen et faktum. Spørsmålet er snarere om hva *resultatet* av denne innflytelsen blir i lengden – blir det som Murakami ønsker, eller fører *otaku*-påvirkningen med seg uante konsekvenser? Uansett hva utfallet blir vil det nok ta noen tiår til før vi virkelig kan begynne å se om Murakami har lyktes i å forandre på noe som helst. Foreløpig kan vi kun lete etter spor av en prosess som er underveis, vi kan analysere Murakamis kunst fra både japanske og vestlige perspektiver og se etter tegn på nye trender i den visuelle kulturen som kan være produkter av hans benyttelse av kommersielle markedskrefter.

Men hva er egentlig selve *substansen* i effekten av Murakamis arbeide? Om det er riktig å anse hele katalogen hans som et sosiopolitisk og nasjonsbyggende prosjekt, må også alt innholdet (enten det fungerer på et overfladisk eller sublimt nivå) reflektere dette, eller er den gradvise tilvendingen til den nye estetikken nok i seg selv? Murakami ville kanskje, på sitt typisk høflige og diplomatiske vis, svare med at begge deler er like viktige. Og begge deler kan absolutt sies å være til stede i kunsten hans.

Japansk visuell innflytelse på vestlig kultur er ikke noe nytt fenomen; fra Manet og Monet og videre gjennom kunsthistorien har kunstnere latt seg inspirere av japanske uttrykk og metoder. Japonisme har på dette viset vært en formende kraft i vesten siden andre halvdel av 1800-tallet, og man trenger bare se på for eksempel populariteten til *anime* og *manga* blant barn og unge i dag for å forstå at denne kulturen ikke har opphav hos Murakami. Studio Ghiblis populære animasjonsfilmer blir vist på kinolerreter over hele verden, og japanske tv- og dataspill har i flere tiår vært en stor del av oppveksten til barn og unge.

Det som er unikt ved Murakami, og som nok i stor grad er nøkkelen til hans suksess, er at kunsten hans spiller på alle disse forskjellige visuelle japanske elementene som allerede er etablert i vesten. Arthur Lubow skriver: «Americans feel they understand Murakami without conducting research because he is reacting to a hyperstimulated and decontextualized Japan that looks a lot like their own society» (Lubow 2005). Den vestlige betrakteren gjenkjenner estetikken og de visuelle konnotasjonene som noe «japansk», om enn i forvrengt form. På samme tid speiler betrakteren seg og sin egen kultur i det den ser. Ekkoet av Murakamis spådom synes uungåelig i denne sammenheng: «The world of the future might be like Japan is today – super flat» (Murakami 2005: 5). Ved å således spille på vestens japonisme får Murakami tilgang til et utrolig bredt publikum/marked; hans samarbeid med stjerner som Kanye West og ettertraktede motemerker som Louis Vuitton bekrefter denne posisjonen videre. Murakami kan på denne måten sees som en slags kulturell ambassadør, og kanskje også en bidragende faktor til japonisme?

Enten det er snakk om Murakami eller andre merkevarer er det et faktum at kommersielle produkter, design og kunst inspirert av japansk kultur og estetikk blir stadig mer

tilstedeværende i den vestlige kulturen. Men hva er så resultatet av denne japonismen? Er det i det hele tatt riktig å referere til fenomenet som japonisme? Er det ikke kanskje heller en naturlig konsekvens av den globaliseringen som finner sted over hele verden? Kunne man ikke si nøyaktig det samme om for eksempel amerikansk kulturs påvirkning på resten av verden, eller selve konseptet om kulturell hybriditet i seg selv?

Uansett hva man kaller det – om denne estetikken blir så til de grader adaptert av vesten, forblir den da «japansk», eller kommer vi gjennom hybridisering til å se tendenser til det samme fenomenet som har preget japansk visuell kultur gjennom historien – nemlig kulturell appropriasjon? Vil den japanske påvirkningen ta form av nye uttrykk, særegne til vesten? Er dette Murakamis intensjon? Vil denne hypotetiske utviklingen da isåfall fortsette å gagne Japan i form av økt forståelse for, og verdsetting av, japansk kultur i vesten, noe som igjen vil bidra til å etablere nyfunnet stolthet for denne kulturen i hjemlandet?

Seapunk og virtuell-visuell hybriditet

Når Jeff Bridges i rollen som Kevin Flynn i sci-fi filmen *Tron: Legacy* omtaler det digitale nettverket The Grid som «a digital frontier to reshape the human condition» (Kosinski (reg.) 2010) setter han ord på nøyaktig den funksjonen som internett har i dagens visuelle kultur. Som en virtuell manifestasjon av Homi Bhabhas teori om et «third space» (Bhabha 1994), der de mest kreative formene for kulturell identitet oppstår i møtepunktene og overlappingene til klasser, nasjoner, kulturer, kjønn, religion og politikk, fungerer internett som en egalitær arena der alle som ønsker det kan delta i skapingen av nye visuelle uttrykk.

Som jeg har vært inne på tidligere er Murakamis estetikk basert i *otaku*. Et viktig spørsmål når man skal se på likheter og ulikheter mellom østlig og vestlig popkunst og populærkultur i dag er spørsmålet om det finnes en lignende subkultur i vesten? Vil man på sikt kunne se en vestlig versjon av *otaku*-estetikk blomstre frem, eller er en slik visuell kultur allerede her? Om man betrakter den nylig (ca. sommeren 2011) internett-skapte elektronisk musikk-, webkunst- og motestilen *seapunk*, vil man kanskje kunne se tegn på en slags kulminasjon av diverse visuelle elementer, noen av dem japanske, som kanskje kunne tyde på noe slikt. *Seapunk* som visuell stil er blant annet preget av bruk av sterke neon farger (turkis, blå, grønn, rosa), nautiske elementer som bølger og delfiner, geometriske former (spesielt trekant), religiøse/etniske symboler som yin-yang, ankh, pentagram og kors (ofte inverterte) og emoticons/emojis. Som en slags nautisk-psykedelisk virkelighetsflukt, bestående av en kombinasjon av '90-talls grunge- og house-, tv-spill- og cyber-estetikk, kan *seapunk* minne om *otaku*. Forskjellen mellom de to kulturene er at der *otaku* oppsto fra, og er definert av, interessene til menneskene som bruker mesteparten av tiden sin på å dyrke disse, er *seapunk* skapt som et kreativt utløp, og en reaksjon på, en økende virtuell kontekst der kulturelle og geografiske grenser viskes ut.

I tillegg til å være en kombinasjon av mange forskjellige elementer er *seapunk*-estetikken først og fremst et resultat av internettkultur. Først skapt som et internettmeme (konsept som spres fra person til person på nettet) av en liten gruppe mennesker på nettstedet Tumblr (selv navnet *seapunk* oppsto derimot først på Twitter), spredde stilen seg raskt via andre brukere på

Tumblr og andre sosiale medier som Twitter. Dette gjør kulturen ganske spesiell (om ikke unik), og skiller den fra andre lignende kulturer; sosiale medier er et meget nytt fenomen som fortsatt er i etableringsfasen. Hvordan sosiale medier vil utvikle seg og hva disse vil gjøre med samfunnet på sikt er et annet spørsmål, et hvilket jeg ikke vil gå nærmere inn på i denne oppgaven. Det som *er* interessant i denne sammenhengen, derimot, er hvordan de nye mediene muliggjør dannelsen av nye visuelle uttrykk og kulturer innen en ny kontekst som ikke er avhengig av deltagerens geografiske plassering. Dette påvirker også hvordan de nye uttrykkene og kulturene finner veien ut i «virkeligheten» - gjennom internett har man muligheten til å skape trender og endringer på et globalt nivå uten tidsforsinkelser eller fysiske begrensninger.

Om man skulle lete etter noe bestemt «superflat» i den vestlige kulturen måtte *seapunk* være det perfekte eksempelet. *Seapunk* gjør ikke noen forskjell på hvor de forskjellige elementene opprinnelig kommer fra eller hører hjemme – alt smelter sammen i en surrealistisk og psykedelisk helhet der symbolene er totalt tappet for mening og fungerer kun som estetiske objekter. Bare det faktum at stilen oppsto på nettet sier mye om de sosiokulturelle forholdene som ligger til grunne for opphavet til *seapunk*. Som et resultat av den globaliserte og egalitære mediakulturen popkunsten har bidratt til å fremdyrke, gjenoppfunnet gjennom de nye medienes tilgang til, og syntese av, all verdens kultur (og subkultur) fremstår *seapunk* som ytterst «Murakamisk» og i tråd med hans spådom fra *The Super Flat Manifesto*: «The world of the future might be like Japan is today – super flat» (Murakami 2000: 5). Internett kan på mange måter anses som det mest visuelt todimensjonale «stedet» som finnes i dag, og det synes derfor passende at den vestlige versjonen av *superflat* skulle kunne oppstå nettopp her. Mye av estetikken i *seapunk* er et direkte resultat av Tumblrs måte å dele bilder og animerte GIFs på, der trender skapes, dør ut, resirkuleres og blandes i nye former og subtrender i stadig økende fart.

I tillegg til blinkende geometriske former og yin-yang symboler som svever og spinner sammen med smileys over skinnende neonblått eller -grønt hav, tilsynelatende uten noen sammenheng, er et gjengående motiv i *seapunk*-billedbruk delfinen Ecco the Dolphin fra spillet med samme navn til den japanske '90-talls spillkonsollen Sega Mega Drive. I likhet

med Murakamis Mr. DOB, som er inspirert av blant annet karakteren Sonic the Hedgehog fra samme spillprodusent, hopper og beveger Ecco the Dolphin seg gjennom sin psykedeliske og fargerike verden som en entusiastisk maskot, eller som om denne nye konteksten er en fullstendig naturlig forlengelse av tv-spillene skaperne av *seapunk* fordrev tiden med som barn.

Det virker som om det er en sammenheng mellom måten Murakami og skaperne av *seapunk* rekonfigurerer visuell-kulturelle elementer og symboler i nye kontekster. Begge uttrykkene er basert på popkunstens virkemidler og metoder, men med forskjellige vinklinger og intensjoner. Der Murakami har som formål å bruke de formene for japansk kultur som allerede er etablert i vesten, og å blande disse med vestlig kultur, for å senere reintrodusere disse til hjemlandet og således skape en ny visuell kultur, bruker skaperne av *seapunk* lignende taktikker til å resirkulere både vestlige og østlig-påvirkede former for vestlig kultur via internett for å skape en ny kontekst, og dermed også en ny visuell kultur for vesten. Det er selvfølgelig store motivasjonelle forskjeller bak arbeidet til en kunstner som Murakami og det kreative verket til en gruppe bloggere på Tumblr, men noe av prosessen kan utvilsomt sies å være beslektet.

Der man kan si at Mr. DOB er *superflat* manifestert, en stadig muterende refleksjon av de forskjellige elementene som definerer karakteren (både vestlige og østlige), kan *seapunkens* appropriasjon av Ecco the Dolphin heller leses som et resultat eller en speiling av *superflats* innflytelse. Ecco the Dolphin er en japansk karakter fra verdenen av *otaku* – tv-spill og tegnerserier – som har blitt adaptert av vesten gjennom teknologi og siden fått en ny betydning i en vestlig skapt kontekst gjennom internett. Dette sier noe om *superflats* evne til å transcendere kulturelle grenser; ettersom det er en visualitet som faktisk er skapt av kulturell hybridisering, ligger kanskje en slik videre utvikling i selve fenomenets natur.

Superflathetens hybriditet

We want to see the newest things. That is because we want to see the future, even if only momentarily. It is the moment in which, even if we don't completely understand what we have glimpsed, we are nonetheless touched by it. This is what we have come to call «art» (Murakami 2000: 9).

Om vi skulle gjøre et forsøk på å oppsummere det vi har funnet ut om *superflat* så langt i denne oppgaven ville vi måtte begynne med å gjøre det klart at begrepet er mer enn bare en teori for å forstå kunsten til Murakami. *Superflat* er en måte å lese Japans visuell-kulturelle historie på, og en måte å se samtidens visuelle kultur i lys av denne. Vestlig kultur spiller en stor rolle i denne sammenheng, ettersom den veletablerte tradisjonen av adaptering av utenlandske innflytelser i den japanske kulturen er det som ligger til grunne for stilens utvikling. I tillegg er *superflat* også en visuell bevegelse som har som mål å forme Japans (og resten av verdens) visuell-kulturelle fremtid.

Popkunsten er en annen bevegelse som, i kraft av å kunne sies å være en av hovedinnflytelsene, kan anses som beslektet til *superflat*. Popkunsten har utvilsomt bidratt til å forme samtiden de siste 50 årene, ikke bare i vesten, noe *superflat* i seg selv er et utmerket bevis på. Om *superflat* kommer til å bli like innflytelsesrik som popkunsten vil bare tiden vise, for som Murakami skriver:

Within this concept seeds for the future have been sown. Let's search the future to find them. «Super flatness» is the stage to the future (Murakami 2000: 5).

I boken *Superflat* trekker Murakami frem flere japanske kunstnere (både samtidige og tradisjonelle) for å belyse emnet og for å illustrere de stilistiske linjene han baserer teorien sin på. Blant de eldre er mestere som Ito Jakuchu, Kano Sansetsu og (selvfølgelig) Katsushika Hokusai. Murakami sammenligner blant annet Hokusais kjente verk *Thirty-six Views of Mt. Fuji* (ca. 1831) med stillbilder fra en eksplosjonsscene i Yoshinori Kanadas *anime Galaxy Express 999* (1979), såvel som Sansetsus *A Mountain Bird on a Plum Tree* (1631) med

stillbilder fra Kanadas *Goodbye to Galaxy Express 999* (1981) (Murakami 2000). Gjennom Murakamis analytiske blikk kommer tydelige likheter frem i linje- og fargebruk, komposisjon og perspektiv, som sammen med andre mer subtile elementer (som bevegelsen til betrakterens blikk over bildets overflate) er med på å danne grunnlaget for «det superflate» i den japanske kunsten (Murakami 2000). Murakami baserer teorien sin på konseptet om «eccentricity», som konstruert av kunsthistoriker Nobuo Tsuji i boken *The Lineage of Eccentricity* (Murakami 2000). Det var gjennom Tsujis teori at Murakami innså likhetene mellom Edo-kunstnernes fantastiske og eksentriske verker og dagens *manga*, og kombinert med det Murakami oppfattet som en egenartet timing-struktur innen *anime* ga dette liv til det han lenge hadde følt, men ikke vært i stand til å sette ord på (Murakami 2000).

Blant de yngre kunstnerne Murakami trekker frem for å støtte opp under teorien sin er flere i hans egen «stall», det vil si under management av Kaikai Kiki. Disse inkluderer blant annet Chiho Aoshima og Aya Takano. Det som er felles for disse to kunstnerne (og forøvrig også for Yoshitomo Nara, som Murakami også trekker frem) er at de begge er tydelig inspirert av *manga*, selv om uttrykket og tematikken deres varierer noe. Chiho Aoshimas kunst har et vestlig-inspirert, feminint, fargerikt, drømmeaktig og psykedelisk/surrealistisk uttrykk, der jenteskikkelser opptrer i «fremmede» landskaper og situasjoner, ofte med mørke eller umiddelbart ubestemmelige undertoner. Aya Takanos kunst tar utgangspunkt i mye av det samme, men situasjonene hennes er mer urbane, og tematikken mer seksuelt ladet eller preget av verdslig begjær. Der Aoshimas kunst kan tolkes som en delirisk flukt fra virkelighetens demoner, der selve naturen som karakterene søker tilflukt i har blitt korrumpert og truende, presenterer Takano i sine bilder betrakteren med et drømmeaktig vrengebilde av nettopp denne virkeligheten, der figurer utfolder seg med alle sine (eller betrakterens?) begjær og fantasier i ulike urbane settinger, uten noen bestemt moralsk antydning.

Yoshitomo Naras søte og «barnslige» fremstillinger av storøyde barn har ofte også en mørk undertone, der figurene opptrer med blant annet kniver, sigaretter, brennende hus eller bandasjer og lapp over øyet. Det interessante i Naras skildringer er kontrasten mellom det tilsynelatende uskyldige og de truende elementene som ofte er reflektert i barnas sløve eller skulende blikk. Man får et inntrykk av at barna ikke er «onde» i seg selv, men heller en liten

og sårbar del av en større og truende helhet i form av deres omverden. En god dose av punkens ungdommelige opprørskhet, kombinert med barnslig fantasi og uskyld, går som en rød tråd gjennom alt han skaper. I likhet med Murakami vokste Nara opp i etterkrigstidens Japan, og det er lett å lese krigens og okkupasjonens traumer inn i tematikken hans. Barna i bildene hans kan sies å representere Japans tapte uskyld, og landets besatthet av denne. Slik kan Naras kunst tolkes som en kommentar til «*kawaii*-syndromets» tragiske realitet. Dette er ikke ukjent territorium for Murakami; store deler av kunsten hans tematiserer dette.

Forskjellen mellom de to kunstnerne ligger kanskje heller i Naras høyst personlige, intime og følelsesdrevne uttrykk, kvaliteter som står i kontrast til Murakamis mer teoretiske og konseptuelt drevne kunst.

Hva vil det så si at Murakami peker ut de ovenfor nevnte kunstnerne som «Superflat Artists»? De har jo alle tre en del ting til felles, den nevnte inspirasjonen fra *manga* er kanskje den viktigste her. *Mangas* todimensjonalitet er i seg selv kjennetegnende for *superflat*. Men det er også noe felles ved tematikken i kunsten deres, som lest i lys av Murakamis teorier speiler hans eget dystre syn på japansk etterkrigskultur. De sosiokulturelle aspektene ved *superflat* er like viktige som de visuelle, og de tre kunstnerne uttrykker alle en viss tilstand av forvirrelse og ubestemmelig tap, som om figurene deres er barn forlatt av foreldrene. Om vi følger denne analogien og konkluderer med at barna representerer Japan og de usynlige foreldrene representerer vesten, kan man for poengets skyld se de vestlige innflytelsene i kunsten deres som et slags kollektivt kulturelt stockholmsyndrom, der den fornærmede parten ikke kan la være å tiltrekkes mot sin overgriper, og faktisk i dette tilfellet går så langt som å ubevisst (?) imitere denne. Jeg setter spørsmålstejn, fordi selv om de vestlige elementene i Murakamis kunst er en nøye kalkulert del av hans plan om å erobre den vestlige populærkulturen, er det ikke umiddelbart like sikkert at hans kolleger har et like nyansert forhold til sine virkemidler. «Det superflate» hos disse kunstnerne er muligens noe mer intuitivt og avslørende. De er inspirert av en visuell kultur som har omgitt dem siden barndommen, og man får en følelse av at de mørke undertonene er noe de har opplevd på kroppen som et slags ubestemmelig ubehag hele livet, snarere enn at det er uttrykk for et rasjonalisert forsøk på å kontekstualisere et kulturelt identitetstap.

Det er særlig to andre japanske *neo-pop* kunstnere fra Murakamis generasjon som setter Murakamis verk i en større kontekst ved å komplimentere de tematiske faktorene i kunsten hans. Disse er henholdsvis Kenji Yanobe og Mariko Mori.

Kenji Yanobes postapokalyptiske, data-animasjonsinspirerte skildringer av roboter og mennesker i retrofuturistiske overlevelsedrakter setter spørsmål ved vårt forhold til fremtiden, teknologi og krigføring. De marerittaktige skulpturene og installasjonene hans tematiserer frykten for atomkrig og visualiserer hvordan et eventuelt liv etter en slik kataklysmisk hendelse kunne utarte seg. Parallelene til Murakamis arbeide er slående. For disse to kunstnerne er ikke etterdønningene av atomkrig og dens altutslettende effekt et fjernt og skremmende scenario, men en personlig erfart realitet. Japan er det eneste landet i verden som faktisk har opplevd atombomben i all sin grusomhet i krigssammenheng, og de to kunstnerne har således allerede gjennomgått en kollektiv postapokalyptisk tilstand, både miljømessig og mentalt.

Om Kenji Yanobes kunst representerer Japans forhold til teknologi som en ekstern og truende faktor, tar Mariko Mori opp den like så relevante internaliseringen av teknologien som har skjedd siden 2. verdenskrig. I den tidligere modellens installasjoner og performance, der hun figurerer som forskjellige typer cyborger eller androider, tematiseres sammensmeltingen av mennesket og teknologien på et meget personlig nivå. Mori søker på et vis etter åndeligheten i biomekanikken, og kunsten hennes fokuserer på menneskelig identitet i møte med «det fremmede». Man kunne se på likheter mellom måten Aya Takanos nakne jenteskikkelser uten bekymring befolker et «parallelt» univers. Moris karakterer er som fra en annen planet, løsrevet fra angst og frykt, men samtidig kan man ikke la være å føle en slags universal åndelighet i møte med mange av verkene. Her står hun som Kenji Yanobes rake motsetning; Yanobes verden er (i likhet med Chiho Aoshimas) adskillig mer mørk og pessimistisk, og deler ikke de buddhistiske overtonene til Moris.

Murakamis kunst befinner seg et sted mellom Kenji Yanobes og Mariko Moris. Han deler absolutt Yanobes dystopiske visjon av «Japan», men uttrykket hans er adskillig mer positivt, og ofte (som Moris) buddhistisk inspirert. Murakami tror på forandring, den gjennomgående

nasjonsbyggende motivasjonen hans setter på et vis arbeidet hans i en egen kategori som grenser til å overskride selve kunstbegrepet. Mye av arbeidet til Murakami, som for eksempel den gigantiske kunstoffestivalen GEISAI og forvaltningen av andre kunstners karrierer gjennom Kaikai Kiki, vitner om at prosjektet hans er større enn hans egen karriere og hans egen kunst. Ettersom Murakami allerede balanserer på kanten av hva som oppfattes som kunst og kommersialitet bidrar ikke slike videre «eskapader» til å gjøre det lettere å definere kunsten hans. Hvor går så grensen mellom business, kunst og kommersialitet? Er de, i sann Warholsk ånd, alle sider av samme sak? Eller er det som for det vestlige publikumet fremstår som Murakamis multi-entreprenøraktivitet heller et eksempel på en videre utvikling av en japansk kultur der man tradisjonelt ikke har hatt et like definert skille mellom kunst og annet håndtverk som man har hatt i vesten?

En annen måte å tilnærme seg denne problemstillingen på er selvfølgelig å betrakte alt Murakami befatter seg med som en del av *gesamtkunstverket* hans. Det er kanskje nettopp endringen i den visuelle kulturen Murakami ønsker å oppnå, og den imponerende skalaen han iverksetter denne i, som er hans virkelige livsverk. *Superflat* er et fenomen som, om ikke *skapt* av Murakami, ihvertfall har blitt satt ord på og bragt til verdens oppmerksomhet gjennom hans iherdige innsats for å fremme denne som en original japansk visuell kultur.

Det faktum at Murakami selv, mannen som ga *superflat* et navn, erklærer at stilen er skapt i krysningen og sammensmeltningen mellom japansk og vestlig kultur (Murakami 2000: 5) er bevis nok for å konkludere med at det er støtte for å anse den som et resultat av det fenomenet Bhabha beskriver i sin teori om *cultural hybridity* (Bhabha 1994). Det som derimot gjenstår å besvare (og som er min problemstilling) er om det da fortsatt finnes grunnlag for å anse *superflat* som en «original» japansk visuell kultur, noe Murakami hevder i samme åndedrag (Murakami 2000: 5). Et annet spørsmål som oppstår i denne sammenheng, og som først bør drøftes, er om *superflat*-teorien i seg selv er en teori om hybriditet? Hvis ikke, hva er isåfall forskjellen mellom Murakamis og Bhabhas teorier?

Når Murakami skriver «One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one»

(Murakami 2000: 5) beskriver han i likhet med Bhabha en følelse av liminalitet, en tilstand mellom to øyeblikk der fusjonen av forskjellige elementer skaper noe nytt (Bhabha 1994). Det er interessant at han nettopp bruker en data-analogi for å illustrere *superflat*; gjennom datamaskiner laster millioner av mennesker ned bilder fra internett hver dag. Disse bildene kan komme fra alle verdenshjørner og være resultater av alle mulige kombinasjoner av visuell-kulturelle påvirkninger. Et tydeligere eksempel på kulturell hybriditet er vanskelig å forestille seg. Når disse visuelle lagene møtes og hybridiseres på måten Murakami beskriver kan nye uttrykk som for eksempel *seapunk* oppstå over natten. Om man følger denne tankegangen er det i det minste grunn til å påstå at *superflat*-teorien inneholder lignende mønstre som *hybriditet*-teorien – men dekker dette så alle aspektene i saken? *Superflat* som konsept ble konstruert av Murakami utifra et ønske om å sette ord på det han anså som en kunsthistorisk isme som ikke var importert fra vesten, men skapt i Japan med basis i særegne japanske visuell-kulturelle tradisjoner (Murakami 2000). Selv om Murakami peker på Japans forhold til appropriasjon av vestlig kultur gjennom tidene (med hovedfokus på amerikaniseringen av landet i kjølvannet av 2. verdenskrig) som katalysator for utviklingen av uttrykket, er *superflat* i bunn og grunn en idealistisk motivert teori med en nasjonsbyggende agenda. Dette skiller den fra *hybriditet*-teorien, som er velegnet til å brukes for å forklare opphavet til *superflat*-bevegelsen, men som ikke deler de samme motivasjonene. *Hybriditet*-teorien er først og fremst et grundig og dristig forsøk på å forstå mekanismene bak, og sammenhengene mellom, kolonialisme og globalisme, og teorien kaster således et lys over opphavet til *superflat* som gjør at bevegelsen fremstår som et eksempel på hybridisering innen en større kontekst.

Jeg skrev i oppgavens innledning at problemstillingen, og spørsmålet som tilslutt måtte besvares, var: Om *superflat* er et produkt av kulturell hybriditet, kan man fortsatt anse den for å være en «original» japansk visuell kultur? Ordet «original» blir her et definisjonsspørsmål; Warhol lærte oss at det ikke finnes noen «original» i popkunsten, og de overlappende kulturelle grensene i hybridiseringsprosessene som ligger til grunne for utviklingen av en visualitet som *superflat* sørger for at en slik uttalelse virker en tanke forhastet. Det ligger i hybridiseringsprosessens natur at konstruksjonen og produksjonen av kultur går «begge» veier – det vil si – om en går utifra at *superflat* er en kultur skapt av møtet mellom vestlig popkunst

og japansk visuell kultur er det også naturlig å anta at denne nye kulturen vil gjennom hybridisering igjen påvirke «begge» deler av sitt opphav. Jeg skriver «begge», for i hybridiseringen er det ikke snakk om to forskjellige kulturer, men flere kombinasjoner og sammensetninger av kultur som møtes for å generere noe nytt.

Seapunk kan på denne måten sees som et direkte resultat av hybridisering, der internett fungerer som den ultimate arena for produksjonen av nye kulturer i kraft av å være «løsrevet» fra fysiske og kulturelle betingelser. Det finnes flere sammenlignbare trekk mellom *superflat* og *seapunk*, både opphavsmessig og rent visuelt (tverr- og populærkulturelle referanser, todimensjonalitet, psykedeliske og surrealistiske trekk, og så videre). Om *seapunk* kan anses som et direkte resultat av hybridiseringen satt i gang av Murakamis *superflat*-bevegelse er heller tvilsomt, men at *superflat* som visualitet er én av innflytelsene (dette være seg bevisst eller ubevisst hos skaperne av *seapunk*) synes både logisk og i tråd med Murakamis ambisjoner om økt oppmerksomhet rundt, og stolthet i, *otaku*-kulturen og dens innflytelse på verdens visuelle kultur.

Superflat er altså en av flere nyere visuelle kulturer skapt av hybriditet, en hybriditet som fusjonerer blant annet tradisjon og samtid, høy- og lavkultur, «øst» og «vest» i stadig nye «originale» sammensetninger. Jeg velger å fortsatt skrive «originale», for overlappingene mellom de forskjellige visuelle kulturene som inkorporeres og utvikles i hybridiseringsprosessene er for udefinerte og skiftende til at man kan totalt skille én kultur fra en annen og hevde at denne er grunnleggende original. På den annen side er alle visuelle kulturer unike og «originale», det vil si, to identiske kulturer vil aldri kunne eksistere; den nøyaktig samme hybridiseringsprosessen vil aldri kunne gjentrefte, ettersom de kulturelle parametrene endres i kraft av at de fusjoneres med andre kulturer hver gang hybridiseringen inntreffer.

Konklusjon

Det er et velkjent fenomen at kultur ikke oppstår i et vakuum, og *superflat* er et godt eksempel på den tradisjonen av appropriasjon som japansk kultur er fundert på. Dens uttrykk er på denne måten like originalt japansk som noe annet; fremmede innflytelser har alltid vært en stor del av japanernes måte å opprettholde sin visuelle egenart. Warhol lærte oss at det ikke finnes noen «original» i popkunsten; dette synes i vårt tilfelle å resonnerer med Bhabha's teori om *cultural hybridity* (Bhabha 1994), ettersom de kompliserte hybridiseringsprosessene mellom «øst» og «vest» som ligger til grunne for *superflat* gjensidig påvirker «begge» deler av sitt opphav, og således ikke uten videre kan anvendes for å definere én kulturs originalitet. *Seapunk* kan på denne måten anses som en vestlig versjon av *superflat*, en visuell kultur påvirket og skapt av beslektede hybridiseringsprosesser. Vi kan dermed konkludere med at superflathetens «originalitet» eksisterer, som den også gjør hos *seapunk*, nettopp i dens hybriditet, der den fremstår som en unik japansk kombinasjon av både østlige og vestlige visuell-kulturelle elementer.

Litteraturliste

Barthes, R. 1982. *Empire of Signs*. New York, Hill & Wang.

Bhabha, H. K. 1994. *The Location of Culture*. London & New York, Routledge.

Cruz, A. 2000. DOB in the Land of Otaku. I Cruz, A., Matsui, M. & Friis-Hansen, D. *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, s. 14-19. New York, Harry N. Abrams.

Dagen, P., Gasparina, J. & Le Bon, L. 2011. *Murakami Versailles*. Paris, Editions.

Danto, A. C. 1992. *Beyond the Brillo Box – The Visual Arts in Post-Historical Perspective*. Berkely, Los Angeles and London, University of California Press.

Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M. & Simon, D. L. 2007. *Janson's History of Art, The Western Tradition, Seventh Edition*. New Jersey, Pearson Prentice Hall.

Friedman, M. (red.). 1986. *Tokyo: Form and Spirit*. New York, Harry N. Abrams.

Friedman, M. 1986. A View from the Outside. I Friedman, M. (red.). *Tokyo: Form and Spirit*, s. 7-11. New York, Harry N. Abrams.

Friis-Hansen, D. 2000. The Meaning of Murakami's Nonsense: About "Japan" Itself. I Cruz, A., Matsui, M. & Friis-Hansen, D. *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, s. 30-41. New York, Harry N. Abrams.

Gingeras, A. M. 2009. Lost in Translation: The Politics of Identity in the Work of Takashi Murakami. I Bankowsky, J. (red.), Gingeras, A. M. (red.) & Wood, C. (red.). *Pop Life: Art in a Material World*, s. 77-91. London, Tate Publishing.

- Leslie, R. 2006. *Pop Art – A New Generation of Style*. Singapore, New Line Books.
- Livingstone, M. 1990. *Pop Art – A Continuing History*. London, Thames & Hudson.
- Lubow, A. 2005. The Murakami Method. I *The New York Times Magazine*, 03.04.2005.
- Matsui, M. 2007. Murakami Matrix: Takashi Murakami's Instrumentalization of Japanese Postmodern Culture. I Schimmel, P. (red.). © *Murakami*, s. 80-109. New York, Rizzoli International Publications.
- McCarthy, D. 2000. *Pop Art*. London, Tate Publishing.
- McShine, K. (red.). 1989. *Andy Warhol – A Retrospective*. New York, The Museum of Modern Art.
- Murakami, T. (red.). 2005. *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven, Yale University Press.
- Murakami, T. 2005. Superflat Trilogy – Greetings, You Are Alive. I Murakami, T. (red.). *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, s. 150-163. New Haven, Yale University Press.
- Murakami, T. 2000. *Superflat*. Tokyo, Madara Shuppan.
- Osterwold, T. 2007. *Pop Art*. Köln, Taschen GmbH.
- Pollack, D. 1992. *Reading Against Culture – Ideology and Narrative in the Japanese Novel*. Ithaca, Cornell University Press.
- Richards, J. (red.). 2001. *My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*. New York, Independent Curators International.

Said, E. W. 1979. *Orientalism*. New York, Vintage Books.

Schilling, M. 1997. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York, Weatherhill.

Schimmel, P. (red.). 2007. © *Murakami*. New York, Rizzoli International Publications.

Schimmel, P. 2007. Making Murakami. I Schimmel, P. (red.). © *Murakami*, s. 52-79. New York, Rizzoli International Publications.

Shanes, E. 1991. *Warhol – The Masterworks*. London, Studio Editions Ltd.

Stanley-Baker, J. 1984. *Japanese Art*. London, Thames and Hudson Ltd.

Yoshitake, M. 2007. The Meaning of the Nonsense of Excess. I Schimmel, P. (red.). © *Murakami*, s. 110-127. New York, Rizzoli International Publications.

Kosinski, J. (reg.) 2010. *Tron: Legacy*. DVD, Walt Disney Pictures.

Lewis, B. (reg.) 2005. *Takashi Murakami – Birth of Superflat*. Dokumentar, BBC.

22.01.13.

http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1733748_1733752_1735733,00.html