

Cseh Dávid Sándor:

My Lonesome Cowboy –

Murakami Takashi művészete mint a kortárs otaku szubkultúra kritikája

„A tömegkultúra nem ismeri a hitelességet, csak a közhelyet és az ismétlést. Ezért kényszerítheti arra a művészetet, hogy először az ilyen jellegű befogadás felé nyíljon meg, s a szemlélőt csak ezután terelje valami másfelé. A művészet mindegyik kettős játékkal felel: egyfelől megkérdőjelezi, másfelől ezáltal életben is tartja önmagát.”¹

Magyarországon is lehet már látni őket. Lelkes, eksztázisban égő tömeg, hosszan kígyózó sorok a Hungexpo előtt. Fiúk és lányok sokasága vár arra, hogy odabent a következő MondoConon részt vehessen. Odabent megtalálhatnak mindent, amit szeretnek: animét, mangát, cosplay-s² lányokat, talán néhány igazi japán is eljött! No meg, persze, valahol koncert is lesz, egy J-Rock zenekar eljött Magyarországra, mindenkinek ott a helye! Egyesek kisminkelve, mások jelmezben, megint mások kezükben gyűrött, agyonolvasott mangát szorongatnak, amatőr rajzolókat mutogatják egymásnak képeiket; általános zaj, boldog nevetés, izgalom. Kibontakozóban, eszmél rá a szemlélő, a magyar otaku szubkultúra.

Ez zajlik a Hungexpónál. Csatlakoztunk a nyugathoz, valóban. Ugyanis ilyen conok³ már lassan az egész világon megrendezésre kerülnek. Ilyen sorok kígyóznak Bostonban, Los Angelesben, Sydneyben, Párizsban, Barcelonában – mindenütt. Fialatok gyűlnek egybe, hogy ünnepeljék a kreatív tömegkultúrának ezt a roppant gyümölcsöző, gazdag ágát. Lehet enni, inni, no és persze vásárolni: mangát, animét, pólót, bögrét, akciófigurát, aláírt ezt meg azt, kereshetjük kedvenc figuránkat tollon, kulcstartón vagy ágyneműn akár. Minden nagy brand⁴ megtalálható itt: Fullmetal Alchemist, Inuyasha, Naruto, Deathnote, az újabbak közül a Tokyo

¹ Belting, Hans: *A művészettörténet vége* (ford. Teller Katalin). 2006, Budapest, Atlantisz, 113.

² cosplay: A „costume play” kifejezés rövidítése. Anime- ill. manga-rajongók beöltöznek kedvenc karaktereiknek, és így fotózkodnak, kedvenc karakterükké válnak egy-egy ünnepi alkalom erejéig. Országos, regionális cosplay-versenyeket is szerveznek Magyarországon már több éve.

³ A „con” utótag a „convention” szóra utal, amelyet több hasonló találkozókra használnak a világ körül. Ld. a Comic-Con International című expót, amelyet minden évben megtartanak a kaliforniai San Diegóban. A világ legnagyobb hasonló rendezvénye az eredeti japán Comiket, amelyet évente kétszer tartanak meg Tokióban. Egy másik fontos japán fesztivál a Jump Festa Csibában. A jelenlegi legnagyobb magyar expó a Mondocon, amely a Mondo Magazin című japán popkulturális kéthavilaphoz köthető.

⁴ Jelen tanulmányban a magyar márka kifejezés helyett a globalizáció hatását inkább jelző brand kifejezést használok.

Ghoul, az Attack on Titan, és így tovább. A termékek, a karakterek, a brandek listája végelemláthatatlan, és rohamosan nő. És mindennek a forrása: Japán, az otaku szubkultúra hazája.⁵

*

Mindeközben valahol a világban, egy kiállítóterben áll egy szobor⁶ – egy kortárs japán képzőművész, médiasztár műve. 2008-ban a Sotheby's aukcióján nagyjából 15 millió dollárért kelt el. Nagyon hasonlít néhány olyan tárgyra, amelyet a Hungexpo környékén is fellelhetünk. Egy szőke ifjú, bishōnen (美少年, „szép ifjú”), kékszemű, karcsú, visszafogottan izmos, enyhén nőies, lágyan ívelt, már-már androgün alkat.⁷ A szokásostól viszont eltér néhány szempontból ez a figura: egyrészt életnagyságú. Másrészt múzeumban található. Harmadrészt éppen maszturbál (androgunitását így már meg is kérdőjelezhetjük). Közben talányosan mosolyog, talán jól érzi magát. Mert boldogsága kirobbanó: magasan fölé lövell, és lasszót formáz. Ez Murakami Takashi 1998-ban keletkezett hírhedt szobra, amelynek címe: *My Lonesome Cowboy* („Én magányos cowboyom”).

Minden látszat ellenére bonyolult alkotás. Alapvető ihletője az otaku szubkultúra, a mai japán kultúra egyik ága, amelyről ritkán beszélünk, mondván, hogy esetében csupán piacról, tömegek kielégítéséről, üres hatásról, giccsről van szó. A Hungexpo előtt dionüssziát tartó tömeg – és társaik Szingapúrban, Brazíliában vagy Németországban – mind csak bálványimádók, mondhatnánk. Mind az üres élvezetet hajszolják, kerülnek a magas művészetet, a nehézségeket, csak a könnyen emészthetőt hajlandók befogadni, az izgalmasat, az egzotikumot.

A magányos cowboy talányos műmosolya jelzi, hogy itt ennél többről van szó. Tekinthejtük őt az otakuság metaforájának: egy magányos, mű, önmagát feladó fiú, aki már-már tökéletesen a piachoz igazodik, ahhoz akar hasonlítani. Murakami hőse nem rejtőzködik, nem öltözik jelmezbe, hanem levetkőzik teljesen. Az a lasszó a feje fölött pedig nem pusztán fehér műanyag, hanem az élet anyaga maga – minden új életnek az alapja, csak elpocsékolt, felhasználatlan. Ennek a tökéletesnek ható, absztrakt „szép ifjúnak” látszólagos boldogsága

⁵ A fenti értelemben használt オタク („otaku”) kifejezés egy hagyományos, tiszteletteljes japán szóból ered: お宅 („otaku”), amely annyit tesz: otthonod, hazád. A kifejezés ma Japánban inkább negatív képzeteket kelt, és az átlag otakuval szembeni előítéletekre utal. Ezek szerint az otakuk antiszociálisak, folyton mangákat olvasnak, animéket néznek, videojátékokkal játszanak, és elzárkóznak a (nem-otaku) külvilágtól. A mai „otaku” japánul így inkább azt jelenti: mániás, pancser, stréber. A valóság ennél jóval összetettebb képet mutat – erre a kérdésre jelen dolgozatban viszont nincsen mód kitérni.

⁶ Ld. 1-3. kép.

⁷ Hasonló alkatú, bár kissé férfiasabb főhőse van számos sorozatnak és videojátéknak, ld. például Cloud Strife (*Final Fantasy VII*, 1997) Ld. 4-5. kép.

mögött valami más rejtőzik. Int felénk szabad kezével; fel akarja hívni a figyelmünket valamire. Murakami műve a társadalom egy olyan jelenségéről szól, amelyet nem szabad a szőnyeg alá söpörni. Jelentősége van a Hungexpo előtti tömegnek. Nagy változások küszöbén állunk – az otaku szubkultúra ugyanis egyenes következménye több évtizede zajló társadalmi, gazdasági és kulturális folyamatoknak. A Murakami művek pedig ezekre figyelmeztetnek minket zseniális megoldásokkal.⁸

*

Murakamit sokan Japán Andy Warholjának tekintik.⁹ Az 1962-ben született képzőművész 1986-ban diplomázott a Tokiói Művészeti Egyetem Szépművészeti Tanszékén, japán hagyományos festészet (日本画, nihonga¹⁰) szakon. Bár szakképzettsége a hagyományos japán festészeti formák felé vihette volna, Murakamit a kortárs otaku kultúra ihlette meg, annak formáit kezdte el felhasználni. Egyik első nagyobb sikere a 727 című képe¹¹ volt, amely a nihonga és a kortárs popkultúra érdekes és izgalmas keveréke, egyben annak bizonyítéka, hogy Murakami a tömegkultúrán belül mozog igazán otthonosan. 1997 és 2013 között Louis Vuitton kiegészítőket díszített, vizuális világot tervezett Kanye West amerikai hip-hop énekes 2007-es *Graduation* című lemezéhez is,¹² azóta pedig tevékenykedik kurátorként, segít pályatársainak a művészek számára létrehozott produkciós cégén keresztül¹³, valamint több könyvet is kiadott kiállításával és művészi hitvallásával kapcsolatban, évente megrendezi GEISAI címmel pályakezdő művészeket támogató rendezvényét, rendkívül aktív Twitteren, és így tovább. Korunk művésze Murakami, aki képes kihasználni és felhasználni a médiát, a művészeti piacokat, alakja ezért valóban warholinak tekinthető.

Murakami a neo-pop art, egyben a posztmodern tipikus képviselője. A tömegkultúra termékeit alkalmazza és formai idézeteken keresztül fogalmaz, bár néhány alkotásával mintha nem is annyira kommentálná az otaku szubkultúra jelenségeit, mint próbálna betörni e

⁸ Az alkotó egy évvel a cowboy előtt megalkotta annak női párját *Hiropon* címmel. (Ld. 6. kép) A nemi szervétől megfosztott, hatalmas melleiből tejet lövellő mosolygós női alak hasonló problémákat feszeget, mint a *My Lonesome Cowboy*, de kevésbé állítja kérdések elé nézőjét, így gyengébb műnek bizonyul.

⁹ Az egyetlen japán képzőművész, aki bekerült a Times 2008-as, a világ 100 legbefolyásosabb emberét felsoroló listájára.

¹⁰ A japán művészet Meiji-restaurációig (1868) tartó időszakában divó festészeti formák gyűjtőneve. A restaurációt követő években jelenik meg Japánban az európai, majd amerikai, azaz nyugati hatás alatt álló (洋画, *yōga*) festészet.

¹¹ Ld. 9. kép

¹² A *Good Morning* címet viselő, Elton Johnnal és Bernie Taupinnal közösen írt Kanye West-dalhoz videoklipet is rendezett. Ld. <https://www.youtube.com/watch?v=6CHs4x2uqcQ> (utolsó lekérdezés: 2016. augusztus 30.)

¹³ Ezt a céget Hiropon Factory névre keresztelte, így is utalva a közte és Warhol közti eszmei kapcsolatra. Később Kaikai Kiki Ltd. néven új vállalatot hozott létre, amelyen keresztül lebonyolíthatta már jóval nagyobb szabású, nemzetközi szintű projektjeit is.

szélsőségesen fogyasztáson alapuló világba.¹⁴ Roppan termékeny alkotó, alkotásait a világ számos nagy múzeumában megtalálhatjuk, reprezentatív alakja a kortárs japán alkotóművészetnek. Bár alkalmazza a tömegkultúra formáit, nem konkrét „kész” alakokat vesz át – az esetek nagy részében inkább saját alakokat hoz létre, amelyek elemeikben az otaku kultúrához tartozhatnának. De Murakami minden kawaii (可愛い, „aranyos”, „cuki”), erotikus vagy egyszerűen giccses alakja eltér a megszokottaktól. Az alkotó ugyanis az évek során sajátos metabrandet¹⁵ épített fel, sajátos eszmei és történeti háttérrel rendelkezik, minden műve néhány általa fontosnak tartott problémát jár körül, amelyek visszatérő motívumok és karakterek formájában vándorolnak kiterjedt életművében.¹⁶

Több olyan képe van például, amelyeken sokszemű, vakítóan színes, vidámnak ható gombák serege látható a legváltozatosabb formációkban.¹⁷ Másik kedvelt formája a virág: nála a tökéletesen közhelyes, mosolygós virágok olykor szigorúan perspektíva mentesen, eltérő méretekben terítik be a vásznat¹⁸, máskor kék háttér előtt örömködnék, miközben fölöttük egy felhő és egy repülőgép által hátrahagyott kondenzcsík látható.¹⁹ A képekben közös, hogy tökéletesen giccsesek, ránézésre teljesen az otaku kultúra határain belül maradnak, így megfelelően üresnek hatnak. Az utóbbi képen látható kondenzcsík viszont elbizonytalanítja a szemlélőt: milyen jelentősége lehet egy boldog mező fölött szálló ismeretlen repülőgépnek? Honnan származik a látszólagos idillt ábrázoló kép alsó és felső része közti feszültség?

*

Murakami 2005-ben megrendezett New York-i kiállítás-sorozatához állította össze *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* című kötetét²⁰, amelyben összefoglalja legfőbb eszmei és történeti szempontjait, és próbálja megfejtetni az 1970-es években megjelenő otaku

¹⁴ Ld. Kwon, Marci: "Commodifying Identity: Takashi Murakami 1989-2008". *Modern Art Asia: Japan, Modern Art, and Tradition*. (2009/1.), 28-57. Kwon véleménye szerint ebből a szempontból Warhol helyett inkább Joseph Beuys nyomdokában jár Murakami, amikor sokszorosított és fogyasztói cikként kezelt alkotásait létrehozza. A Murakami alkotások nem pusztán a kiállítóterbe, biztonságos távolságban tartott kiállítási tárgyak, hanem kihívások a múzeumlátogatók mint fogyasztók felé. Kedvencei a múzeumi gift shopoknak.

¹⁵ A kifejezést szintén Kwontól kölcsönözöm, aki Murakami lényegi művészi programjává emeli a 20. század végi, 21. század eleji fogyasztói társadalom brandeken alapuló rendszerének a manipulálását. Kwon véleménye szerint Murakami elméleti munkáival, marketing stratégiájával, a tömegkultúra fontos szereplőivel (Vuitton, Kanye West) folytatott együttműködéseivel tudatosan törekszik arra, hogy művészi, „fiktív” brandet hozzon létre, és alkosson egyfajta a brandekről szóló metabrandet.

¹⁶ Állandó figurája például DOB, amely Mickey egér és a Sonic the Hedgehog játékok főhősének ötvözete, és már a 727 című képen is szerepelt. Kaikai és Kiki újabb szerzeményei, amelyeknek más a célközönsége, és inkább a kawaii (cukiság) jegybe születtek. Ld. Me and Kaikai and Kiki (10. kép) valamint Me and Double-DOB (11.kép)

¹⁷ Ld. *Poke* (12.kép) és *Army of Mushrooms* (13. kép).

¹⁸ Ld. *An Homage to Mono Pink 1960* (7. kép).

¹⁹ Ld. *Vapor Trail* (8. kép).

²⁰ Murakami, Takashi (szerk.): *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. 2005, New Haven, Yale University Press.

szubkultúrát megalapozó társadalmi és kulturális folyamatok okait. Véleménye szerint ezek közül csak egy a tömegkultúra, a fogyasztáson alapuló piac működése. A mai otaku szubkultúra gyökereit egészen a második világháborúhoz vezeti vissza, amikor a Hirosima és Nagaszaki felett robbantott atombombák olyan sokként hatottak a japán társadalomra, hogy az csak az otaku, a kawaii, és egyéb eszkéipista megoldásokhoz tudott folyamodni. Politikai értelemben is igaz ez: Murakami véleménye szerint a kilencvenes évekig csak álpolitikai rendszer működött Japánban, amelyben az állampolgárok nem kívántak olyan problémákkal foglalkozni, amelyek korábban pusztító háborúkban és atombombákban teljesedtek ki. Maradt az aktív társadalmi életnek az a szelete, amely a háború utáni újjáépítés során gyors fejlődésnek induló gazdaságban szinte adta magát: a tömegkultúra fogyasztása. A szürke hétköznapokat és eltakarítandó romokat ezért csakhamar vakítóan színes rajzfilmfigurák, virágok és szivárványok rejtették el a fogyasztók szeme elől. Napjaink japán kultúrájának hipergiccses elemei tehát egyfajta menekülésből adódnak: menekülés a gombák, a boldog virágok fölött elhúzó vészjósoló repülőgépek elől. Nem volt többé egyetlen közös identitás, amelyhez a nemzeti eszményen, a hagyományos japán kultúrán keresztül lehetett volna eljutni – létrejött helyette valami új. A különböző popkulturális termékeken keresztül individuumonként összeálló fogyasztói identitás.²¹

Murakami munkái azt sugallják, hogy a tömegkultúra olyan ideiglenes érzéstelenítő- illetve kábítószer, amely a japán nép kollektív pszichéjén keletkezett sebek okozta fájdalmat hivatott enyhíteni, és amely közben újabb problémákat, így például függőséget is okoz. A fogyasztói világban már nincsenek őszinte mosolyok, csak rettegést leplező maszkok. A megannyi sokszemű gomba megannyi apró gombafelhő, megannyi üres tekintettel: aranyos, talányos, egyben kellemetlen, nyomasztó. Murakami minden kawaii figurája valójában újabb és újabb példája az ember önmegettévesztésének – az otaku kultúra formáihoz hasonlóan elfedni hivatottak a háború utáni japán társadalom félelmeit, miközben ezzel együtt fenntartják azokat.

A XX. század második felében keletkező, nemzetközileg is híres Godzilla-alak is ennek a tendenciának a része. Egy szörny, amely egyfajta válasz e belső feszültségre, egy válasz, amely valójában csak elodázza a mai ember szembenézését olyan hatalmaknak való kitettséggel, amelyek fölött nem uralkodhat. Godzilla két lábon járó atombomba, egy megtestesült természeti – és emberi – csapás. Bár Murakami alakjai mind vidámak, mind

²¹ Kwon a Murakami munkásságát elemző tanulmányának középpontjába a fogyasztói identitás kérdéskörét állítja.

vicesek, valójában mind torzak, álruhába bújtatott Godzillák a maguk módján.²² Sőt, olykor nem is olyan rejtetten vállalják a cuki és a szörnyű kettőséget.²³ Az egyre személytelenebb, nyugati kultúrát asszimiláló kortárs japán kultúra már minden megszokottnak tekinthető jóléti állam szimptomáit felmutathatja: betonrengeteg, tömegek a kereszteződésekben, légkondicionált, egyszemélyes lakások, öregedő társadalom, reklám-életvitel... Nem csoda, hogy igény támad a féktelen öröme, a végtelen módon reprodukálható mosolyokra, mindenre, ami aranyos, cuki, mindenre, ami feledtet. Úgy tűnik, egy álmegoldás talán éppen a Pokémon – vagy manapság a Pokémon Go.²⁴

*

A japán művészetben vannak előzményei Murakami módszerének. Japánban már az Edo-korszak elején (1600-1867) használtak nyomtatást művészeti termékek, így többek között színházi előadások népszerűsítéséhez. Az úgynevezett ukiyo-e technikát (fanyomat) eleinte reklámanyagokhoz, majd könyvnyomtatáshoz is használták, a létrejött munkákban pedig közös volt, hogy az alkotók radikálisan redukáltan ábrázolták bennük a teret. Jelentős művészeket találunk köztük, például Hiroshigét vagy Hokusait, akik később Európában is nagy hatást fejtettek ki. Az 1850-es évektől viszont hirtelen berobbant a nyugati kultúra az addig a külső hatásoktól mereven elzárkózó Japánba. A Tokugawa Sógunátus bukása után pedig a japán kultúra olyan ütemben kezdte magáévá tenni a nyugatit, hogy többek között az ukiyo-e is háttérbe szorult.

Murakami művészetét ennek az edói tradíciónak posztmodern folytatásának tartja. *Superflat* című művészi programjában az edói ősökre hivatkozva hirdette a kétezres évek elején, hogy a japán művészet sajátja a sikszerű ábrázolásmód – ezért nevezte el „szuper laposnak” mozgalmát.²⁵

²² Erre a jelenségre példa a Hello Kitty. Shimizu Yūko cicája nem csak aranyosnak, hanem riasztónak is tűnhet: semmitmondó pontszemek, ajkak híján elnémult, üres tetszetősség, amely szabadon felruházható bármilyen érelemmel.

²³ Ld. a kontrasztot a 11. képen, illetve egy igazi Murakami „Godzillát” a 14. képen.

²⁴ A Pokémon Go jelensége egyébként ennek a folyamatnak egy extrém végletét jelöli ki. Itt többé nem egy virtuális valóságba menekül a játékos (mint az eredeti Pokémon játékokban), hanem a játékos kiterjeszti saját valóságát. A játék ugyanis azt az illúziót kelti, hogy a valós térben jelennek meg a kis „zsebszörnyek.” (A cím a Pocket Monsters kifejezésből ered.) A Pokémon Go így felülírja a játékosok valóságérzékelését, és olyan abszurd helyzetekhez vezet, amelyekben játékosok tömegei gyülekeznek a valós városi tér egy adott pontján, hogy begyűjtsenek egy pusztán a játék virtuális terében létező lényt. (A játék sikere egyébként jelzi a kiterjesztett valóság – augmented reality vagy AR – mai fölényét a virtuálissal szemben.)

Ld. <http://444.hu/2016/07/16/hiszterikus-nyuzsgest-okozott-egy-ritka-pokemon-feltunese-a-central-parkban> (utolsó lekérdezés: 2016. augusztus 30.)

²⁵ Ld. Murakami, Takashi: *Superflat*. 2000, Tokyo, Madora Shuppan

Nina Cornyetz esztétikai elemzésében kiemeli azt az alkotói szándékot Murakami részéről, hogy a superflat síkszerűsége dinamikus mozgásra ösztönözze a tekintetet. Cornyetz szerint mivel az ennek jegyében született alkotások nem ábrázolnak hagyományos értelemben vett reális tereket, a befogadói tekintet szabadon vándorolhat a vásznon vonalak és színek mentén, a képeknek pedig elsődleges funkciója véleménye szerint az lesz, hogy rabul ejtsék az így eloldozott, bolyongó tekintetet.²⁶ A befogadás során összeálló alakzatok viszont csak elsőre tűnnek könnyen olvashatónak – a mosoly látszólag roppant egyszerű, egyértelmű jel – ám hamar egyértelművé válik, hogy minden Murakami-mosoly ambivalens és érzelemmentes. A sokszorosított virágok befogadóra szegeződő, hasonlóan üres tekintetei szintén feszültséget teremtenek. Cornyetz véleménye szerint a Murakami-alkotásokat szemlélőkön különös zavar lesz úrrá befogadás közben – ezt a zavart pedig a képeket működtető ellentmondás szüli.

Michael Darling szintén kiemeli az edői párhuzamot, és többek között utal Kanada Yoshinorira²⁷, a jelentős japán animátorra, aki szintén nagy hatással volt Murakamira. Darling szerint a superflat jegyében alkotó művészek tér helyett mintázatot ábrázolnak, módszerük lényege pedig az, hogy a vászonnal eltávolítsák az ábrázolt valóságot a nézőtől, hogy a néző attól biztonságos távolságban maradhasson.²⁸ A vakítóan színes mintázatok viszont mintha a vászonnak feszülnének – innen eredhet a Cornyetz által leírt befogadói zavar is. Darling véleménye szerint a superflat mindeközben „kilapítja” a valóságot: befogadhatóvá teszi azt a fogyasztói kultúra számára.²⁹ Ezt továbbgondolva kijelenthetjük, hogy a superflat ezzel együtt érzékelteti saját beavatkozását is, és szétválasztja a művészet fogyasztásának aspektusait – így a superflat esetében birtokba venni (megvenni), nézni és értelmezni egy alkotást szigorúan három különböző, de egymással kölcsönhatásban levő cselekvés lesz. A művészetpiaci aspektus a superflat esetében egyenrangúvá válik az értelmezéssel, így az alkotások izgalmas értelmezési játékba csalják a nézőt.³⁰

A fentiek mintha elsősorban a superflat síkszerű ábrázolásaihoz kapcsolódnak – fontos kiemelni viszont, hogy a térplasztika esetében is beszélhetünk a superflat hatásáról. A térben megjelenő tárgyak valójában a térbe transzponált síkszerű ábrázolások. Az ilyen alkotások

²⁶ Cornyetz, Nina: "Murakami Takashi and the Hell of Others: Sexual (In)difference, the Eye, and the Gaze in ©"MURAKAMI"". *Criticism* 54. (2012/2.), 182.

²⁷ Kanada Yoshinori (1952-2009): Az első önálló alkotóként elismert japán animátor. Kitűnt saját tervezési munkáival, és közreműködött több Miyazaki Hayao (Ghibli Studio) filmben. Jelentős munkája a *Birth* című animációs film 1984-ből.

²⁸ Darling, Michael: "Plumbing the Depths of Superflatness." *Art Journal* 60. (2001/3.), 78-79.

²⁹ Darling 2001, 87

³⁰ A superflat Murakami műveknek sokáig a fogyasztói társadalom kritikája volt fő témájuk. Murakami egészen új irányban indult el viszont a 2011-es nagy japán földrengés és cunami után. Hatalmas, 2012-es *The 500 Arhats* című képsorozatával a természeti és emberi katasztrófa hatásaira hívta fel a figyelmet, kihangsúlyozva a superflat klasszikus japán gyökereit tanítványaival közösen létrehozott nagyszabású munkájában. Ld. 17-19. képek.

belső működése viszont azonos: a valóságos térben egy leegyszerűsített ábrázolás jelenik meg, amely színei, anyaga, fénylő felülete vagy festett tekintete révén lesz üres és távoli, hiába áll velünk szemben posztamensen. Murakami szobrai gyakran az otaku szubkultúrából ismerős akciófigurákra vagy díszszobrokra hasonlítanak, így is erősítve a párhuzamot.³¹

*

Látjuk tehát Murakami művészetének néhány főbb forrását – a második világháború utáni társadalmi és kulturális sokk Japánban, a fogyasztói társadalom rohamléptékű kialakulása, a superflat és a tömegkultúra közti összefüggések mind árnyalják Murakami látszólag egyszerű, giccses tárgyából álló életművéről kialakult képet. Ami mindezeket a különböző megközelítéseket összefogja az Murakami otaku szubkultúrával szembeni affinitása – ennek elemzéséhez pedig Azuma Hiroki japán kritikus *Otaku: Japan's Database Animals*³² című alapvető munkáját érdemes elővenni. Ebben Azuma az otaku szubkultúráról és annak kialakulásáról, valamint a Murakami nevével fémjelzett superflat és a japán posztmodern kapcsolatáról értekezik. Szerinte három tényező járult hozzá a superflat kialakulásához. Egyrészt a XX. század második felétől jelentkező erős amerikai kulturális hatás,³³ másrészt a második világháború előtti nacionalizmus antitézise, a háború utáni, sajátos japán „vezeklés”, valamint a Murakami által is kiemelt reakció az atomveszélyre. A két elem összehatásaként jött létre a harmadik: az 1970-es évektől működő otaku szubkultúra. A superflat pedig az otaku kultúra, a posztmodern, a kortárs neo-pop art egymásra hatásának eredményeként jöhetett létre.

Azuma definíciója szerint a posztmodern alapvetően egy adatbázishoz hasonlóan működik. Adatokat lehet róla lehívni, új adatokat lehet beleírni, másként fogalmazva: minden eleme jelen van állandóan, minden hozzáférhető, minden elem mellérendelve működik. Azuma szerint az otaku kultúra is egy hatalmas adatbázis, műfajok, narratíva töredékek, ábrázolási sémák és közhelyek rendezetlen rendszere, amelyet az alkotók és a befogadók egyaránt használhatnak – ezért tartja például fontos jelenségnek a rajongók által írt, a mainstream

³¹ A 2006-os *Flower Matango* (15. kép) és a 2002-es *Flower Ball 3D* (16. kép) esetében egyértelműen hasonló transzponálási munkát fedezhetünk fel. Az előbbi a Versailles-ban rendezett, a keleti és nyugati kultúrák közti kölcsönhatásokról szóló 2010-es Murakami-kiállításon is látható volt. Ld. Veress Gyöngyi: „Mangásodó Versailles”. *Revizor Online*. (2010.11.08.), <http://revizoronline.com/hu/cikk/2758/takashi-murakami-kiallitasa-xiv-lajos-rezidenciajan-chateau-versailles-parizs/> (utolsó lekérdezés: 2016. augusztus 30.)

³² Azuma, Hiroki: *Otaku: Japan's Database Animals* (ford. Abel, Jonathan E. és Kono, Shio). 2009, Minneapolis, University Of Minnesota Press

³³ Azuma kiemeli a korai Disney rajzfilmek a japán manga és anime iparra tett hatását, amely tetten érhető a figurák szemének ábrázolásában. Az új japán rajzstílus valójában az eredeti amerikai rajztechnika továbbfejlesztett, végletes formája lesz a huszadik század végére. Ld. Azuma 2009, 12.

alkotásokat folytató mangákat (dōjinshi), a rajongók által készített jelmezeket és így tovább.³⁴ Az adatbázisban nincsen alá- és fölérendeltségi viszony, mindenki írhatja és átírhatja azt, és minden kulturális fogyasztási cikk egyben belépést is jelent az adatbázisba.

A szerző szerint Murakami művészete az otaku szubkultúra adatbázisát alkalmazza. Ebben a világban nincsen többé egységes nézőpont, egymással egyenrangú szempontok sokasága verseng egymással, az ember pedig ezek között válogat, amikor kinéz a nagyvilágba, a tévéképernyőre és így tovább. Az otaku társadalom tagjai összeválogatják a nekik tetsző elemeket az adatbázisból, mindent egyoldalúan értelmeznek, így minden kommunikáció egyirányú. A képernyő túloldalán nem emberek vannak, hanem illúziók, kulisszák, amelyek mögött nem található semmi. Csak a felszín, a színek, a cuki állatkák és így tovább. Csak egy sokszemű, személytelen adatbázis.

*

Felmerül a kérdés, hogy ha Murakami ilyen mértékben támaszkodik az otaku kultúra ikonográfiájára, miért galériákban állítják ki és nem a MondoConhoz hasonló expókon? A válasz egyszerű: Murakami használja ezeket az elemeket, de nem az otaku kultúra fogyasztja elsősorban az alkotásait.³⁵ Egyfelől ez tűnhet Murakami vállalkozásának egyik legnagyobb buktatójának – miképpen tehető művészi programmá egy szubkultúra világának ábrázolása vagy megértése, hogy ha a művész képtelen azt hitelesen visszaadni, műveit a kiszemelt közönséggel megkedveltetni? Ennek az ellentmondásnak a segítségével érthetjük meg a Murakami alkotások mélyén érzékelhető feszültséget.

Murakami művészetének legfontosabb erénye ugyanis az, hogy az alkotó a feldolgozott otaku kultúrán kívül reked. A művész kritikai távolság helyett – saját bevallása szerint – bejáratot keres egy olyan szubkultúrába, amelynek fiatalkorában maga is tagja volt, ám a szubkultúra változása révén mára nem az. Ha pusztán külső szemmel tekintene erre a kultúrára, anélkül, hogy megpróbálná megérteni annak lényegi működését, egysíkú, didaktikus munkákat hozhatna csak létre. A küzdelem a szubkultúrával, ez a paradox kívülállóság lesz az a

³⁴ Az otaku kultúrától kissé eltávolodva hozhatjuk elő a *fanfiction* műfaját, amely hasonló elven működik. Lényege, hogy a rajongók maguk írják tovább vagy írják át kedvenc könyveik, sorozataik, drámáik vagy filmjeik történeteit. Ezek az alkotások pedig újabb alkotásokat szülhetnek, új cselekmény-változatok és sémák, alternatív időfolyamok is kialakulhat, a folyamat pedig hamar öngerjesztővé válhat. Az adatbázis önmagát kezdi írni, egy olyan folyamat során, ami leginkább a mitológia vagy mondavilág kialakulásához hasonlítható.

³⁵ Azuma kiemeli könyvében, hogy az otaku társadalom sohasem fogadta be Murakamit. „Murakami nem rendelkezik az otaku génnel”, idézi Asano Masahikót, aki közreműködött Murakami egyik sikeres, korai munkája, a kiborg nőt ábrázoló *Second Mission Project Ko²* című plasztika létrehozásában. Azuma értelmezése szerint ez a „gén” annak a képessége, hogy valaki tökéletesen átlássa az otaku ikonográfiát, ez esetben az említett adatbázist. Murakami tehát elemeket kölcsönöz ebből az adatbázisból, bár úgy tűnik, hogy annak minden szabályát nem érti – vagy azokat nem óhajtja betartani. ld. Azuma 2009, 64.

feszültség, amely minden Murakami-munkát működtet. Murakami „termékei” úgy viselkednek, akár az otaku kultúra „termékei.” Ám Azuma fogalmával élve két különböző adatbázisról van szó. Ez enged személyes érintettsége ellenére Murakami számára rálátást a világ körül egyre nagyobb jelentőségnek örvendő szubkultúrára. Munkái pedig ezért tekinthetők, akár az alkotói szándékkal ellentétben is, az otaku szubkultúra kritikájának.

*

Murakami cowboy szobra a fentiek tükrében még izgalmasabbá válik. Ez a „szép ifjú” magányos, absztrakt, egyedül próbál boldogságot elérni. Talányos tekintete azért talányos, mert többé nem is tekintet: nem néz ránk, csak úgy tesz, mintha nézne. A szoborban talán egy otaku veszett el, aki önmagát már csak így látná: tökéletesen elringatta magát, elmerült a szubkultúrában, akár csak az a rengeteg másik otaku világszerte. De a szobor mindezt nem tudja magáról. Nem tudja, hogy mennyire mű is ő. Hogy mennyire műanyag, hogy mennyire fényes, hogy mennyire üresnek hat. Képzelete szárnyal, boldogsága glóriát formáz a feje fölött, viszont semmi eredeti nincsen benne, képtelen újat teremteni, csak a szubkultúra meglevő elemeit rendezzi újra.

Murakami tehát figyelmeztet minket: a mai fiatalság, és általában a mai ember mennyire menekül a hétköznapi szörnyűségei, a világ borzalmai elől. Milyen kevesen olvasnak ma már újságot, mennyire nem érdeklődnek a világ eseményei iránt. De tudjuk hibáztatni őket azért, amiért nem foglalkoznak az otthonukon, a szubkultúrájukon kívüli dolgokkal? Ha egyszer odakint repülőket vezetnek toronyházaknak, vagy véglények követnek el barbár tetteket minden nap fiktív közel-keleti államok és embertelen ideológiák nevében? Murakami rámutat: az ember a huszonegyedik század elejére mennyire képtelenné vált megbirkózni saját életével. Életét mennyire máshol, valahol e világtól távol éli: a fogyasztói cikkek tetszőlegesen összeállítható világában.

A magányos cowboy elárulja: ez a szép új világ olyan, amilyen a saját élete nem lehet. És ami nélkül saját életét már el sem tudja képzelni.

Referencia:

Amit, Rea: "On the Structure of Contemporary Japanese Aesthetics". *Philosophy East and West* 62. (2012/2.), 174-185.

Azuma, Hiroki: *Otaku: Japan's Database Animals* (ford. Abel, Jonathan E. és Kono, Shio). 2009, Minneapolis, University Of Minnesota Press

Belting, Hans: *A művészettörténet vége* (ford. Teller Katalin). 2006, Budapest, Atlantisz

Cornyetz, Nina: "Murakami Takashi and the Hell of Others: Sexual (In)difference, the Eye, and the Gaze in ©"MURAKAMI"". *Criticism* 54. (2012/2.), 181-195.

Darling, Michael: "Plumbing the Depths of Superflatness.". *Art Journal* 60. (2001/3.), 77-89.

Kwon, Marci: "Commodifying Identity: Takashi Murakami 1989-2008". *Modern Art Asia* 1. (2009/1.), 28-57.

Murakami, Takashi (szerk.): *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. 2005, New Haven, Yale University Press

Murakami, Takashi: *Superflat*. 2000, Tokyo, Madora Shuppan

Veress Gyöngyi: „Mangásodó Versailles”. *Revizor Online*. (2010.11.08.), <http://revizoronline.com/hu/cikk/2758/takashi-murakami-kiallitasa-xiv-lajos-rezidenciajan-chateau-versailles-parizs/> (utolsó lekérdezés: 2016. augusztus 30.)