

## Grenzenlos: Yokoo Tadanori

Yokoo Tadanori kennt keine Grenzen. In den Arbeiten dieses Bilderproduzenten treffen sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, treten die Kulturen von Asien bis Amerika gleichwertig nebeneinander, begegnen sich diesseitige und jenseitige Wirklichkeiten. Ebenso unbekümmert wie zwischen den Zeiten und Räumen bewegt er sich auch zwischen „reiner“ und „angewandter“ Kunst, zwischen Original und Kopie, zwischen „Art“ und „Pop“. Gattungs- oder stilspezifische Zuordnungen seiner Arbeiten sind ihm gleichgültig. Die Unbefangenheit, mit der er sich über Distinktionen hinwegsetzt, deren Kriterien auf eine Hochkultur und institutionelle Kunst zurückgehen, läßt ihn außergewöhnlich erscheinen und zugleich „typisch japanisch“.

### 1. Ein visuelles Fazit

Ein Beispiel dafür, wie Yokoo Tadanori als Grafikdesigner vorgeht, ist sein Plakat für die 1995 in vier japanischen Städten gezeigte Ausstellung *Japanese Culture: The Fifty Postwar Years* (Sengo bunka no kiseki 1945-1995). Diese Collage demonstriert das für Japan neuartige Konzept der Veranstalter, Bildende Kunst neben die jeweiligen Innovationen in Populärkultur und Design zu stellen, und zugleich das Nebeneinander als grundlegendes Charakteristikum der künstlerischen Kultur Japans (Abb.S.350).

Das untere Bild Drittel zeigt einen Mann in ausgebeultem Anzug und klobigen Schuhen, der sein weniges Hab und Gut in einem Sack über der Schulter trägt und unter dem linken Arm ein dickes Buch. Auf einem roten, über dem Schwarz-Weiß-Foto einer zerstörten Stadt ausgerollten Läufer bewegt er sich in die Bildtiefe einer leuchtenden Zukunft. Dort erstrahlt die japanische Sonne, wenn auch nicht auf weißem, sondern hellblauem Grund. Die aufsteigenden Linien münden in eine alles schauende blaue Pupille, die in ihrer Kreisform mit zwei sie feiertäglich flankierenden Nationalflaggen korreliert. Über diesen erscheint der Kopf des Helden aus dem Baseballmanga Stern der Giants (Kyojin no hoshi, 1966-1970); Yokoo hatte ihn 1970 schon einmal für ein von ihm gestaltetes Titelbild der *Manga-Wochenzeitschrift Shōnen Magazine* verwendet. Spritze dort dem jungen Mann vor lauter Einsatz für die Sache der Schwarz-Weiß aus dem Gesicht, so wirkt er hier – durch den Grafiker seines Körpers beraubt – wie in einem Aufschrei erstarrt.

Yokoos Ausstellungsposter vereinigt Selbst- und Fremdzitate. Rechts im Trümmerfeld steht der verwundete Junge aus Tsuge Yoshiharas berühmter Mangaerzählung *Mit einer Schraube* (Nejishiki, 1968), der Wanderer entstammt ebenso wie das Schneckenhaus zu seiner Linken dem surrealistisch angelegten Gemälde *Quo vadis* von Kitawaki Noboru aus dem Jahre 1949, als noch zur Debatte stand, ob Kunst sich selbst befragen oder den sozialen Kämpfen zuwenden solle, und vor dem Unschlüssigen ragt ein dampffahrzeugartiges Objekt auf, eine Arbeit des Ikebana-Avantgardisten Teshigahara Sōfū (Kikansha, 1951). Über deren rechtes oberes Rad

stolziert in vierfacher Ausführung die Mangafigur Astroboy von Tezuka Osamu, um schließlich in die Ruinen abzustürzen, die an dieser Stelle in eines der für den Installationskünstler Kawamata Tadashi typischen Breiterprovisionen aus den 80er Jahren übergehen. Links oben stieben wie Waldgeister die scherenschnittartigen Figuren aus Okamoto Tarōs Gemälde *Schweindustrie* (Jūkōgyō, 1949) über die Bildfläche, wobei eine davon chaplinesk dem Zahnradgetriebe zu entkommen sucht, und Okamoto's Hochofenflammen treten aus einem der Aluminiummähren, mit denen sich Miki Tomio seit 1963 einen Platz in der japanischen Gegenwartskunst sicherte. Anders als die Avantgarde scheinen stärker der Tradition verpflichtete Produktionen nicht berücksichtigt. Doch bei genauerer Betrachtung erweist sich, daß mit dem roten Läufer auf Higashiyama Kaiis Weg (Michi, 1950) angespielt wird, ein in der traditionell-japanischen Nihonga-Technik gefertigtes Bild: Der von lichtem Grün gesäumte weißliche Feldweg, veröffentlicht auf der erst zwei Jahre zuvor vom Kultusministerium unabhängig gewordenen Salonausstellung Nitten, verkörperte damals vielen die Hoffnung auf den Fortschritt Japans schlechthin.

Wer Yokoo kennt - und wer kennt ihn nicht, auch wenn er die vertraute Bildsprache nicht mit dem Namen ihres Schöpfers zu verbinden weiß -, der sieht das 1995er Plakat nicht mit der Freude an einer Neuenideckung, sondern am Wiedererkennen. Hier begegnet einem kein sensationeller Entwurf, sondern ein Restümee. Dieses vereint in alter Frische, was Yokoos Arbeiten auszeichnet, und sagt zugleich mehr über die moderne künstlerische Kultur Japans, die es thematisiert, als die gängige Kunstgeschichtsschreibung. Anders als in ihr sind Museumskunst und populäre Ausdrucksformen, „reine“ Kunst und kulturindustrielles Serienprodukt nicht voneinander geschieden. Tradition und Moderne werden nicht getrennt, sondern in ihrer wechselseitigen Durchdringung vorgeführt: von den archaischen Geistern, die aus einem sie ins Industriezeitalter versetzenden Ölgemälde springen, über das Blumengesteck in Metall bis zu dem westlich gemalten Wanderer, der dem traditionellen Motiv des „Weges“ folgt, aber zugleich ummodern ein „Ziel“ vor den Augen hat. Hier werden die Grenzen, die Japan während seiner Modernisierung institutionalisierte, aufgehoben und als dichotomische Konstrukte erahnbar, die die Vorstellung von einer kohärenten Institution Kunst, den Glauben an traditionelle Authentizität und die Überzeugung von einer homogenen Nationalkultur ermöglichen, indem sie anderes unterschlügen.

Dieses Andere ist die grundlegende Disparität der eigenen Kultur, die jüngere Japaner, wie der Publizist Sawaragi Noi, in den 90er Jahren begrifflich zu fassen versuchten. Yokoo Tadanori hat sich ihr visuell bereits in den 60er Jahren gestellt, indem er Zeichen aus unterschiedlichsten Kontexten auf einer hochdynamischen Bildfläche bündelte. Auf seinen Postern, Bucheinbänden und Illustrationen tummeln sich gleichberechtigt neben „typisch japanischen“ Emblemen Symbole, die aus der europäischen Geschichte oder der amerikanischen Gegenwart stammen. Sie bilden eine Einheit, ohne restlos ineinander aufzugehen. Was Philosophen mit Blick auf das alte Japan als kulturelle Besonderheit entdecken — eine „Logik des Präsentativen“ (Heise), einen „Cartesianismus der Wahrnehmung“ (Lévi-Strauss) — und was sich in der Konfrontation mit einem stärkeren Ausland als Neigung zeigte, Fremdes aufzunehmen und in ein unverbindliches Nebeneinander mit dem Eigenen zu überführen, positiver formuliert: als Favorisierung eines Ganzen, dessen Einzelteile als solche

erhalten bleiben, das wird bei Yokoo konkret und wirkte zumindest in den 60er Jahren provozierend. Auf dem 1995er Ausstellungsplakat erinnern an einstige Herausforderungen sowohl die von Nationalflaggen gerahmte Mangafigur des Baseballspielers als auch das die gesamte Fläche rhythmisierende Motiv der Sonnenstrahlen, welches auf die nationalistiche Flagge verweist. Yokoo beraubt die Fahne ihrer Erhabenheit, indem er sie verpoppt — Rot mit Blau kombiniert — und sie formalisiert. Daß er ihre Stärke aber auch nicht unterschätzt, belegt ihre für den Bildaufbau zentrale Rolle. In ihr verbinden sich konstruktive und symbolische Funktion, Dekorativität und Relativierung einer am nationalen Staatskörper ausgerichtet Identität, definiere diese sich nun am Tennō-System und einer expansionistischen Politik oder am vereinten Aufschwung zur Wirtschaftsmacht.

Mishima Yukio, mit dem Yokoo seit 1965 befreundet war und zusammenarbeitete, sah in dessen Bildern "unverschämte Kunst" (bureina geijutsu). Für den Handzettel zur ersten Einzelausstellung von Yokoo's Gemälden 1966 in der Tokyöter Nantenshi Gallery verfaßte er einen Essay, in dem es heißt:

Die Arbeiten Yokoo Tadanoris decken all das Unerträgliche auf, was jeder von uns Japanern in seinem Innern trägt, sie verärgern und ängstigen. Was für ein Gipfel an ordinärer Farbe! Sie nistet in uns selbst, diese erschreckende unterschwellige Verwandtschaft zwischen den urjapanischen Farben der schaubudenhaften Schilder eines patriotischen Heldenscheiters und dem Coca-Cola-Rot der amerikanischen Pop-Art. Gerade das, was wir auf keinen Fall sehen möchten, kommt hier zur Explosion. Was für eine unverschämte Kunst!

Stehen bei Yokoo — als eine Dimension innerjapanischer Fremdheit und damit des Japanischen in seiner modernen Gestalt — die ausländischen Zeichen neben den inländischen, so auch die Zeichen einer modern bereinigten Tradition neben denen einer verdrängten, denen der grolesk-gewaltsamen Volkskultur. Seine eklektizistische wilden Bilder, vor allem seine gelegentlichen Darstellungen von verschürzten Frauenkörpern und bluttriefenden erotischen Szenen, die den schauerlichen Schlachten und Geistern solcher späten Holzschnittmeister wie Utagawa Kuniyoshi und Tsukioka Yoshitoshi näher stehen als den durch den europäischen Japonismus bekannten Blättern eines Hokusai oder Hiroshige, beharren auf der Existenz des Ausgeschlossenen: des unter der Oberfläche der 60er Jahre noch wirksamen Nichtmodernen, des Nichtwestlichen, des als Kitsch Verdammten.

## 2. „Pathos des Narrativen“ versus „Good Design“

Yokoo mobilisiert unterschiedlichste Zeichenbestände, weil ihn deren narrative Qualität als ein möglicher Zugang zu anderen Welten interessiert. Damit wurde er in den frühen 60er Jahren zum Vorreiter eines neuen Grafikdesigns, der sogenannten „Patrietischen Illustratorenfraktion“ (jōnen irasuto ha). Doch auch er bewegte sich zunächst im Strom einer sachlich-kühlen Moderne, wie seine frühen Arbeiten belegen.

1936 in Nishiwaki/Prefektur Hyōgo geboren, arbeitete Yokoo nach Abschluss

der Oberschule 1955 einige Jahre in der Werbeabteilung der Kōbe-Zeitung und beim National-Werbestitut Osaka, bevor er mit diesem 1960 nach Tōkyō zog. Dort wechselte er zum Nippon Design Center (NDC). Das NDC war eine der ersten eigenständigen Agenturen in Japan, gegründet 1959 angesichts des allgemeinen Aufschwungs des Werbe- und Grafikdesigns, den das hohe Wirtschaftswachstum beförderte. Zu seinen Mitarbeitern zählten damals beispielsweise Kamekura Yūsaku und Hara Hiroshi, die sich bereits seit den 30er Jahren mit der Einführung des europäischen modernen Designs einen Namen gemacht hatten (nebenbei bemerkt, während des Krieges auch in den an das Ausland gerichteten propagandistischen Kulturzeitschriften NIPPON und Front). 1951 waren sie an der Bildung des ersten Berufsverbandes für „Werbekunst“, wie es damals hieß, beteiligt (Nihon senden bijutsukai, kurz Nishisenbi). Dieser spielte eine entscheidende Rolle bei der Institutionalisierung des Grafikdesigns in Japan. Er bemühte sich insbesondere in Form von jährlichen Ausstellungen um die Förderung junger Gestalter - Yokoo erhielt 1957 und 1958 Preise - und sicherte nicht zuletzt dem NDC Nachwuchs.

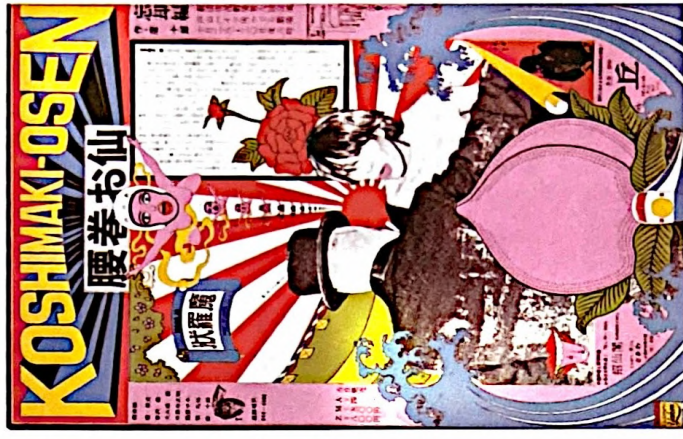
Das NDC folgte der Tradition des Bauhauses sowie dem „Good Design“ des amerikanischen Funktionalismus. Das hieß nun nicht mehr, den Westen einfach nachzuahmen, sondern „Katsura-Villa + International Style“. Die Vereinbarkeit der westlichen gestalterischen Moderne mit den ästhetischen Traditionen der Teezeremonie und des Sukiya-Hauses schien auf der Hand zu liegen. Yokoo sollte jedoch schon bald in Distanz dazu gehen und einen eigenen Ansatz entwickeln.

Kurz nach seinem Eintritt ins NDC, am letzten Abend der Demonstrationen gegen die Unterzeichnung des Japanisch-

Amerikanischen Sicherheitsvertrages, hatte er einen Autounfall, bei dem er sich die Hand schwer verletzte, was ihn für Monate arbeitsunfähig machte. Nach diesem krisenhaften Einschnitt begann er seine Kollegen mit Arbeiten zu irritieren, die scheinbar allen Regeln widersprachen.

Seine Poster wurden märchenhaft-verspielt und gewannen an Dekorativität. Insbesondere nachdem er 1964 selbständig geworden war, füllte sich der zuvor meist leer und monochrom belassene Hintergrund in einem Maße, daß er in der Schichtung der Bildebenen bald nicht mehr als solcher zurücktrat.

Seine Arbeiten schienen das Primat der Informationsübermittlung zugunsten eines stark individuellen Ausdrucks mehr und mehr zu vernachlässigen. Doch ging es Yokoo nicht um eine Befreiung vom



Auftraggeber oder eine Veredelung seiner Produkte hin zum autonomen Kunstbild – „Kunst“ war ihm ihrer Unzugänglichkeit wegen suspekt –, sondern um eine andere Art von Design. In einer Zeit, da sich das „Good Design“ den großen Geschichten von Rationalität und Fortschritt auf Kosten der kleinen geschrieben hatte, holte Yokoo das narrative Moment in die angewandte Grafik zurück. Und er tat dies im Rückgriff auf bodenständige Traditionen, grell, eklektizistisch, grotesk. 1966 formulierte er sein Anliegen so:

Ich glaube, man muß das Problem des Designs neu fassen, die Vitalität, die sich im Vulgären verbirgt, als Rückgewinnung eines verlorengehenden Pathos begreifen. (Zit. nach Kurabayashi 1996: 116)

Zeitgenossen wie Mishima waren erstaunt darüber, daß in diesen Bildern die kulturelle Atmosphäre der Vorkriegszeit auferstand. Wie konnte ein so junger Mann sich daran erinnern? Yokoo war als Einzelkind und Adoptivsohn seines Onkels aufgewachsen, der in der Textilstadt Nishiwaki ein Kimonogeschäft führte. Die alten Musterbücher, welche ihre Stoffproben zwischen Einnähschildchen prägten sein visuelles boten, und die unterschiedlich beschrifteten Einnähschildchen prägten sein visuelles Gedächtnis ebenso wie die Schaubuden- und Schauspielbesuche, zu denen ihn sein vergnügungslustiger, auch dem leichten Gewerbe sehr geneigter Stiefvater mitnahm. Außerdem fesselten ihn die Bilderbücher des Kōdansha-Verlags. Noch bevor er lesen konnte, kopierte er sie bereits. Dieses Nachzeichnen als aktiver Vollzug eigener Faszination, das im nachhinein symptomatisch für Yokoo und seinen Gleichmut gegenüber der Unterscheidung von Kopie und Original, von Rückgriff auf Vorhandenes und individueller Neuschöpfung erscheint, verschaffte ihm die Teilhabe an einer anderen, fiktiven Welt: Im Glanze der romantischen, meist von namhaften Nihonga-Malern illustrierten Kriegs- und Abenteuer geschichten zeigte sich das damalige Japan als eine nichtmoderne Volksgemeinschaft. Daß die Bilderbuchreihe des Kōdansha-Verlages 1936, im Jahr des Putschversuchs junger kaiser treuer Offiziere, begründet wurde, ist dabei kein Zufall. Sie leistete ideologisch an den „kleinen Volksgenossen“ das, was die großen anhand der Staatsausstellungen alter Kunstwerke oder der den Museumsraum verlassenden zeitgenössischen Kriegsmalerei emotional teilen konnten: die Preisung der japanischen Seele, die sich öfter über handwerkliche Perfektion vermittelte als über vordergründige politische Propaganda.

Manga, als weiteres Reservoir erzählender Bilder, gerieten erst nach Kriegsende in Yokoo's Blickfeld, und auch diese kopierte er, während ihn Zeichnungen nach der Natur nicht interessierten. Zu den Kinderzeitschriften, die er regelmäßig las, gehörten die Manga-Kinderzeitung (Kodomo no manga shūbun; seit 1946) und die dem vorherigen Chefredakteur der Kōdansha-Bilderbücher unterstellte Manga-Junge (Manga shōnen; seit 1947). An letztere schickte er eigene Arbeiten, die aber nur einmal gedruckt wurden. War Yokoo mit zwölf Jahren noch fest entschlossen, Mangazeichner zu werden, so gab er diesen Wunsch an der Oberschule auf, nicht zuletzt bestärkt durch den Erfolg seines Plakats für das Schulfest 1953, welches heute als erstes seiner Werke gilt. Eigentlich habe er ja nicht Grafikdesigner, sondern Gestalter von Streichholzschachtelbildchen werden wollen, sollte er später einmal

äußern, denn er kopierte Bilder nicht nur wie besessen, sondern sammelte sie auch in Form von Briefmarken, kitschigen Ansichtskarten und eben Streichholzschachteln. Aber das ihm vorschwebende, in der Frühzeit des modernen Japan durch zweit- und drittrangige Holzschnittmeister gestaltete Bild, das auf die Streichholzschachteln geklebt wurde, war nicht mehr gefragt – zumindest nicht bis zum Retro-Boom der späten 80er Jahre.

### 3. Avantgardist des Grafikdesigns

Daß Yokoo noch vor Ende des Jahrzehnts zum Medienstar avancieren würde, war Anfang der 60er Jahre nicht abzusehen. Im Gegenteil, seine Arbeiten fanden keine Anerkennung, lösten vielmehr Unstimmigkeiten mit den Auftraggebern aus. So ließ sich die Proletarische Musikvereinigung Kyōto (Kyōto rōdōsha ongaku kyōgikai), die dem einfachen Arbeiter den Genuß hochwertiger Musik ermöglichen wollte, erst nach langwierigen Gesprächen auf das von ihm 1964 entworfene Plakat für ein Konzert des Enka-Sängers Kasuga Hachirō ein: Yokoo hatte poppig die Farben und Sternchen der amerikanischen Flagge dafür benutzt. Was den Veranstaltern wie eine kulturindustrielle Überfremdung erscheinen mußte, traf jedoch intuitiv die schleichen- de Verquickung von japanischem Sentiment und „Amerika“.

Yokoo war ein eigenständiger Gestalter. Aber in der japanischen Gesellschaft wie in deren Designwelt gab es auch Bedingungen, die seine Art des Ausdrucks ermöglichten. Die Durchsetzung von



Massenproduktion und -konsum nach amerikanischem Muster führte zu einer Anerkennung des Grafikdesigns, denn die Unternehmen integrierten es für die immer wichtigere Werbung.

Allerdings hatten die Designer, die als Firmenangestellte einem zunehmend arbeitsteilig sich verzweigenden Prozeß unterworfen wurden, für die gesicherte Existenz auch eine Kanalisierung ihres kreativ-kritischen Potentials in Kauf zu nehmen. Parallel zur Wirtschaft zollte der japanische Staat der neuen Berufsgruppe seine Anerkennung, indem er sie für seine

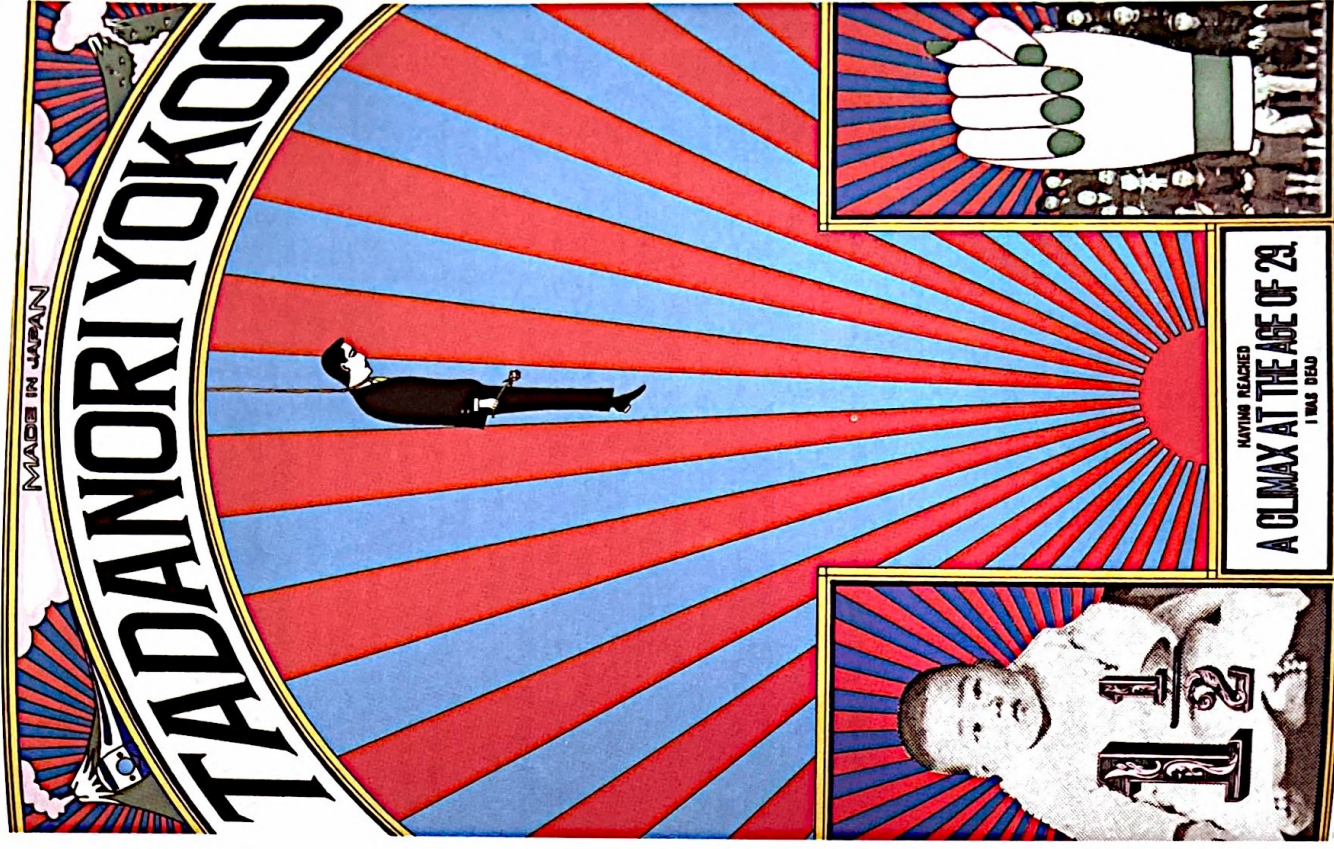
Imagestrategie anlässlich der Olympischen Spiele von Tokyo 1964 einsetzte. Yokoo karikierte diese Vereinnahmung in einem Titelbild namens POP 1964 für die Zeitschrift Bijutsu Techō (Abb. 2).

wo er die startenden Sprinter des berühmten Olympia-Fotoposters von Kamekura Yūsaku (1962) in vier Kunstmänner verwandelt - am weitesten zurück liegt der Picasso-Stil, am weitesten vorn der des amerikanischen Comics. Und der Comicfigur legte er per Sprechblase in den Mund: „Mit Pop zum Top! Die Konservenbüchse mit dem Pop-Siegel bringt die Künstler an die Spitze...!“

Gegen die Reduzierung der gesellschaftlichen Funktion des Grafikdesigns auf das Propagieren konsumistischer oder nationaler Ziele stellte sich die „Pathetische Illustratorenfraktion“. Yokooos Forderung lautete: „Der Designer muß ein Krimineller sein.“ (Zit. nach Kurabayashi 1996: 109) Gemeint war, die Betrachter nicht vor geglätteten Oberflächen zur Ruhe kommen zu lassen, sondern sie aufzustören, sie durch die Thematisierung von Tod, Gewalt und Eros auf existentielle Fragen zu stoßen. Eine der ersten dafür exemplarischen Arbeiten legte Yokoo 1965 vor. Für die in der Ginza/Tōkyō veranstaltete „Persona“-Ausstellung, eine Präsentation von insgesamt elf Grafikdesignern, fertigte er ein Poster in eigenem Auftrag (Abb. 3): Vor den roten Strahlen der auf- (oder unter-)gehenden Sonne hängt ein Mann in schwarzem Anzug, der eine Rose in der Hand hält. Im unteren Teil des Bildes, das den Postersstil des späten 19. Jahrhunderts nachzuahmen scheint, sieht man links ein Babyfoto (Yokoo mit anderthalb Jahren) und rechts ein Klassenfoto uniformierter Schüler, das von einer rosaroten Hand mit dem „Fuck you!“-Zeichen kommentiert wird. In der Mitte stellen lateinische Lettern lakonisch fest: „Having reached a climax at the age of 29, I was dead“, und diese beziehen sich geradlinig auf das „Made in Japan“ am oberen Bildrand. Ein Mann, der im glücklichen Land von Berg Fuji und Shinkansen-Expresß aufgewachsen ist, einem Land, das sich sogar den Atompliz rosa malt, hat sich das Leben genommen.

Ähnlich Andy Warhol hat Yokoo den eigenen Tod mehrmals inszeniert, um seine Angst davor zu bannen – so beispielsweise zwei Jahre nach der genannten Ausstellung durch eine Todesanzeige im japanischen Design Journal, als Abschiedsgruß vor dem Aufbruch zu einem längeren Amerikaaufenthalt. Doch das „Persona“-Poster ist über die humorvoll-dandyhaft daherkommende Suizidgeste hinaus auch eine unverkennbare Absage an das modernistische Design. Gegen dessen Ordnungs- und Balancestreben, das ihm als eine Ausblendung der tatsächlich erfahrenen Disparität und damit als Vereinseitigung erscheinen mußte, setzt er seit Mitte der 60er Jahre die Suggestion eines schwindelerregenden Bildraums, extreme Perspektiven, rasante Wechsel zwischen Zentrum und Peripherie. Die Schichtung der Bildflächen von vorn nach hinten erinnert an die Tradition des Ukiyoe-Holzschnitts und nimmt zugleich Wahrnehmungsmuster vorweg, die über „Multilayers“ heute jedem Computermutzer geläufig sind. Dabei gelingt es Yokoo durch eine genau kalkulierte Symmetrie, die verwirrende visuelle Dynamik in das Angebot einer anderen Ordnung zu verwandeln, die sich immer noch an die Bildfläche hält, auch wo sie kurz davor scheint, diese zu sprengen. Die Abkehr von einem Grafikdesign, das dem Glauben an wissenschaftliche Planbarkeit und an Fortschritt frönt, vollzog Yokoo sowohl über die Bildkonstruktion als auch über sein visuelles Vokabular. Wie der durch rosa Comicwölkchen entheiligte Berg Fuji oder das zum Spielzeug vermiechtelte Symbol des wirtschaftlichen Erfolgs, der Shinkansen, zeigt, griff er auf einheimische Zeichen zurück.

Aber trotz aller Volkstümlichkeit stieß er bei der Masse zunächst auf Ablehnung.



Man fühlte sich genarrt durch die scheinbare Nostalgie, die sich bei genauerem Hinsehen gegen ein bedingungsloses Ja zum Alten sperrte, und unangenehm berührt von der Respektlosigkeit gegenüber dem so schwer errungenen Neuen. Gerade das fand allerdings den Beifall des zeitgenössischen japanischen „Underground“. Mit diesem vereinte Yokoo eine ambivalente Haßliebe zur Volkskultur des alten, vor-kriegszeitlichen Japan. Ging es darum, die seit Ende des 19. Jahrhunderts zunehmend ausgegrenzten vormodernen Energien avantgardistisch zu rehabilitieren, so richtete sich das Aufbegehren nicht gegen die Moderne an sich, sondern gegen das illusorische Selbstbild der zeitgenössischen japanischen Gesellschaft, gegen deren oberflächlich bleibende technisch-konsumistische Modernität. Bei Yokoo steht das verdrängte Alte für die Möglichkeit eines Zugangs zu anderen, nichtrationalisierbaren, auch mystischen Welten. Vor dem Abgleiten in eine neue Einseitigkeit, eine eskapistische Nostalgie bewahrt ihn dabei, daß er die „andere“ Wirklichkeit im modernen Stadtraum aufspürt. In ähnlicher Weise hält sein einer vormodernen Ästhetik naher Sinn für das Dekorative die Balance: Dessen dynamische statt statische Fassung erlaubt den Bezug auf archaische Kräfte ebenso wie auf ein modernes Lebensgefühl.

Yokoo schuf Bucheinbände für Mishima Yukio und Plakate für die Tanzperformances von Hijikata Tatsumi ebenso wie für Ausstellungen des Fotografen Hosoe Eikō. In Ōshima Nagisas Film Geschichte eines Shinjuku-Bettlers (Shinjuku dorobō monogatari, 1968) spielte er die Hauptrolle. Für die avantgardistischen Theatergruppen Tenjō sajiki von Terayama Shūji und Jōkyō gekijō von Kara Jūrō fertigte er Dekorationen, Programmhefte und vor allem Poster, die das Bühnengeschehen noch vor der Vorstellung in den Stadtraum hinausstrugen und von Fans auch oft als Erinnerungsstücke abgerissen wurden. Seine Arbeit für Jōkyō gekijō begann 1966 mit der Ankündigung der Freiluftaufführung von Koshimaki osen (Abb. 4), einem Plakat, welches das New Yorker Museum of Modern Art bereits 1968 in der internationalen Word and Image-Ausstellung zu den grafischen Innovationen der 60er Jahre rechnete. Daß Yokoo in Amerika schneller institutionelle Anerkennung fand als in Japan, mag man auf seine Nähe zur dortigen Pop-Art zurückführen. Mit dieser war er vertraut, auch durch Begegnungen mit Illustratoren wie Paul Davis und Milton Glaser oder Künstlern wie Andy Warhol und Tom Wesselman. Anders als vor allem letztere stützte er sich aber nicht nur auf ein weit aus umfangreicheres Symbolreservoir, sondern mied auch den Schritt in Richtung „Kunst“. Statt den Pop in hochkulturelle Räume einzuführen, holte er die Hochkultur auf den Boden des Pop herunter. Die provokante Anhaltung, die sich dem ablesen ließ, büßte jedoch nach der Weltausstellung von Ōsaka 1970, wo Yokoo für den Textilpavillon verantwortlich zeichnete, ihre Schärfe ein. Im Zuge dieses Großereignisses hatten Staat und Wirtschaft die einheimische, vormoderne Energien aktivierende Avantgarde derart umarmt, daß sie modern konsumierbar wurde.

#### 4. Der Maler

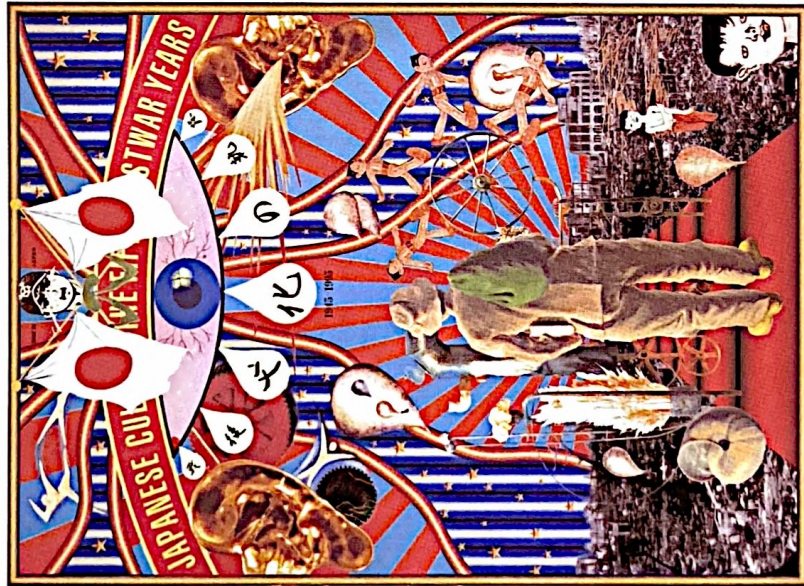
Im Ausland immer noch vor allem als Posterdesigner bekannt, arbeitet Yokoo gegenwärtig jedoch vorwiegend als Maler.

Und eines Tages wollte ich ‚Bilder malen‘. Bild meint in diesem Falle eine keinem Auftraggeber, sondern allein den eigenen spontanen Bedürfnissen treue Handlung. Wenn diese Handlung für den Designer, der die Angewohnheit hat, ohne Auftraggeber nichts zu tun, auch keine Lieblingsbeschäftigung darstellt, so doch ein großes Abenteuer, beschreibt er seine ‚Wende 1981‘ in einem Essay für die Kunstschrift Bijuus Teichō (Yokoo 1993: 13).

Ausgelöst wurde sie durch das Erlebnis der New Yorker Picasso-Ausstellung von 1980. Als er 1982 in der Nantenshi Gallery Tōkyō mit seinen neuen Arbeiten erstmals an die Öffentlichkeit trat, wertete das die japanische Kunstwelt als einen Frontenwechsel. Selbst Yokoo schien nun die Niederungen zweckorientierten Gestaltens verlassen zu haben, um sich dem zweckfreien Schöpfen zu widmen – wenigleich die Resultate in ihrem Oberflächencharakter den Illustrator verrieten. Doch für ihn selbst existierte die Grenze nicht, die andere zogen. Sein Kurswechsel folgte zum einen pragmatischen Erwägungen: Die Malerei, in den 60er Jahren anders als die angewandte Grafik noch stark in konventionellen Ritualen befangen, bot in den 80ern mehr Freiheiten als diese. Zum anderen war die Konzentration auf das Malen – und wohlgemerkt nicht das Gemälde als dessen Ergebnisform, gegenüber der er immer wieder Desinteresse bekundet – nur eine folgerichtige Erweiterung seines Erkundens anderer Welten.

In den 70er Jahren hatte er sich, wiederum nach einem Verkehrsunfall, in psychologische Experimente vertieft, mit Paradiesvorstellungen beschäftigt, wie sie ihm in Thailand oder Indien begegneten, eine transkulturelle Religiosität entwickelt, UFOs gesichtet und per „Channeling“ Kontakt zu außerirdischen Wesen aufgenommen. Was er zuvor in einer noch schwelenden japanischen Volkskultur entdeckt hatte, suchte er nun, da diese einer fortschreitenden urbanen Rationalisierung gewichen war, in einer universelleren „Spiritualität“. Für seine Plakate zeitigte das eine Verstärkung unwirklich-phosphoreszierender Farben, eine gesteigerte Vielfalt inenarr der verbobener Perspektiven und eine Zurückdrängung der Schrift, die ihm als Trägerin verbaler Sprache dem rational Faßbaren zu nahe stand. Der Informationsgehalt seiner Arbeiten sank in dem gleichen Maße, wie ihre visuelle und spirituelle Komplexität wuchs, wobei er diese enger und enger an die eigene Person band. Dies meint bei Yokoo jedoch keine narzißhafte Selbstbespiegelung. Die Pluralität der eigenen Persönlichkeit, die ihm ermöglichte, als Designer unterschiedlichen Auftraggebern zu entsprechen, wandte er nun zunehmend auf sich selbst an, auf die eigene Vergangenheit und Gegenwart, die eigenen Erinnerungen, Träume und Visionen. Diese Wende nach innen war und ist von der Hoffnung getragen, in der Begegnung von Materiellem und Spirituellem „Reitung“ zu finden, Befreiung aus den Fesseln des individualistischen Ich. Als Instrument kam ihr das ‚Malen entgegen.‘ ließ er darin seinen Visionen freien Lauf, so doch in einer Form, die ihn selbst in seiner Eigenschaft als Schöpfer durch Fragmentarisierung in Frage stellte. Und daß er Malerei und Design nicht als einander ausschließende Tätigkeiten definiert, zeigen sowohl die in den Kunstbildern wiederkehrenden Charakteristika des Grafikers als auch seine ununterbrochene Posterproduktion.

Der Maler Yokoo hat mittlerweile eine erstaunliche Menge von zumeist großformatigen Bildern hervorgebracht und sich natürlich der Festlegung auf einen



Stil verweigert. Bis Mitte der 80er Jahre noch von jener expressiv-konkreten Malerei beeinflusst, die damals international zum Durchbruch kam und ihn ihrer narrativen Elemente wegen interessierte, experimentierte er später mit vieldimensionalen Bildern. Er brachte Spiegelsplitter auf der Leinwand an oder ließ diese durch die Anbringung spiegelverkehrter Schriftzeichen wie ein Spiegelbild wirken. Er setzte bemalte

Leinwandstreifen derart in eine Gitterform, daß mehrere Bilder als Puzzle synchron zutage traten. Anfang der 90er Jahre schuf er mit Hilfe des Computers Collagen, in denen eines seiner bevorzugten Motive, der Wasserfall, in Bewegung geriet. Mit der Einzelausstellung Pop

Spiritualism (1994, La Foret, Harajuku/Tōkyō) kehrte er zur Ölmalerei zurück. Zyklen, in denen der Betrachter voyeuristisch an der geträumten Welt eines Schuljungen teilhat, wechseln seitdem mit Bildern, die religiöse Visionen in tiefroten nächtlichen Räumen zeigen. Statt des Sonnenmotivs der 60er Jahre erstrahlt hier ein Sternenhimmel.

Yokoo ist neben seinen Gemälde-Ausstellungen, die seit den 90er Jahren vor allem den Zulauf eines jungen Publikums finden, für okkultistische Äußerungen bekannt. Freimütig berichtet er in Publikationen über seine Kontakte mit anderen Welten. Das irritiert jene, die dem geschätzten Grafikedesigner so weit nicht folgen mögen. Kurabayashi Yasushi, durch seine Publikationen gegenwärtig einer der am besten ausgewiesenen Interpreten von Yokoo's Schafften, besteht jedoch darauf, diese Seite nicht zu unterschlagen, zumal Yokoo kein Fanatiker sei, seine Visionen nicht zu einem Dogma erkläre und auch nicht danach strebe, jünger um sich zu scharen (Kurabayashi 1996: 228).

Wer sich für den neueren Aufschwung des Okkultismus in Japan interessiert, mag in Yokoo eine lohnende Materialquelle entdecken. Wer seine Sicht auf ihn als Künstler nicht dahingehend verengen will, wird durch zweierlei unterstützt. Yokoo's Wanderung durch andere Welten begegnet dem Außenstehenden zum einen stets

in Gestalt konkreter Bilder, die in ihrer Visualität dem Unbestimmten und damit unterschiedlichen Erfahrungen Raum lassen. Zum anderen stellt er auch mit seinen visionären Grenzgängen eindeutige Fronten in Frage. Und dies in der Form der Collage, die sein Design und seine Malerei ebenso strukturiert wie seine Essays, ja seine Lebenshaltung überhaupt. Hier prallt das Disparate nicht als dialektischer Widerspruch aufeinander, sondern überlagert sich in unendlichen Wiederholungen und fordert so zu einer Anerkennung des Nebeneinanders heraus.

Für den Katalog einer Gruppenausstellung listete Yokoo 1989 einmal in 83 Gegensatzpaaren auf, was für ihn positive und was negative Bedingungen sind (Yokoo 1995: 4-8). Er zieht das „Empfinden“ (omou/shinen) dem „Denken“ (kangaeru/shikō) vor, die „andere Welt (Fiktion)“ (ikai/kyokō) der „reellen Welt (Alltag)“ (genkai/nichijō), den „Kitsch“ dem „Akademismus“, die „Kunst“ (geijutsu) der „Religion“ (shūkyō), die „Collage“ der „Montage“ und die „Narrativität“ (monogatari) der „Logik“ (ronri). Den Auftakt der Reihe bilden jedoch zwei japanische Wörter für „Künstler“: Yokoo versteht sich keineswegs als bijutsuka, was auf das Ende des 19. Jahrhunderts gebildete Übersetzungswort bijutsu (Kunst, Bildende Kunst) und damit die importierte Vorstellung einer alltagfernen, elitären, reinen Institution abhebt, sondern im älteren und weiteren Sinne als geijutsuka, der unreine Gestaltungen bevorzugt, weil sie sich der Kommunikation öffnen, und unterschiedlichste Orte nutzt, um seine Arbeiten kulturell in Umlauf zu bringen. Ob man nun seine neuere Malerei schätzt oder doch eher sein Grafikdesign bevorzugt, eines verdient Beachtung: In ähnlicher Weise wie sein Zeitgenosse, der nur vier Jahre jünger der Fotograf Araki Nobuyoshi, aktualisiert Yokoo Tadanori mit seinem Gleichmut gegenüber einer auf Grenzziehungen beruhenden künstlerischen Identität japanische Traditionen.

#### Abbildungen

- 1) Poster und Titelbild des Katalogs zur Ausstellung Japanese Culture: The Fifty Postwar Years (Sengo bunka no kiseki 1945-1995), 1995 [Meguro-ku Bijutsukan, Hiroshimashi Gendai Bijutsukan, Hyōgo Kenritsu Kindai Bijutsukan, Fukuoka Kenritsu Bijutsukan]
- 2) „Mit Pop zum Topf“, 1964 [Poppu de toppu wo]
- 3) Poster für die PERSONA-Ausstellung, 1965
- 4) Poster für die Koshimaki Osen-Aufführung der Theatertruppe Jōkyō Gekijō, 1966

# JAPAN



LESEBUCH III  
INTELLI



LESEBUCH III INTELLI

JAPAN



In diesem Japan-Lesebuch werden viele konkrete Menschen vorgestellt. Es geht um sogenannte "Intelli". Intellektuelle, Outsider, KünstlerInnen, VorläuferInnen und GründerInnen heute allgemein bekannter Kunstformen oder politischer Richtungen (etwa der Manga-Comics, oder der japanischen Frauenbewegung) – oder ganz aktuell wirkende "Intelli", die sozusagen unter der Oberfläche ein "network" knüpfen und knüpfen, das die japanische Gesellschaft und Kultur stark beeinflusst – und natürlich auch unsere.

Vorgestellt in Bildern und Texten werden u.v.a.:  
ein Tätowiermeister, eine bedeutende Frau der frühen japanischen Frauenbewegung, Shinjuku boys: Frauen, die als Männer leben, Filmemacher, der "Urvater" der japanischen Comic-Kunst, junge SchriftstellerInnen, Philosophen, Computerfreaks ...

*konkursbuch*