

Kitty die Kätzchen

Unsere Welt der Zwanzigerjahre ist eine Mysti-fika-tion.

Dem Menschen der zwanziger Jahre hat man die Seele genommen, den mystischen Drang zur Suche nach der Wahrheit; auch die Rolle des Künstlers erscheint in diesem Zusammenhang völlig nutzlos, kindisch, naiv.

Es bedarf keiner inneren Suche, wenn die einzig mögliche Erhebung außen und von außen geschehen kann, wenn die Wahrheit nur als Summe von Mystifikationen, Erscheinungen und Ersatzstoffen existiert.

Das Verhältnis der Menschheit zur Sexualität unterliegt dem allgemeinen gesellschaftlichen und kulturellen Wandel, der sich in allen Bereichen vollzieht: dem raschen Übergang vom Leben zur Fiktion des Lebens.

Von lebenden Wesen wandeln wir uns zu dem Zustand, als solche zu erscheinen, ohne es notwendigerweise sein zu müssen: wir schminken uns, lassen uns operieren, stellen uns dar und teilen uns als Bilder eines lebenden Wesens, bis dahin, uns vorzustellen, wir könnten bei unserem Tod oder auch früher unser Wesen in eine Maschine mit unserem Aussehen übertragen.

In diesem Rahmen hat die Pornografie die Sexualität ersetzt, mit dem Ziel, einen vollkommenen Ersatz für den Geschlechtsakt zu schaffen, indem sie den Akt selbst beseitigt, durch die Ausschaltung des anderen, ersetzt durch Bildschirme, Brillen, erotisches Spielzeug, Puppen, Roboter, technische Apparate.

Der Kontakt mit einem anderen Menschen wird als potenziell gefährlich, ansteckend erlebt; die Befriedigung unserer Grundtriebe soll ohne Risiken, Folgen und Schuldgefühle geschehen, in der Verbindung mit einer Maschine, die kein Bewusstsein hat, die weder wählen noch leiden noch uns wehtun kann.

Wir haben Sex mit einer Marionette, einem Automaten, einem Fetisch, den wir uns nach Belieben bauen, indem wir Farben und Maße wählen und aus den erotischen Phantasien der Pornofilme schöpfen: eine Maschine, der wir eine künstliche Intelligenz geschenkt zu haben glauben, die besser ist als unsere.

Wir erfinden fortwährend ein Spiel, in dem wir so tun, als wären wir mit jemandem zusammen, der uns liebt; wir ersetzen Sex und Liebe im Wissen, dass beides zur Fortpflanzung nicht mehr nötig ist.

Die Lust am Geschlechtsakt verlagert sich immer mehr vom Becken in den Kopf: wir sind potenziell imstande, jede Phantasie im Theater unserer Libido in Szene zu setzen, wir können Sex haben mit der ganzen Welt, mit den Bildern, den Gegenständen, den Blumen, den Stofftieren.

Sextoys bleiben, obwohl weit verbreitet, verborgene Gegenstände, vielleicht eines der letzten

Tabus in diesem Bereich; sie sind aus Materialien, Formen und Farben gemacht, die mehr oder weniger absichtlich an Kinderspielzeug erinnern, sie scheinen dem Land von Hello Kitty entsprungen: es sind die Spielsachen, mit denen die Erwachsenen versuchen, überhaupt noch etwas zu fühlen.

Pornografie ist für alle zugänglich und zur einzigen Informationsquelle über Sexualität für die jungen Generationen geworden; Minderjährige sind ein neuer Markt für Pornografie, Sexspielzeug und plastische Chirurgie.

Die menschliche Gattung wird nicht mehr dadurch beschrieben, dass es Männer und Frauen gibt, sondern durch Individuen, deren sexuelle Identität und deren Körper überhaupt ein Spektrum wandelbarer Geschlechtsmöglichkeiten ist, denen man sich nach Belieben annähern kann, durch Praktiken, Hormontherapien und chirurgische Eingriffe, die uns als das erscheinen lassen sollen, was wir „zu sein fühlen“.

Es zählt nicht, was wir sind, sondern wie wir wollen, dass die anderen uns sehen, uns sich vorstellen.

Im Film Toy Story von Pixar erwachen die Spielsachen in Abwesenheit von Andy (ihrem Besitzer) zum Leben und knüpfen untereinander Beziehungen der Freundschaft, der Liebe und des Hasses; im Zimmer eines heutigen fluiden Präadoleszenten mischen sich Spielzeug und Sexspielzeug, die Stofftiere laufen durch Wälder von Vibratoren, Massagegeräten, Penisringen, künstlichen Vaginas und Dildos, wie Astronauten auf einem unbekannten Planeten auf der Suche nach dem verlorenen Weg zur sexuellen Identität ihrer Besitzer.

In dieser Landschaft habe ich die Figuren dieser Serie angesiedelt, als Spielzeug unter Spielzeug, im Begriff, einander Lust zu bereiten.

Hello Kitty wurde 1974 in Tokio von der Designerin Yuko Shimizu geschaffen; das Merchandising, lizenziert oder nicht, setzt jährlich eine Milliarde Dollar um, von Schreibwaren bis zu Flugzeugen, von Spielzeug über Kleidung, Kondome, Wodka und Unterwäsche bis hin zu Vibratoren.

Für einen Italiener, der kein Deutsch kann, klingt „Kitty die Kätzchen“ ironischerweise wie „Kitty der Schwanz“ oder, im römischen Dialekt, wie „Chittesencula“.

[So erzieht der Porno unsere Kinder](#)

[Hello Kitty wird 50: wie daraus ein Imperium von 80 Millionen Dollar wurde](#)

Luca Motolese

motolese.com — Originaltext auf Italienisch