

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

**Herausgeber:** Parkett

**Band:** - (1996)

**Heft:** 48: Collaborations Gary Hume, Gabriel Orozco, Pipilotti Rist

**Artikel:** Back to the future : Charles Long & Stereolab = Charles Long und Stereolab : zurück in die Zukunft

**Autor:** Walle, Mark van de / Schmidt, Susanne

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-681124>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 04.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Back to the Future

## Charles Long & Stereolab

*Certainly it is possible, if you try hard, to remember what the Future was like. First find something comfortable to sit on—a bean bag, all shiny vinyl and bright color, is good, or maybe something a little more upscale and “moderne,” an Eames chair perhaps, if you’ve got the money for that kind of thing. Then select a little mood music (something made with a Moog is good), settle back, close your eyes, and let yourself drift...*

*You’ll notice the Future out of the corner of your eye first: There’ll be a change in the light (whiter and cleaner somehow); kidney-shaped dots in acid greens and Las Vegas-swimming-pool blues will come floating across your field of vision...*

Charles Long and his cohorts at Stereolab have figured it out: At the present moment, nothing could be more compelling than the future, or, at least, our various memories of it; and what better weapon against present dystopias than our recollections, refigurations, of possible utopias? A response to current cries of millennial disaster, the general move towards a revisited future speaks to the hope for a return to a certain innocence (fellow travelers will include Mariko Mori’s sublime technotopias, Diesel stores, assorted tribes of rave kids, and cocktail music aficionados). After all, Long’s “Amorphous Body Study Center” project, put together with London’s No. 1 future-pop group Stereolab, squats, hovers, and burbles out there at the cutting edge of Retro-Futurism, and even as it manages to be a compen-

---

MARK VAN DE WALLE writes a regular column about the World Wide Web for *Artforum*. He recently contributed an essay, “A Short History of the Coming Apocalypse,” to the anthology *Echoes*, forthcoming from Monacelli Press. He lives in New York City.

---

MARK VAN DE WALLE

---

dium of the movement’s tropes, it’s about nothing more—or less—than innocent (but not so simple) pleasures. Physical stuff: sitting on squooshy cushions, drinking cold water, listening to music, playing with Silly Putty, looking at bright colors and shiny plastic. This last thing will be the key: All of the works in the “Amorphous Body Study Center” are plastic-based, reminding us that, as in the fifties, sixties, and seventies, the future belongs to plastic.

Plastic is the real stuff of Retro-Futurism, the basic material for its base materialism. At once the most prosaic and most magical of substances, plastic is not so much made as extruded. Extrusion, of course, is the preferred method of production for the Retro-Future: At one end there’s nothing much, a connection to a machine, some whirring noises, and at the other end, something appears. The process lends the final “something” its utopian quality of contingency—you get the sense that whatever “it” is, it could just as well be something else, that its plastic body could shift shapes with the force of your polymorphous desires (all of Long’s sculpture looks as

CHARLES LONG, *CHANGING OUR MIND*, 1995,  
pigmented rubber, sound equipment,  
8½ x 20½ x 11½" /

UNSERE MEINUNG ÄNDERN, *farbiger Gummi*,  
Sound-Equipment, 21,6 x 52,1 x 29,2 cm.

(PHOTO: TANYA BONAHDAR GALLERY, NEW YORK)



though it's in mid-shift). Indeed, the very name "plastic" refers to the endless possibility for transformation: It's defined by its ability to go from being a heap of nothing much to being anything. Or almost anything, since the one quality plastic always retains is that of fakeness. There is, after all, no such thing as "real" plastic—nothing will ever make it seem like any kind of natural material; it'll never escape the confines of the ersatz. This is, of course, its strength as well: Retro-Futurists have learned to embrace cheeziness as a virtue. As in: "Of course it's fake, it's not even pretending to be a genuine anything; it's itself, it's the stuff of the Future." In another almost magical operation, the qualities that make kitschy junk become the same qualities that produce groovy stuff (the repressed always returns transformed, a fact that the Retro-Futurists take full advantage of).

So, since plastic only seems to come in acid-tinged tones, Charles Long's lava lamp-like amorphous bodies turn up the volume: 3 TO 1 IN GROOVY GREEN (1995) is the brightest, grooviest possible shade of green (a green that never occurred in nature and never will); the plasticine (a kind of plasticized clay, an endlessly squishy merging of the organic and inorganic) at the BUBBLEGUM STATION (1995) is a pink that no flesh ever came in; likewise, *CHANGING OUR MIND*'s (1995) flaming purple body is the kind of purple that only the children of the Space Age have dreamed of. It's no coincidence that Judy Jetson and Barbarella both wore clothes and lived in places that came in these colors: They're the perfect hues for any extruded objects, for the momentary productions of the endless hook-ups and flows of these desiring machines. Which presents the question: What kind of noise do these machines make when they're producing production, when they're in the

endlessly ongoing (but here, momentarily frozen) process of plasticity?

The hook-ups that matter most here are headphones, plugged in all over Long's amorphous bodies; you put them on and patch your body into the amorphous body, becoming a conduit for Stereolab's groop sounds of the Future—returning to it, of course. It's a groovy noise, cheeze transformed: "Buloop, buloop." And also, "La, la, la, lala." Even the names of the instruments are groovy (as well as suggestive of plastic): Theremin, Moog, Ondioline. And like everything else in the Retro-Future, the songs travel in little circles, back and forth between the Future and the Past, between kitsch and kool. The best thing to do is settle down on one of the cushions on the floor, plug yourself into *GOOD SEPARATION IN SOFT BLUE* (1995), and start to listen, let the circular Muzak mantras carry you off into a trance.

*The Future will begin to close in, then: Furniture will start to change its shape, shifting and squirming until it echoes the shapes of your body, the shapes of your own internal organs. Your clothes, which have become a gleaming white jumpsuit, will slide pleasantly against the slick plastic and steel. You'll notice that machines are everywhere, except that they don't look like machines at all, they're shiny and bulbous, pointy and curvy, shapes like the furniture, like the buildings.*

*And finally you're there, you're back in the Future, at once totally strange and just like home, just the way it used to be all those years ago. You'll hear gliding footsteps, and the tinny voice of your robo-butler announcing that a guest has arrived (dressed in another gleaming jumpsuit). You'll reach for the pleasure orb on the table in front of you, and then for your visitor's hand...*

# Charles Long und Stereolab:

## Zurück in die Zukunft

*Wenn man sich etwas Mühe gibt, ist es durchaus möglich, sich daran zu erinnern, wie die Zukunft war. Als erstes braucht man dazu einen bequemen Sitzplatz – ein grosser Sitzsack mit glänzendem Vinylbezug in irgendeiner freundlichen Farbe ist geeignet, oder vielleicht auch etwas Stilvolleres und Moderneres, ein Eames-Stuhl, zum Beispiel, sofern man das Geld für so was hat. Sodann wähle man eine stimmungsvolle Musik (etwas mit Synthesizer Produziertes eignet sich bestens), lehne sich zurück, schliesse die Augen und lasse sich treiben...*

*Den ersten Blick auf die Zukunft wird man aus den Augenwinkeln erhaschen: Das Licht wechselt, es wird irgendwie weisser, reiner, und nierenförmige Flecken, in giftigen Grüntönen und einem Blau wie aus einem Pool in Las Vegas, gleiten in dein Gesichtsfeld...*

Charles Long und seine Getreuen bei Stereolab haben es herausgefunden: Zur Zeit gibt es nichts Faszinierenderes als die Zukunft. Oder wenigstens unsere Erinnerungen an sie; und welch bessere Waffe gäbe es gegen die heutige Kurzsichtigkeit, wenn nicht unsere Erinnerungen und Neuformulierungen möglicher Utopien? Als Antwort auf das gegenwärtige Weltuntergangsgeschrei zur Jahrtausendwende zeugt die allgemeine Bewegung hin zu einer Wiederbesinnung auf die Zukunft von der Hoffnung auf das Wiedererlangen einer gewissen Unschuld (zu den Mitreisenden werden auch Mariko Moris raffinierte Technoräume, Diesel-Stores, verschiedene jugendliche Raver-Stämme und Cocktailmusik-Fans gehören). Schliesslich hockt, gleitet und strudelt da, am äussersten Rand des Retro-Futu-

---

MARK VAN DE WALLE ist Publizist und lebt in New York.

---

MARK VAN DE WALLE

risimus, Longs *Amorphous Body Study Center* (Studienzentrum für amorphe Körper), verquickt mit Londons erster Future-Pop-Gruppe, *Stereolab*; und selbst wenn es ihnen dabei gelingt, sämtliche Tropen der Bewegung in sich zu vereinigen, so geht es doch um nichts mehr – oder weniger – als um unschuldige (und das heisst nicht etwa: einfache) Freuden. Körperlich heisst das: auf weichen Kissen sitzen, kaltes Wasser trinken, Musik hören, mit dem *Silly Putty* spielen<sup>1)</sup>, helle Farben betrachten und glänzendes Plastik. Und letzteres wird zum Schlüssel des Ganzen: Die Arbeiten des *Amorphous Body Study Center* bestehen ausnahmslos aus Plastik und erinnern daran, dass die Zukunft in den 50er, 60er und 70er Jahren ganz diesem Kunststoff gehörte.

Plastik ist das Material des Retro-Futurismus, das Ausgangsmaterial für seinen schäbigen Materialismus. Als zugleich prosaischster und magischster aller Stoffe wird Plastik weniger hergestellt als vielmehr



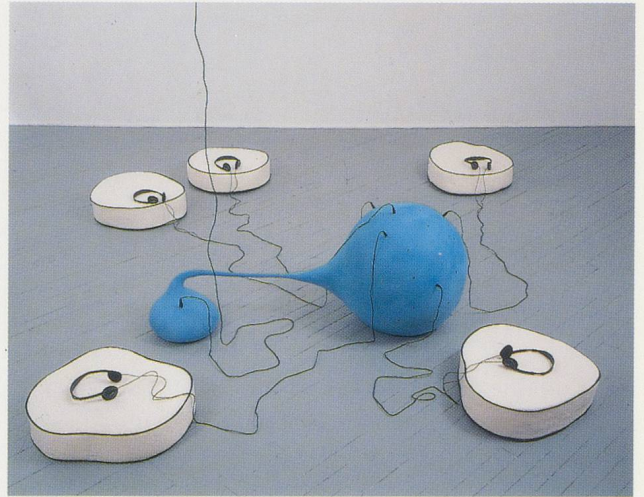
CHARLES LONG, BUBBLE GUM STATION, 1995,  
modeling clay, sound equipment and furniture,  
91" high, 60" diameter /

KAUGUMMISTATION, Modelliermasse, Sound-Equipment und  
Möbelstücke, Höhe 231 cm, Durchmesser 152 cm.

ausgestülpt. Ausstülpen oder -pressen ist natürlich die Lieblingsproduktionsmethode der zurückgekehrten Zukunft: Am einen Ende ist nicht viel, eine Verbindung zu einer Maschine, ein vibrierendes Geräusch, und am anderen Ende kommt etwas heraus. Der Vorgang verleiht dem entstandenen Etwas seine utopische Qualität des absolut Zufälligen – man hat das Gefühl, dass es, was immer «es» ist, genausogut etwas anderes sein könnte, und dass sein Plastikkörper die Form entsprechend unseren vielgestaltigen Wünschen verändern könnte. (Charles Longs Skulpturen sehen alle aus, als befänden sie sich mitten in einem Veränderungsprozess.) Und tatsächlich tönt ja schon der Name endlose Veränderungsmöglichkeiten an. Plastik ist geradezu durch die Fähigkeit definiert, aus einem amorphen Materialhaufen zu allem Möglichen zu werden. Oder zu fast allem, denn die eine Qualität, die dem Plastik immer anhaftet, ist die des Unechten. So etwas wie

CHARLES LONG, GOOD SEPARATION IN SOFT BLUE, 1995,  
flocking over plaster, sound equipment, cushions,  
rug, 101 x 67 x 21" /

GUTE AUFLÖSUNG IN HELLBLAU, Textilfaser, Gips,  
Sound-Equipment, Kissen, Teppich, 256,5 x 170,2 x 53,3 cm.



echtes Plastik gibt es nämlich nicht. – Nichts wird es je wie ein natürliches Material erscheinen lassen, und den Ruch des Ersatzmaterials wird es nie loswerden. Natürlich ist genau dies auch seine Stärke: Retro-Futuristen haben gelernt, Schabigheit als eine Tugend zu begrüßen. Etwa mit den Worten: «Natürlich ist es eine billige Nachahmung, es gibt auch gar nicht vor, etwas Echtes, Ursprüngliches zu sein; es ist es selbst, das Material der Zukunft.» In einer anderen, schon beinahe magischen Operation können genau die Eigenschaften, die den kitschigen Trödelkram zu dem machen, was er ist, auch die echt heißen und gefragten Dinge ausmachen (das Unterdrückte kehrt immer in einer veränderten Form wieder, eine Tatsache, welche die Retro-Futuristen weidlich ausnützen).

Da Plastik nur in den giftigsten Farbtönen zu existieren scheint, wird dies in Charles Longs amorphen Körpern (die den schwebenden bunten

CHARLES LONG, 3 TO 1 IN GROOVY GREEN, 1995,

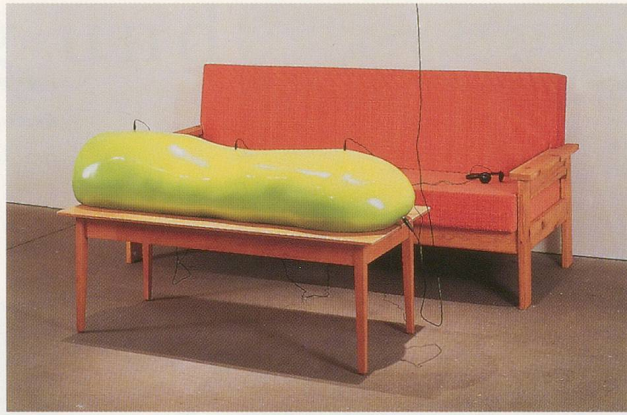
lacquer on plastic, sound equipment,

table and sofa, 28 x 54 x 22" /

3 ZU 1 IN IRREM GRÜN, Lackfarbe auf Kunststoff,

Sound-Equipment, Tisch und Sofa, 71,1 x 137,2 x 55,9 cm.

(PHOTOS: TANYA BONAHDAR GALLERY, NEW YORK)



Öltropfen in jenen unsäglichen Lampen und dekorativen Glasbehältern von anno dazumal gleichen) auf die Spitze getrieben: 3 TO 1 IN GROOVY GREEN (3 zu 1 in irrem Grün) hat den hellsten, herrlichsten Grünton, den man sich denken kann, ein Grün, das es in der Natur nicht gibt und nie geben wird; die Modelliermasse (eine Art plastifizierter Ton, ein schlüpfriges Gemisch von organischem und anorganischem Material) von BUBBLEGUM STATION ist so rosa wie kein Fleisch je war; ebenso hat der flammend purpurne Körper in CHANGING OUR MIND (unsere Meinung ändern) einen Pupurton, von dem erst die Kinder des Raumfahrtzeitalters zu träumen wagten. Es ist kein Zufall, dass die Kleider, die Judy Jetson und Barbarella trugen, und die Räume, durch die sie sich bewegten, genau diese Farben hatten. Es sind die idealen Farben für gepresste Objekte und die kurzlebige Produktion der endlosen Verbindungen und Ströme dieser Wunschmaschinen. Das wirft folgende Frage auf: Was für ein Geräusch machen diese Maschinen, wenn sie die Produktion selbst produzieren, mitten im unendlich dauernden (hier momentan angehaltenen) Prozess der Plastizität?

Die Verbindungen, auf die es hier ankommt, stellen die Kopfhörer her, die überall in Longs amorphen Körpern stecken; man setzt sie auf, pflanzt seinen eigenen Körper in den amorphen Sitzkörper und wird so zu einem Kanal für die irre Zukunftsmusik von Stereolab – pardon, Zurück-zur-Zukunftsmusik natürlich. Es sind irre Geräusche, umgewandelter Schmalz, «Baluup, Baluup» und auch «La, la, la, lala». Sogar die Namen der Instrumente tönen umwerfend (und nach Plastik): *Theremin, Moog, On-*

*dioline*. Und wie alles andere im Bereich der Retro-Zukunft, bewegen sich die Songs in kleinen Kreisen, rück- und vorwärts, zwischen Zukunft und Vergangenheit, Kitsch und Kool. Das Beste, was man tun kann, ist, sich auf eines der Kissen am Boden sinken zu lassen, sich in GOOD SEPARATION IN SOFT BLUE (1995) einzustöpseln, zuzuhören und sich von den kreisenden Muzak-Mantras in Trance versetzen zu lassen.

*Dann wird sich die Zukunft herabsenken: Möbel werden ihre Formen verändern, ein Verschieben und Sich-Winden wird losgehen, bis sie etwas von der Gestalt deines Körpers widerspiegeln, die Gestalt deiner inneren Organe. Deine Kleidung, nichts weiter als ein glänzend weisser Jumpsuit, wird auf dem glatten Plastik- und Stahluntergrund angenehm rutschen. Du wirst bemerken, dass überall Maschinen sind, nur sehen sie nicht wie Maschinen aus; sie glänzen, sind prall, spitz und geschwungen, in denselben Formen wie die Möbel und Gebäude.*

*Und schliesslich bist du wieder dort, zurück in der Zukunft, so fremd und doch vertraut wie ein Zuhause, genauso wie es vor Jahren einmal war. Du hörst gleitende Schritte, und die blecherne Stimme deines Robo-Butlers meldet einen Besucher an (im gleissenden Jumpsuit, was sonst). Du greifst nach dem kugelförmigen Handschmeichler auf dem Tisch vor dir und dann nach der Hand deines Besuchers.*

(Übersetzung: Susanne Schmidt)

1) *Silly Putty* war ein In-Spielzeug der 70er Jahre. Es ist eine weiche modellierbare Gummimasse, die in einem zweiteiligen Plastikei verpackt war. Gleichzeitig sprang es auf wie ein Ball und konnte Farben annehmen; man rollte es über eine Comic-Abbildung, und das Bild übertrug sich auf das *Silly Putty*.