

TAKASHI MURAKAMI

14. Februar – 12. März 2024

Tarmak22, Oeystrasse 29, 3792 Saanen, Schweiz

GSTAAD, SWITZERLAND - Nahmad Contemporary und Perrotin freuen sich, *Takashi Murakami* zu präsentieren, eine gemeinsam veranstaltete Ausstellung bei Tarmak22 in Gstaad, zu sehen von 14. Februar bis zum 12. März 2024. Gezeigt werden neun großformatige Skulpturen, die zwei Hautthemen im Werk des japanischen Künstlers beleuchten: Mr. DOB und Miss Ko². Erdacht in den 1990er Jahren, also zu Beginn der Karriere des Künstlers, stehen diese beiden ikonischen Figuren im Zentrum von Murakamis Bildsprache und werden seit drei Jahrzehnten in verschiedenen Formen und Medien kontinuierlich weiterentwickelt.

In der Ausstellung sind sieben skulpturale Figurationen des legendären Mr. DOB zu sehen, die Murakami (* 1962 in Tokyo) zwischen 2019 und 2022 geschaffen hat, sowie zwei lebensgroße Figuren von Miss Ko², entstanden von 2004 bis 2023. Die akribische und dennoch glatte, elegante industrielle Herstellung dieser Skulpturen zeugen von Murakamis absoluter Hingabe an sorgfältigste Ausführung und seinem Wunsch, Arten der künstlerischen Produktion zu verbessern und vorwärts zu bringen, wie auch von seinem langandauernden Interesse, in seinem Werk die Grenze zwischen edlen und alltäglichen Materialien aufzuweichen.

Takashi Murakami ist nach *Hans Hartung* (2018) und *Georges Mathieu* in New York (2021) bereits das dritte gemeinsame Ausstellungsprojekt von Nahmad Contemporary und Perrotin. Anlässlich der Ausstellung hat *Matthieu Jaquet* einen Text über den ikonischen Status von Mr. DOB geschrieben, und *Michelle Molokotos* präsentiert einen Überblick über die Entwicklung von Miss Ko².

IKONE Von Matthieu Jacquet

«Ikone.» Heute ist dieser alte Begriff so allgegenwärtig, dass seine Bedeutung einigermaßen vage geworden ist. Verweist er auf ein heiliges religiöses Bild, eine Modeikone, einen Musikstar oder ein verehrtes Vorbild? Bei so vielen möglichen Definitionen stellt sich die Frage, was im 21. Jahrhundert etwas oder jemanden zu einer Ikone macht. Wie kann ein Bild in der heutzutage ständigen Überflutung visueller Stimulanz herausstechen, um diese renommierte Bezeichnung zu verdienen? Mehrere Eigenschaften lassen sich identifizieren. Zunächst muss es bemerkenswert, originell und einprägsam genug sein, um bei denjenigen, die es betrachten, sofort Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und sogar eine Faszination auf sie auszuüben. Das Bild muss lesbar und effektiv sein, gleichermaßen Zeichen und Bezeichnetes, und Form und Inhalt in einen perfekten Einklang bringen. Seine Popularität und Sichtbarkeit muss Teil unseres kollektiven Gedächtnisses und Unterbewusstseins geworden sein, so dass es sofort erkennbar und vertraut ist. Um allerdings gänzlich effektiv zu sein, muss eine Ikone auch eine Idee verkörpern, eine Überzeugung, einen Stil, eine Bewegung oder eine Arbeit, und so archetypisch werden, dass einige wenige Worte ausreichen, damit jeder es vor dem inneren Auge sieht.

Dreißig Jahre nach seiner Entstehung erfüllt Takashi Murakamis Mr. DOB all diese Anforderungen. Diese niedliche und höchst einzigartige Figur hat lustige, kindliche Gesichtszüge, einen runden, übergroßen Kopf, der auf einen kleinen, grellbunten Körper geschraubt ist, und riesige Teddybärohren. Er hat Bezüge zu diversen Figuren, die den Generationen X und Y wohlbekannt sind, wie beispielsweise Doraemon, die Roboterkatze aus dem gleichnamigen japanischen Manga, und Sonic the Hedgehog, der Held von Segas Videospiele, für den Künstler eine ausdrückliche Inspirationsquelle. Seit drei Jahrzehnten ist der schelmische Mr. DOB in der ganzen Welt allgegenwärtig: in Museen und Galerien, auf Murakamis monumentalen Leinwänden und als Skulptur, in Streetwear-Boutiquen, auf Kappen, Bechern und T-Shirts, in YouTube-Videos, als Figur für Sammler*innen auf der Suche nach seltenen Schätzen, die sie zu ihrer Sammlung hinzufügen können. Wie jedes erfolgreiche

Werbelogo ist Mr. DOB zudem perfekt selbstreferenziell: auf seinem rechten Ohr befindet sich der Buchstabe D, auf seinem linken der Buchstabe B, und in der Mitte seines Gesichts findet sich der Buchstabe O.

Die Ausstellung bei Tarmak22 präsentiert sieben Skulpturen des berühmten Mr. DOB. Entstanden in den letzten fünf Jahren, unterscheiden sich diese Arbeiten, jede von ihnen circa 1,5 Meter groß, mit aufgerissenen Augen und freundlichem Lächeln, nur farblich: apfelgrün, gelb, schwarzweiss, bunt, oder gold. Wie ein Chamäleon passt sich Mr. DOB jedem Geschmack an, obgleich sein scheinbar fröhliches Aussehen eine durchaus dunklere Seite verdeckt. Nach seiner Erfindung 1993 stellt Murakami die Figur 1996 auf einer großen Leinwand mit dem Titel 727 aus. In dieser verwandelten Version ist sie sehr viel schreckenerregender. Sie hat vier rote Augen und einen riesigen Mund, dessen scharfe Zähne ein raubtierartiges Grinsen zeigten. Wie jede Anime-Figur ist Mr. DOB eine facettenreiche Ikone, die sich häufig verwandelt, um eine Vielzahl an Emotionen auszudrücken. In manchen Arbeiten stellt sein erstaunter Blick die Naivität der Kindheit dar, während in anderen Versionen seine spiralförmigen Augen und der offene Mund, der Regenbögen hervorzurülpfen scheint, an ein Monster im Griff destruktiven Wahnsinns erinnern.

Mr. DOB ist die zentrale Figur in Murakamis verrücktem Universum. Aber natürlich gibt es andere, wie die lächelnden Blumen, ein weiteres wichtiges Leitmotiv, und den Oktopus mit den unterschiedlichen Augen, den der Künstler häufig als Kopfschmuck trägt. Außerdem sind da die hypersexualisierten jungen Männer und Frauen, inspiriert von der Animations- und Otaku-Kultur, die der Künstler in seit 1997 als menschengroße Skulpturen anfertigt. Die erste hieß Miss Ko², eine Art Lolita in Minikleid und Schürze. In der Ausstellung werden zwei jüngere Beispiele präsentiert: ein Schulmädchen mit langen blauen Zöpfen und eine Teufelin in sexy Unterwäsche. Zwei Versionen derselben Figur, die man verkleiden könnte, wie man will, wie eine Puppe oder den Protagonisten eines Kampfvideospiels. Wie die DOBs wurden auch die Ko²s in den 1990er Jahren geboren und stellen ebenfalls die frühesten skulpturalen Iterationen von Murakami dar.

Wie Andy Warhols Marilyn, Keith Harings tanzende Figuren – seine berühmten bunten Silhouetten in Bewegung – und Jean-Michel Basquiats grimassierende Masken, ist auch Mr. DOB zu einer kunsthistorischen Ikone geworden. Er hat die Popkultur erobert und wurde immer wieder adaptiert, sogar von Künstler*innen in Murakamis Generation: in den von Mr. (Murakamis früherem Assistenten und Jünger der von Murakami gegründeten Superflat-Bewegung) geschaffenen Manga-Figuren oder in den comicartigen Figuren des Street-Art-Künstlers Kenny Scharf. Aber auch in der Figur der Anlee, eine japanische Anime-Figur, deren Rechte 1999 von den französischen Künstlern Pierre Huyghe und Philippe Parreno erworben wurden und die seitdem regelmäßig in ihren immateriellen Arbeiten auftaucht.

Mr. DOB ist ein Symptom eines echten künstlerischen Übergangs – wenn nicht gar einer Revolution – am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts, als die Popkultur die Grenzen der Kunst noch einmal deutlich erweiterte und der Vorherrschaft des individuellen Werks ein Ende bereitete. Zur gleichen Zeit setzte die digitale Technologie eine neue massenhafte Reproduzierbarkeit des Bildes in Gang. Durch die breite, facettenreiche Präsenz der Figur tritt Murakami in die Fußstapfen seiner amerikanischen Vorgänger und erschuf eine starke Ikone, die nicht nur die zeitgenössische Kunst, sondern auch Mode, Popkultur, das Internet und die Welt des Merchandising durchdringt. Trotz ihrer Beliebtheit bleibt die Bedeutung der berühmten Figur geheimnisvoll. Kurz für «dobojiite», dem japanischen Slangbegriff für «warum», klingt der Name DOB wie eine existenzielle Frage, die uns allen ironisch gestellt wird. Der Künstler betrachtet die Figur als seinen Avatar, der sich ständig weiterentwickelt, um den vielfältigen Aspekten seiner Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen. Wir sollten nicht vergessen, dass im Griechischen *Eikon* auch das Bild bezeichnet, das wir im Spiegel sehen.

Die Evolution der enigmatischen Miss Ko² Von Michelle Molokotos

In den frühen 1990er Jahren tauchte Takashi Murakami in die lebendige internationale Kunstszene in New York City ein. Gleichzeitig einschüchternd und inspirierend, speiste diese Erfahrung seinen Wunsch, Kunst zu erschaffen, die sowohl universell als auch zutiefst verwurzelt in seiner japanischen Identität sein sollte. Auf der Suche nach beliebten Motiven, die die Ästhetik seines Heimatlandes verkörpern sollten, konzentrierte sich Murakami auf Japans aufblühende Manga- (Comic) und Anime- (Animation) Kultur und deren Untergattung Otaku, die sich Ende des Jahrhunderts bei japanischen Jugendlichen wachsender Beliebtheit erfreuten. Dabei konzipierte der Künstler zwei grundlegende Figuren, die er im Verlauf seiner Karriere immer wieder weiterentwickeln sollte: Mr. DOB und Miss Ko².

Wie Mr. DOB begann auch Miss Ko² als zweidimensionale gezeichnete beziehungsweise gemalte Figur, deren Ästhetik sich direkt auf popkulturelle Ursprünge zurückverfolgen lässt. Murakami verbrachte sechs Jahre damit, die weibliche Form in die großformatige Skulptur mit dem Titel *Miss Ko² Original (Project ko²)* (1997) zu entwerfen, zu perfektionieren und zu sublimieren. Während das japanische Wort *Ko* Kind oder Frau bedeutet, ist die hyperfeminisierte, sexuell übertriebene Darstellung spezifisch von *Bishojo* abgeleitet – junge weibliche Karikaturen, die es nur in der Gattung Otaku gibt und die sich durch aufgerissene Augen, einen großen Busen und eine schlanke Taille auszeichnen. Murakami arbeitete mit einer der bedeutendsten Manufaktur für Otaku-Figuren zusammen, um seine Vision für Miss Ko² in eine akribisch bemalte dreidimensionale Form aus Fiberglas zu verwandeln. Die kurvenreiche Blonde, die ein knappes Kellnerinnenoutfit trägt, mit unschuldigen blauen Augen und unmöglich langen Gliedmaßen, entspringt der japanischen Faszination mit *Kawai* (Niedlichkeit) sowie den erotischen Fantasien, die in den dunkleren Ecken der Otaku-Welt vorherrschen. Die Kunsthistorikerin Hiroko Ikegami bemerkt, dass Murakami gleichzeitig innerhalb und außerhalb der Otaku-Kultur agiert und das komplexe Wesen ihrer ästhetischen Vorlieben erkundet. Tatsächlich brauchte es viele Jahre und eine Reihe von erfolgreichen Skulpturen, bis Murakami Respekt oder doch zumindest die Aufmerksamkeit dieser in einer Nische agierenden Anime-Manufakturen bekam, die es vorzogen, ihre zuckersüßen Bishojo als puppengroße Figürchen herzustellen, vielleicht auch, weil sie dort wegen ihrer trivialen Größe gegen Kritik immun waren.

Mit ihrer höchst detaillierten Form und der Größe von circa 1,80 m repräsentiert *Miss Ko² Original (Project ko²)* eine radikale und desorientierende ästhetische Abkehr von der Sphäre von Otaku. Indem er ein verbreitetes Otaku-Figurenmotiv – bekannt aus Animationen, Comics und als kleine Sammlerstücke – in eine überlebensgroße Skulptur verwandelte, unterstrich Murakami nicht nur die der Gattung inhärenten übertriebenen Proportionen und die karikierte Sexualität, sondern versetzte sie auch in das Reich der Schönen Künste. Mit ihrer ungeniert ausgestellten Erotik integrierte *Miss Ko² Original (Project ko²)* die japanische Otaku-Kultur in die zeitgenössische westliche Kunst – ein mehrdeutiger Akt, der die latente Perversität der Figur gleichzeitig zu feiern und zu kritisieren scheint.

Miss Ko² Original (Project ko²) fungierte als ein Katalysator und katapultierte den Künstler in das Gebiet der lebensgroßen, figurativen Skulpturen und kündigte die Ankunft von Murakamis legendären Arbeiten *Hiropon* (1997) und *My Lonesome Cowboy* (1998) an. Wie bei Miss Ko² arbeitete Murakami mit Experten in der Herstellung solcher Figuren zusammen, um dieses imposante Paar herzustellen und jede dieser Figuren schließlich in ganzer Größe in seiner Hiropon-Fabrik zu produzieren. Die weibliche Figur von *Hiropon* ragt über 2 Meter in die Höhe und ist alles andere als zurückhaltend: Milchströme spritzen aus ihren geschwellenen Brüsten, und der masturbierende Junge in *My Lonesome Cowboy* stellt eine ähnliche erotische Bravour zur Schau. Murakamis absurd sexualisierte Figuren mit ihren aufgerissenen Augen und breitem Grinsen halten der kulturellen Lust auf Erotik einen Spiegel vor, wie das Anfixen auf eine Droge. Von der seismischen Wirkung dieser Skulpturen auf die Kunstwelt zeugt nicht nur, dass sie in den vergangenen 25 Jahren in bedeutenden Museumsausstellungen international gezeigt wurden, sondern nicht zuletzt auch der enorme Preis, den sie 2008 auf einer Auktion erzielten.

1999 stellte Murakami eine mehrteilige Installation aus Skulpturen vor, bestehend aus zwei Otaku-Fetischen, Bishojo und Roboter, als ein zusammengehöriges Kunstwerk: *Second Mission Project Ko²* zeigt seine Miss Ko²-Figur, wie sie sich in ein Flugzeug verwandelt. Trotz der satirischen Absicht des Künstlers wurde *Second Mission Project Ko²* wegen seiner sorgfältig ausgearbeiteten skulpturalen Form, dem makellosen Finish und seiner technischen Präzision von der Otaku-Community begeistert angenommen. Mit seiner Arbeit gelang es Murakami, seinen Wunsch zu realisieren, eine Bishojo-Figur zu einem wirklich meisterhaften Kunstwerk zu machen.

Murakamis Hingabe an die überzeichnete weibliche Form, wie sie von *Miss Ko² (Project ko²)* verkörpert wird, blieb bestehen, als er die Figur gleichzeitig mit den Bishojo-Skulpturen in einer Vielzahl von Iterationen weiterentwickelte. 2004 – vielleicht als Zeichen des Respekts, den er sich in der Otaku-Szene verdient hatte – beauftragte er den angesehenen Manga-Illustrator Nishi-E-da damit, auf Grundlage seines Miss Ko²-Prototypen drei spezifisch kostümierte Figuren (eine Krankenschwester, ein Schulmädchen und einen Teufel) zu entwerfen. Indem sie sich die erotischen Fantasien, die sowohl die Otaku-Kultur als auch die Gesellschaft insgesamt durchdringen, zunutze machten, haben sich diese Figuren durch diverse Versionen hindurch zu *Devil Ko²* (2004–20) und *School Girl Ko²* (2004–23) entwickelt, die nun erstmals in dieser Ausstellung zu sehen sind. *Devil Ko²*, gestylt als Domina, ist von selbstbewusster Statur, mit einem Blick aus seitlich angesetzten Augen und einem

subtilen süffisanten Grinsen, das passend zu ihrem Titel auf ihre Hinterhältigkeit verweist. Aber ihre mutmaßliche Bosheit wird durch ihre verführerische Nacktheit verkompliziert, da die Weichheit und Zartheit entblößter Brüste und Unterleib von gezackten Teufelsflügeln konterkariert und somit unterstrichen wird. Auch *School Girl Ko²* zeichnet sich durch eine Vielzahl von Widersprüchen aus; ihre neckische Körperhaltung, bonbonfarbene Riemchenschuhe und geekige Accessoires strafen den deutlichen Sexappeal ihres hervortretenden Busens und ihrer entblößten Schenkel Lügen. Vielleicht machen genau diese eklatanten Paradoxe diese Figuren so faszinierend.

Über die letzten zweieinhalb Jahrzehnte technisch und konzeptuell perfektioniert, zeugen diese so akribisch aus Edelstahl, Fiberglas und Kunstharz gefertigten Skulpturen von Murakamis unnachgiebigem künstlerischen Streben und seiner Hingabe an perfektes Handwerk. Und wenn Widersprüche Neugier wecken, dann generiert genau das Missverhältnis zwischen der unvergleichlichen Handwerkskunst und dem frivolen Sujet der Miss Ko²-Serie einige der fesselndsten und zum Nachdenken anregenden Arbeiten in der zeitgenössischen Kunst.

PERROTIN

Coralie David coralie@perrotin.com

+33 1 86 95 63 51

NAHMAD CONTEMPORARY

Capucine Milliot capucine@nahmadcontemporary.com

+1 347 405 4321