

PERROTIN

NAHMAD CONTEMPORARY

TAKASHI MURAKAMI

Du 14 février au 12 mars, 2024

Tarmak22, Oeystersse 29, 3792 Saanen, Suisse

GSTAAD, SUISSE - Nahmad Contemporary et Perrotin ont le plaisir de présenter conjointement une exposition de *Takashi Murakami*, à Gstaad au Tarmak22, du 14 février au 12 mars 2024. Cet ensemble de neuf sculptures monumentales met en avant deux sujets fondamentaux dans l'œuvre de l'artiste japonais : Mr. DOB et Miss Ko². Conçus dans les années 1990, au début de la carrière de l'artiste, ces deux personnages emblématiques, au cœur de son langage visuel, n'ont cessé d'évoluer sous diverses formes et sur divers supports au cours des trois dernières décennies.

L'exposition présente sept déclinaisons du légendaire Mr. DOB que Murakami (né à Tokyo en 1962) a créé entre 2019 et 2022, aux côtés de deux sculptures grandeur réelle de Miss Ko², conçues entre 2004 et 2023. A la fois méticuleuse et épurée, la production industrielle de ces sculptures marque l'engagement de Murakami en faveur d'une exécution scrupuleuse et de modes de création avancés, ainsi que son intérêt de longue date pour le floutage distinguant les matériaux de haute et de basse qualité.

Takashi Murakami marque la troisième collaboration entre Nahmad Contemporary et Perrotin, après celles de *Hans Hartung* à New York en 2018 et *Georges Mathieu* à New York en 2021. A l'occasion de cette nouvelle exposition, le critique d'art Matthieu Jacquet a rédigé un texte sur le statut iconique de Mr. DOB et Michelle Molokotos présente une vue d'ensemble sur l'évolution de Miss Ko².

"Icône" par Matthieu Jacquet

"Icône". Aujourd'hui, ce terme séculaire se lit partout, au point que son utilisation galvaudée en rend le sens bien nébuleux. Parle-t-on d'une image religieuse sacrée, d'une gravure de mode, d'une star de la musique ou encore d'une figure tutélaire presque déifiée ? Ses multiples définitions offrent de quoi s'interroger : à quoi reconnaît-on une icône au XXI^e siècle ? Comment une image se démarque-t-elle du flux visuel qui nous entoure constamment, au point de revêtir ce prestigieux insigne ? Plusieurs caractéristiques peuvent être identifiées. Une apparence marquante, d'abord, si originale et mémorable qu'elle suscite immédiatement attrait voire fascination chez ceux qui la découvrent. Une image si lisible et efficace, ensuite, que son signifiant et son signifié s'égalent, opérant l'accord parfait entre la forme et la fond. Une popularité et une visibilité telles qu'elles l'implantent dans les mémoires et l'inconscient collectif, au point de la rendre immédiatement reconnaissable et familière. Pour être pleinement efficace, toutefois, une icône doit aussi incarner une idée, une croyance, un style, un mouvement ou une œuvre. Et s'imposer en figure archétypale, si bien que quelques mots suffisent pour l'invoquer dans les esprits de chacun.

Trente ans après sa création, le Mr. DOB de Takashi Murakami coche bel et bien toutes ces cases. De sa tête ronde hypertrophiée vissée sur un petit corps aux couleurs flashy à ses grandes oreilles d'ours en peluche, ses traits amusants et enfantins en font un personnage singulier et attachant. On y distingue d'ailleurs des clins d'œil à d'autres figures bien connues des enfants des générations X et Y, du Mickey Mouse de Walt Disney au chat-robot Doraemon, personnage loufoque au cœur du manga japonais homonyme, en passant par le hérisson bleu Sonic, héros du jeu vidéo de la société Sega, dont son auteur dit s'être explicitement inspiré. Depuis trois décennies, l'espiègle Mr. DOB se rencontre partout : entre les murs des musées ou galeries, sur les toiles monumentales et sculptures de Murakami, dans les boutiques de streetwear, sur des casquettes, mugs et tee-shirts, et même dans des vidéos Youtube, sous forme de figurines déballées par des passionnés d'objets collector, qui cherchent la perle rare à ajouter à leur tableau de chasse... De surcroît, tel un bon logo publicitaire, l'apparence du Mr. DOB est parfaitement autoréférentielle : sur son oreille droite se dessine le D, sur son oreille gauche le B, tandis que le visage dessine, au centre, le O de son patronyme.

Dans l'espace d'exposition Tarmak22, sept sculptures du fameux Mr. DOB forment une drôle d'armada. Réalisées au fil des cinq dernières années, ces œuvres, hautes d'un mètre cinquante, aux yeux écarquillés et sourires attendrissants, ne se distinguent que par la couleur de leurs robes : tantôt vert pomme ou jaune, noire et blanche, en dégradé multicolore ou intégralement dorée... Tel un caméléon, Mr. DOB s'adapte à tous les goûts, bien que ses airs débonnaires dissimulent un côté plus sombres. Après sa conception en 1993, puis dévoilée pour la première fois en 1996 sur une large toile de Murakami titré 727. Dans sa nouvelle version, la figure se montrait alors sous une forme bien plus effrayante, pourvu de quatre yeux rouges et d'une bouche immense que les dents pointues dotaient d'un sourire carnassier. Car, comme tout protagoniste de fiction animée, Mr. DOB est une icône protéiforme, métamorphosée par l'artiste au fil des œuvres pour exprimer des émotions diverses. Sur certaines, son regard interloqué incarne la naïveté de l'enfance, tandis que dans d'autres, ses yeux en spirale et sa bouche ouverte éructant des arcs-en-ciel l'approchent d'un monstre en proie à une folie destructrice.

Pierre angulaire de l'œuvre de Takashi Murakami, Mr. DOB est le premier d'une liste de personnages qui enrichiront, au fur et à mesure, son univers loufoque. On pense bien sûr à ses fleurs souriantes, autre grand leitmotiv, ou encore à la pieuvre aux yeux vairons que l'artiste n'hésite pas à arborer en couvre-chef. Mais aussi aux jeunes filles et jeunes hommes hypersexualisés, imitant le monde des animés et la culture Otaku, que l'artiste sculpte à taille humaine depuis 1997 – la première s'appelait *Miss Ko*², sorte de Lolita en mini-robe serrée dans un tablier de serveuse. Cette exposition en présente deux exemples récents : une écolière à longues couettes bleues, une fée et une diablesse aux dessous affriolants. Trois versions d'un même personnage que l'on pourrait attifer à sa guise, comme une poupée ou la protagoniste d'un jeu vidéo de combat. Tout comme la figure du DOB, les *Ko*² ont été créées dans les années 1990 et marquent de la même manière les premières sculptures en série de l'artiste.

Dans la lignée des *Marilyn* d'Andy Warhol, des "dancing figures" de Keith Haring – ses célèbres silhouettes colorées en mouvement –, ou encore des masques grimaçants de Jean-Michel Basquiat, Mr. DOB s'est imposé lui aussi en mascotte de l'histoire de l'art, déclinée à l'envi, jusqu'à dépasser ses frontières pour conquérir la pop culture. Au point de faire à son tour des émules chez des artistes de la génération de son auteur. Dans les personnages de mangas imaginés par l'artiste Mr., (ex-assistant de Murakami et disciple du mouvement Superflat fondé par ce dernier), ou dans les créatures cartooniques du street-artiste Kenny Scharf. Mais aussi dans la figure d'Annlee, personnage d'animation japonaise dont les artistes français Pierre Huyghe et Philippe Parreno ont acheté les droits en 1999, et qui, depuis, hante régulièrement leurs œuvres immatérielles.

Car Mr. DOB est également un symptôme : celui d'une véritable transition – si ce n'est une révolution – artistique au crépuscule du XXe siècle. Où la porosité avec la culture populaire se fait si croissante qu'elle en déplace les frontières de l'art, mettant fin au règne de l'œuvre unique à l'heure du bouleversement numérique et son avènement d'une nouvelle reproductibilité massive de l'image. À travers la présence abondante et plurielle de cette mascotte, Takashi Murakami a repris le flambeau de ses aînés américains et réussi un pari inédit : celui de créer une icône si puissante qu'elle imprègne aussi bien l'art contemporain et son marché que la mode, la pop culture, internet ou encore le monde des produits dérivés. Malgré sa popularité, la signification du célèbre personnage reste tout aussi énigmatique : abréviation du terme *dobojite*, qui signifie en argot japonais "pourquoi", son nom DOB sonne comme une question existentielle adressée ironiquement à chacun. De son côté, l'artiste dit voir dans cette icône son propre avatar, qui se transformerait pour exprimer ses multiples facettes. Ne l'oublions pas : en grec, le mot "eikon" désignait aussi l'image de soi que l'on croise dans le miroir.

***L'évolution de l'énigmatique Miss Ko*² Par Michelle Molokotos**

Au début des années 1990, Takashi Murakami fréquentait la scène artistique new-yorkaise qui affichait alors une dimension très cosmopolite. C'est cette expérience qui a nourri l'ambition du plasticien de créer un art à la fois universel et profondément enraciné dans son identité japonaise. À la recherche de motifs largement répandus qui incarneraient l'esthétique de son pays natal, Murakami s'est intéressé à la culture naissante du *manga* (bande dessinée) et de *l'anime* (animation) au Japon, et sur son sous-genre, *l'otaku* – qui connaissait alors un regain de popularité au sein de la jeunesse japonaise. C'est dans cette optique que l'artiste a imaginé M. DOB et *Miss Ko*², deux personnages devenus centraux de son œuvre.

À l'instar de M. DOB, Miss Ko² (« ko » signifiant enfant ou femme en japonais) a été, au départ, dessiné en deux dimensions. L'artiste a ensuite mis six ans à perfectionner cette forme féminine dont l'esthétique est étroitement liée aux origines de la culture pop. Pour cela, il a fait appel au savoir-faire d'un fabricant de figurines *otaku* qui l'a aidé à donner au personnage une forme tridimensionnelle en fibre de verre méticuleusement peinte baptisée *Miss Ko² Original (Project ko²) (1997)*.

Cette représentation hyperféminisée, voire hypersexualisée est inspirée des *bishojo*, ces jeunes femmes typiques du genre *otaku*, qui se caractérisent par des yeux écarquillés, un buste généreux et une taille fine. Ici, la blonde voluptueuse aux yeux bleus innocents et aux membres incroyablement longs, vêtue d'un uniforme étriqué de serveuse, rappelle la fascination typiquement japonaise pour le *kawaii* (la beauté), ainsi que les fantasmes érotiques qui prévalent dans les recoins les plus sombres de l'univers *otaku*. L'historienne de l'art Hiroko Ikegami a observé que Murakami opérait simultanément depuis l'intérieur et l'extérieur de la culture *otaku*, sondant la nature complexe de ses prédilections esthétiques. En réalité, il a fallu de nombreuses années et autant de réalisations sculpturales pour que Murakami gagne le respect, ou du moins l'intérêt, de ces fabricants d'*anime* de niche. Ceux-ci préféreraient en effet conserver leurs *bishojo* saccharines sous forme de figurines de la taille d'une poupée, demeurant ainsi à l'abri de la critique.

Les détails raffinés et la haute stature (deux mètres) de *Miss Ko² Original (Project ko²)* marquent une rupture esthétique radicale avec la sphère *otaku*. En transformant un motif figuratif *otaku* courant – typique des animations, des bandes dessinées et des objets de collection miniatures – en une sculpture plus grande que nature, Murakami a non seulement accentué la sexualité caricaturale du genre, mais l'a également propulsée dans le domaine des beaux-arts. Affichant une esthétique érotique sans complexe, *Miss Ko² Original (Project ko²)* a fait entrer la culture *otaku* japonaise dans l'art contemporain occidental. C'est donc un acte esthétique ambigu qui semble à la fois célébrer et critiquer la perversité latente.

Si *Miss Ko² Original (Project ko²)* a permis à Murakami d'explorer l'univers des sculptures figuratives grandeur nature, cette œuvre a agi comme un véritable catalyseur artistique : elle est annonciatrice d'autres œuvres légendaires, tels *Hiropon* (1997) et *My Lonesome Cowboy* (1998).

Comme pour *Miss Ko²*, Murakami a travaillé avec des experts de la fabrication pour créer ce couple imposant, produisant chaque figure à l'échelle réelle dans son usine d'Hiropon. La figure féminine d'*Hiropon* mesure deux mètres de haut et des jets de lait jaillissent de ses seins engorgés, tandis que l'homme de *My Lonesome Cowboy* est représenté en pleine séance de masturbation.

Avec leurs grands yeux et leurs larges sourires, caractéristiques des *anime* et des *mangas*, les figures éperdument sexualisées de Murakami reflètent la soif culturelle d'érotisme, que l'artiste compare à l'envie d'une drogue. Ces sculptures eurent un impact conséquent dans le monde de l'art. Preuve en est leur présence dans les principales expositions muséales internationales au cours des vingt-cinq années qui ont suivi leur création, sans parler des prix faramineux atteints lors d'une vente aux enchères en 2008.

En 1999, Murakami a présenté une installation comprimant deux fétiches *otaku*, le *bishojo* et les robots, en une seule œuvre d'art. *Second Mission Project Ko²* représente son personnage Miss Ko² se transformant en avion. Malgré l'intention satirique affichée par l'artiste, cette dernière œuvre a été immédiatement plébiscitée par la communauté *otaku*, grâce notamment à sa finition impeccable. À travers *Second Mission Project Ko²*, Murakami a donné ses lettres de noblesse à une figure de *bishojo*.

Par la suite, Murakami a fait évoluer ce personnage à travers une myriade de déclinaisons, à l'image des métamorphoses de son emblématique DOB qu'il a développées simultanément à ses sculptures de *bishojo*.

En 2004, ayant gagné un certain respect dans le milieu *otaku*, l'artiste a demandé au célèbre illustrateur de manga Nishi-E-da de concevoir trois personnages costumés différents (une infirmière, une écolière et un diable) sur la base de son prototype *Miss Ko²*. S'inspirant des fantasmes érotiques qui ont imprégné la culture *otaku* et la société en général, ces figures ont évolué au fil des ans pour devenir *Devil Ko² (2004-20)* et *School Girl Ko² (2004-23)* — celles-ci seront présentées pour la première fois dans le cadre de l'exposition.

Dominatrice, *Devil Ko²* affiche une stature assurée, un regard de côté et un sourire subtil évoquant une forme de sournoiserie – d'où son nom. Cependant, la méchanceté présumée qui se dégage de ce personnage

contraste avec sa nudité séduisante, ses seins nus – que l'on devine doux – et son aine, ponctués par des ailes de diable déchiquetées.

Les contradictions sont également lisibles dans le personnage de *School Girl Ko²*, dont la posture timide, les Salomés couleur bonbon et les accessoires aux accents geeks s'opposent au sex-appeal de sa poitrine proéminente et de ses cuisses largement dévoilées. Ces paradoxes sont probablement ce qui rend ces personnages si captivants.

Perfectionnées sur le plan technique et conceptuel au cours des derniers 25 ans, ces sculptures méticuleuses en acier inoxydable, fibre de verre et résine témoignent de la recherche artistique incessante de Murakami et de son engagement dans son métier. L'opposition entre le savoir-faire inégalé, mobilisé pour réaliser ces installations, et la frivolité de leur sujet fait des séries *Miss Ko²* l'une des œuvres d'art les plus singulières du paysage artistique contemporain.

PERROTIN

Coralie David coralie@perrotin.com

+33 1 86 95 63 51

NAHMAD CONTEMPORARY

Capucine Milliot capucine@nahmadcontemporary.com

+1 347 405 4321