

Manga, sexe et otaku : l'art de Takashi Murakami

« Le summum de l'art, c'est de faire du fric ! » Voilà une phrase qu'aurait pu dire l'artiste contemporain japonais Takashi Murakami si Andy Warhol ne l'avait devancé. En effet, les œuvres de Murakami ont enregistré des enchères records depuis 2004 : tandis que la moindre de ses œuvres s'arrache 350 000€ minimum, certaines de ses toiles et sculptures ont dépassé le demi-million d'euros. Depuis sa fructueuse collaboration avec la célèbre griffe de luxe *Louis Vuitton* débutée en octobre 2002, Murakami est classé en quatrième position des artistes actuels les plus chers du marché de l'art contemporain. Son travail, et plus largement celui des artistes l'entourant dans son atelier, la *Kaikai kiki Corporation* qu'il a créé en 2001, se présente comme une émanation de la culture des manga et des otaku.

Le manga est le nom donné à tous les dessins comiques ou caricaturaux japonais, et par conséquent aux bandes dessinées. Ce phénomène nippon unique de par son originalité créatrice et sa popularité sans précédent, est rapidement devenu un exutoire idéal pour la jeune génération en quête de nouveaux objets culturels ; statut que lui refuse pourtant encore la partie conservatrice de la population japonaise.

En effet, s'intéresser à cette culture populaire équivaut à mettre en lumière une face secrète de la société nipponne : les otaku. Ce terme, dérivant du mot *taku* (l'habitation) et apparu au Japon à la fin des années 1970, désigne des groupes de personnes, généralement jeunes, qui se sont coupées de la société pour se plonger dans un univers fictif fondé sur les dessins animés (*anime*), les manga et l'informatique. Ils préfèrent rester enfermés chez eux, dans leur chambre, où ils accumulent de quoi satisfaire leur passion.

Depuis le début des années 1990, les otaku sont devenus sans le vouloir le relais principal entre les phénomènes culturels tirés des manga et le monde de l'art : leurs critiques des bandes dessinées, leurs goûts en matière de figurines féminines, leur sexualité virtuelle ont retenu l'attention de Murakami et influencent considérablement les productions artistiques sortant de son atelier.

SEXE, ART et OTAKU

Un des points de départ de la fascination de Murakami pour l'otakisme (le phénomène otaku) se trouve dans les petites figurines tridimensionnelles (les « *garage kits* ») de personnages de manga ou d'*anime* que les otaku aiment collectionner et dans lesquelles sont clairement exprimés leurs propres fantasmes érotiques : poupée ou figurine de très jeunes filles, souvent à fortes poitrines, en uniformes de collégienne ou dénudées. Il existe au Japon un véritable fétichisme de la petite culotte d'adolescente. On appelle ce fantasme, particulier à l'Archipel, concernant les jeunes filles pré-pubères, le *rorikon* (contraction de *Lolita*- héroïne du roman éponyme de Nabokov publié en 1953- et de complexe).

I. Garage Kits



C'est aux alentours de 1997 que Murakami a commencé à créer ses « garage kits » géantes, ses sculptures à échelle humaine proches des goûts partagés par les otaku telles SMPKo² (soit Second Mission Project Ko²), Hiropon ou encore My Lonesome Cowboy. Ces sculptures ont un point commun, elles sont toutes les trois la réalisation du rêve de l'otaku type : le passage du stade bidimensionnel en une forme tridimensionnelle à taille réelle de personnages tirés ou inspirés de manga, et particulièrement de hentaï (manga érotiques et/ou pornographiques).



II. MURAKAMI Takashi, SMPKo² Megamix, 1999, peinture à l'huile, acrylique, fibre de verre et fer, 87,5x72x40cm.

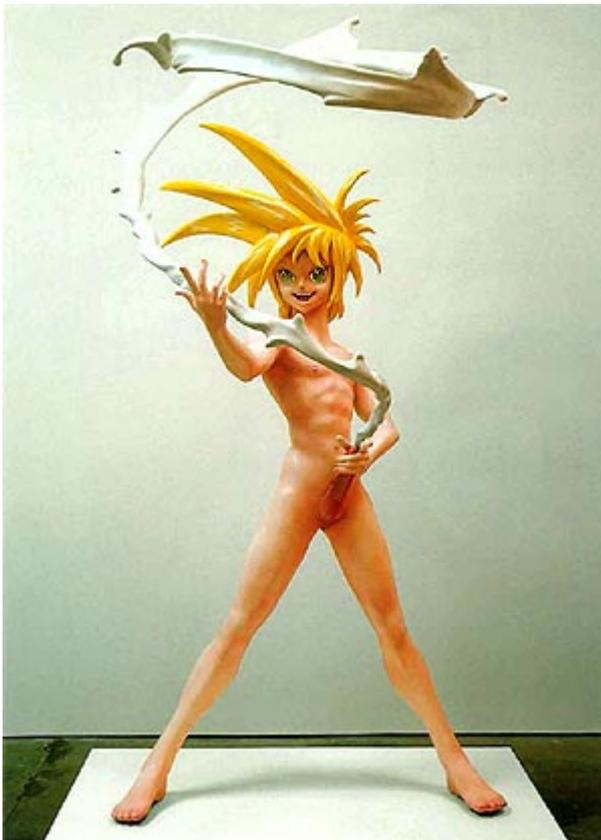
La sexualité n'est jamais loin lorsque l'on parle des otaku. De nombreuses recherches concernant leurs comportements sexuels sont actuellement menées au Japon. Un ouvrage réalisé en 2000 sur les héroïnes guerrières de manga adulées par les otaku et leurs connotations sexuelles propose en couverture une reproduction couleur de la sculpture SMPKo² de Takashi Murakami : il s'agit d'une jeune fille dénudée, à forte poitrine, mi-humaine, mi-robot qui a la faculté de se transformer en fusée. SMPKo² est un clin d'œil direct de l'artiste aux robots et cyborgs présents dans les shōnen mecha manga (manga pour garçon de robot) du style Appleseed.

III. MURAKAMI Takashi, Hiropon, 1997, peinture à l'huile, acrylique, fibre de verre et fer, 223,5x104x122cm.



En quelque sorte, ces recherches sur la sexualité des otaku, Murakami les met en forme avec ses sculptures : le contenu libidinal de Hiropon (demoiselle en bikini jouant à la corde à sauter avec le lait sorti de ses propres seins) ou de My Lonesome Cowboy (jeune homme qui se crée un lasso à partir de son éjaculation) est plus qu'apparent : le sperme et le lait jaillissent et coulent abondamment, tout comme l'amateur de hentai sait que le code de représentation des sécrétions corporelles dans les manga pornographiques marche sur le mode du jaillissement et de l'abondance, bref de l'exagération (consommation sexuelle à outrance, traits grossiers soulignant les attributs sexuels des protagonistes, poitrines hypertrophiées, sexes démesurés...).

IV. MURAKAMI Takashi, My Lonesome Cowboy, 1998, peinture à l'huile, acrylique, fibre de verre et fer, 254x116,5x91cm.



POP+OTAKU=POKU

Peut-être parce que les otaku n'ont jamais reconnu Takashi Murakami comme un des leurs, pire ils le voient comme un voleur d'idées, l'artiste a rapidement abandonné le terme otaku pour redéfinir son œuvre, mélange de manga et d'art, sous l'appellation POKU, néologisme qu'il a lui-même créé à partir des termes POp (de Pop'Art, soit art populaire) et otaKU. Le style POKU se concentre sur les idéaux et les fantaisies des otaku et leurs interactions avec la culture populaire de consommation de masse. Murakami explique la genèse de l'œuvre Hiropon : « L'idée de la sculpture fut basée sur un dessin que j'avais acheté au Komike Market (festival bi-annuel de manga fréquenté principalement par des otaku). J'étais abasourdi par le fait que l'homme qui dessinait cette image avait complètement confondu l'objet de son désir – la fille – avec ses propres fantasmes sexuels – du lait jaillissant de sa poitrine. C'était comme un rébus de la sexualité otaku ». Hiropon est l'incarnation du fantasme de l'otaku : elle est à la fois palpable et imaginaire, attirante et repoussante, femme et enfant. Elle est une gamine pourtant fortement sexuée, elle est une icône rorikon.

Murakami n'est pas le seul à pratiquer un art dit POKU : il dirige, tel un chef d'orchestre, ses ateliers *Kaikai Kiki* d'Asaka (Japon) et de New York où des « disciples » suivent les pas du maître. Il a, par exemple, organisé des expositions pour son premier assistant, l'artiste Mr. Ce dernier, Masakatu Iwamoto de son vrai nom, utilise et aliène à la fois le style pictural des manga dans ses panneaux grands formats. En regardant les toiles de sa série *Painter of the Alps* (peintre des Alpes) de 1998, on ne peut s'empêcher de penser au personnage de l'orpheline Heidi issu de l'anime éponyme (*Alps no shôjo Heidi* soit « La petite fille des Alpes ») de Takahata Isao créé en 1974. La similitude entre le titre du manga et le titre de la série de Mr. est telle que cela se passe de commentaire. On retrouve aussi le versant otaku et rorikon dans le travail de Mr., par la profusion de petites culottes et les très jeunes filles présentes dans ses œuvres.

L'ECHEC

Finalement, le terme POKU fut un semi-échec malgré tous les efforts de Murakami pour le populariser, notamment à travers ses essais critiques. Cet échec peut s'expliquer par le fait que les médias japonais ont la plupart du temps refusé de relayer ce terme, se cantonnant à ne voir dans les œuvres de l'artiste, pourtant conçues en tant que projet artistique, qu'un stéréotype de la production otaku, autrement dit des goodies (produits dérivés) de manga. Murakami abandonne donc le terme POKU pour se tourner vers la théorie du Superflat (que l'on peut traduire par « extraplat ») qu'il rédige en 2000 et qui deviendra le manifeste fondateur de son travail.

Ne voulant pas rester sur cet échec, Murakami a fait le choix de s'expatrier aux Etats-Unis à la fin des années 1990. Il s'est ensuite lancé à l'assaut de l'Europe et notamment de Paris avec les expositions Takashi Murakami, Kaikai Kiki et Coloriage proposées à la *Fondation Cartier* en 2002. Le succès fut au rendez-vous, sa carrière internationale pouvait démarrer. S'il n'arrive pas encore au niveau des prix de Picasso ou de Van Gogh, il est malgré tout acclamé internationalement et la progression de sa cote aux enchères est continue.

Personne, Japonais ou Occidentaux, n'avait avant lui aussi sérieusement examiné ce « background » culturel nippon. Il a sorti les manga, les anime et les otaku de l'ombre et a su les placer sur le devant de la scène artistique. Ironiquement, seul le Japon a fait et fait encore un peu de résistance face à son art, particulièrement dans les milieux du manga et des otaku qui voient plus en Murakami une sorte de pilleur et de business man qu'un artiste.

Charlène Veillon, doctorante sur le sujet (art contemporain japonais).

Murakami n'est pas vraiment apprécié dans le milieu de l'art japonais. De nombreux artistes lui reprochent de donner une image biaisée de l'art contemporain japonais. Le "monolithe" Murakami cache malheureusement le

travail d'autres artistes qui ne se basent absolument pas sur une critique de la société de consommation, l'américanisation du Japon, le phénomène kawaii ou encore les mangas.

Par exemple, je fais actuellement une thèse sur la photographe japonaise Kimiko Yoshida : elle n'adhère en rien aux thèmes soulignés par Murakami et n'accorde pas beaucoup de valeur à son travail artistique.

Il faut cependant lui reconnaître qu'il a bien su mener sa barque, et que ça marche de mieux en mieux pour lui, même au Japon.

Je ne sais plus quel nouvel ouvrage intitulé du genre "les 1000 plus grands tableaux du siècle" est sorti, et concernant l'art contemporain mondial, il ne montre que 10 tableaux et Murakami en fait partie !!!

Là où Murakami a le plus de mal à se faire accepter, c'est le milieu otaku, qui est par définition très fermé. Ces fans extrêmes de manga, d'anime ou de jeux vidéo voient en Murakami un usurpateur qui se fait de l'argent sur leur dos.

Car Murakami se contente de piller l'iconographie liée aux mangas, mais oublie totalement tout ce qui touche à l'histoire, au récit, aux dialogues. Or n'importe quel mangaka dira qu'un manga est avant tout une histoire.

Maintenant, je vais arrêter de cracher dans la soupe, car finalement j'aime assez ce que fait Murakami, mais peut-être parce que je suis à la base séduite par l'esthétisme des dessins de mangas pour filles.

<http://www.come4news.com/2007-mode-37.html>