

高露迪



1

高露迪走上艺术之路是必然的，无论来自家庭的早期启蒙与精神支持，还是他的个人奋斗来看。与很多“90后”艺术家相比，高露迪的艺术之路好似一马平川，而这背后，是他异于常人的勤奋，以及敏锐的观察力与感受力。

2



1
粉沙发，
2015
2
S2，
2018



高露迪，摄影：Manfredi Gioacchini

除了画画，我一无所长

Gao Ludi

“从有记忆开始,我就觉得有些东西无法长久地陪伴我,比如玩具、盆栽或者一棵树……它们可能很快就会消失,所以我本能地就会去画一些东西,希望能够把它们保留下来,这其实是我开始画画的最初起源。”出于这种本能,高露迪从五六岁时就开始他个人的“绘画日记”,父母买给他的玩具,他都会先画下来,比如变形金刚。用绘画来记录生活,逐渐成为他的一种日常习惯。

小时候,母亲给高露迪介绍了一位中央美术学院的老师。12岁、还在上小学五年级的高露迪,从此正式开始了他的艺术求学之路。时至今日,高露迪依然非常敬重和感谢他的美术启蒙老师:“他对于我很重要,因为他告诉了我这个世界上有什么、你想成为谁。给小孩子开启了一个梦想,也开启了我的眼界。”同时,这位老师也帮他养成了一个好习惯:“一旦有想法一定要去记录,哪怕只是巴掌大的一张画。”无论上学路上的风景还是自己的幻想,高露迪都会随时记录下来。

高露迪非常勤奋,大一就在学校附近租了一间小工作室,除了上课,他就是在画室画画;一年上百张,几乎每天都在画。他总说自己很“轴”,比如他放弃了考研这条路,他明确知道自己想做个展、想做艺术家,于是之前所有的积淀有了回应——2012年底,即将毕业的高露迪在微博上被空白空间画廊挖掘,之后签约;2013年,迎来他艺术职业生涯中首个画廊个展“gu du”。

总是有人问高露迪为什么使用荧光色,似乎这已经成为了他的一个标签。“我不认为荧光色是一个问题。有了荧光色之后,你会发现白色不是最亮的颜色了,好像物体自己在发光。”“gu du”首展呈现了高露迪在两个月的时间里完成的21张绘画作品,跳跃的荧光色好像一场场狂欢派对;而如何去拿捏荧光色在整个画面中的比例、位置与表现形式,则是高露迪思考的问题。

无论是童年、学生时代还是现在,“闲不住”的高露迪总喜欢不断去尝试创作上新的可能性。2015-2016年,高露迪首次尝试灰色,完成了一系列比较中性的绘画作品。画面上的荧光色消失了,黑、白、灰首次出现了,而作品的呈现也从之前的宣泄感转为控制感。“荧光色和黑白灰其实都一样;唯一的区别是,有没有创作出一张好的画。”高露迪觉得这次尝试,在颜色与结构上开启了他更多的可能性:“一是颜色的倾向性,同时要在色彩中玩出不同的质感。这种训练对于我是必要的。它让我探索了灰度上的颜色,让我更能了解颜色的属性。而且当颜色变弱之后,画面的结构会变得更加强烈,所以形就会很重要,这也让我对结构的认识更加细化。”在这批作品中,高露迪更多去关注如何控制画面,从笔触到基本。 “其实线与面是一个组合的状态,就好像乐高玩具一样,需要去整合,是对于形的整合。”

2018年个展“果实”呈现了高露迪首个“命题类”绘画系列,这个系列作品的形象都是“黄桃与骷髅”。其实这两个元素在早期高露迪的绘画中就时常出现,并一直贯穿到现在,不同的只是表现方式。“黄桃”是高露迪“记忆中最甜的东西,黄桃罐头中每一片都被切得差不多大,那是一种工业化的产品”。在“果实”系列中,荧光色又回归了,大量荧光黄的黄桃切片、头骨被放大——《P1》黄桃的果核好像黑洞,《S7》的头骨切片好像时间隧道——带来一种陌生之感。

骷髅,是高露迪一直以来都比较喜欢的意象,这可能最早源自他童年学画时在老师工作室里看到的真实头骨。而无论是“伏地魔”等动画片中的“坏人”形象,还是亚历山大·麦昆(Alexander McQueen)的服装设计,骷髅都是现代流行文化中一个非常大众化的元素。在高露迪眼中,骷髅除了它的象征意义之外,有趣之处在于它“既是一个静物,同时又是一个肖像”。高露迪对于死亡的状态很感兴趣,死亡于他而言不是恐惧,而是“一种飞跃感”。就好像他喜欢的电玩,每个游戏最终都会死,但死并非终结。

高露迪说“果实”这个展览对他很重要,“通过这个系列的作品,我做了更多基本的训练。比如底色对于画面的影响,比如从以前大部分使用直线到这次会更多地尝试曲线、用手感去绘画,比如怎样去调和底色与线条之间的关系等等”。我们可以看到,与之前相比,这个系列的骷髅,曲线的表现方式增多了;而如何运用颜色、线条、笔触去造型,如何增强绘画的质感,是“果实”带给我们的新意。

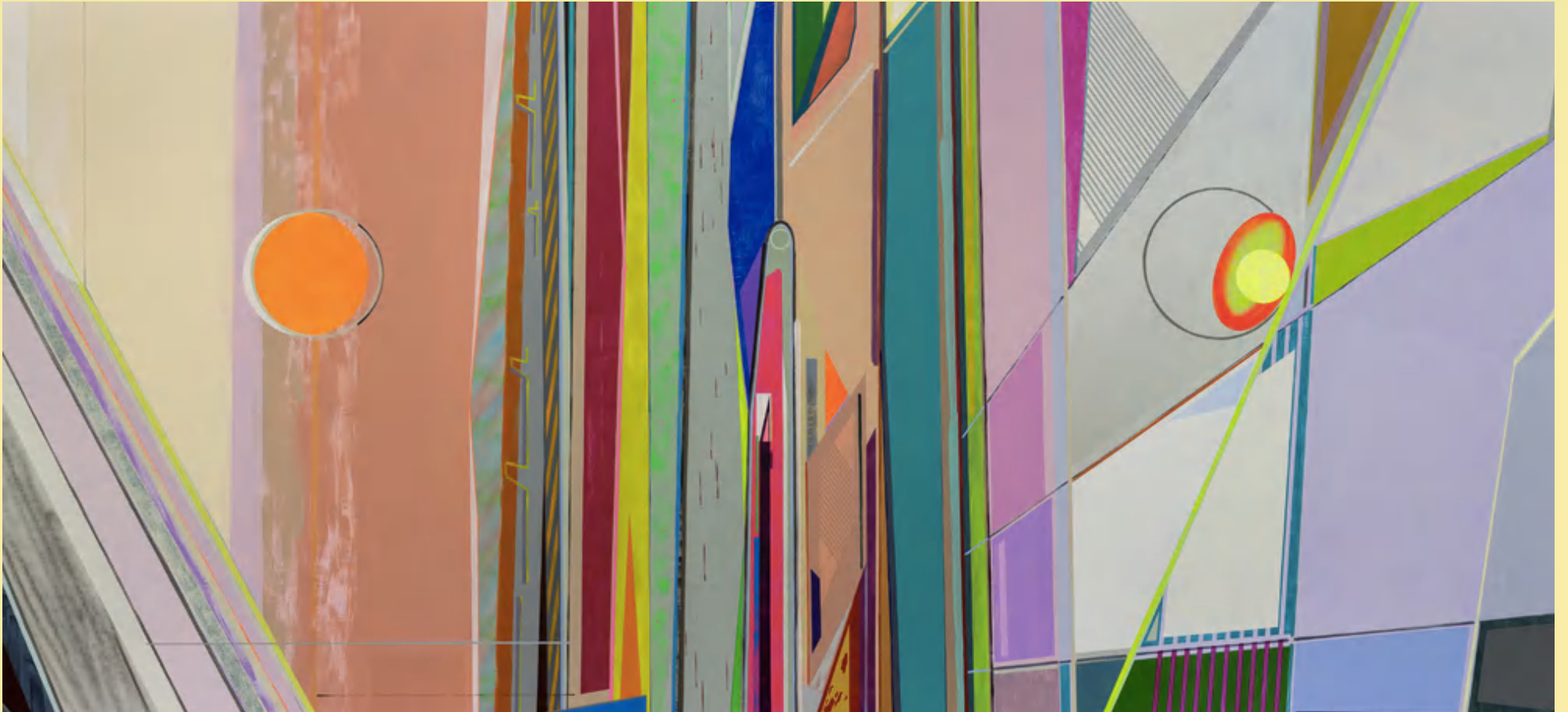
黄桃、骷髅、树木、玩偶、飞机……高露迪绘画中的图像大都源自他的日常生活、网络与社交媒体。选择这些图像不是有意的,而是图像本身能够吸引他。现在高露迪更倾向于选择简单一点的图像,如果是照片,他更喜欢没有摄影概念的普通图片,比如淘宝的产品



1

1
女缪斯,
2016;
2
机场,
2016
3
公主,
2015;

2



照片,因为这样的图片能让他有更大的想象空间。除了画画,高露迪平时最喜欢收集玩具、上网和打游戏。无论是绘画还是打电玩,高露迪都是“难度越高越兴奋”。无论是把荧光色运用到绘画中去增加颜色的种类、可能性与层次,还是通过点线面去控制、调和画面的结构,高露迪不断在训练新的绘画本能。

“每个人都要在不同的时间和空间中扮演好不同的角色(身份)”,高露迪姥爷的这句话给他很多启发与触动。“绘画是人性最大的体现”,提到画画这件事,高露迪总是说,“绘画是我的本能,我必须得去画画;除了画画,我不知道要去干什么”,质朴而有力量。

artnow 独家对话高露迪

2019年你读过的对你最重要的一本书是什么?

《马蒂斯在巴恩斯基金会》(Matisse in the Barnes Foundation)。马蒂斯是我一直很喜欢的一位艺术家,这本书是目前为止他最全的作品集。巴恩斯基金会在美国的宾夕法尼亚,是世界上收藏法国印象派以及后印象派画作的最好的博物馆之一。书中给我印象最深的,是马蒂斯如何为基金会创作委托作品的过程。当时已经80多岁的马蒂斯,为了创作三个大型弧面壁画,画了近百张手稿,他对艺术创作的认真对我触动很大。我反复看那些手稿,感觉风格也很像他的剪纸,去繁从简。

你与社交网络的关系是怎样的?

我其实是个网瘾少年,每个人都有想要逃避的时候,我觉得网上相对更加公平,而且我的很多艺术家朋友最早都是通过网络认识的。艺术与社交(注:人与人之间的交流)有特别大的联系,如果没有那样的社交,艺术也不会发展到今天这样。我觉得QQ就是马车、汽车,微信就是一张信纸。对于我来说,社交网络只是一个工具,它能够帮助我更快捷、更高效地去了解别人,也同时让自己拥有多个角色。

你常常提到绘画其实和打游戏差不多,你指的是?

在绘画中,我也会保留一些游戏性,比如质感,比如不同方法产生的不同的颜色的效果。我喜欢打《绝地求生》(吃鸡)。做一个比喻吧,在开始画画时是不嗨的,准备各种颜色、构思的过程就好像游戏开始阶段需要在大圈里去捡各种装备。但到了游戏的小圈(天命圈)之后就会兴奋起来,因为需要很理智地去运用不同的武器,这也基于整体的判断。虽然判断是本能的,但本能也是可以训练出来的,不能完全地去相信经验。



3