PRESSBOOK

Takashi MURAKAMI

The Art Newspaper

July 2019



人格要有多分裂才会想得出要以自己对战自 22偏偏、村上降就是一个放不过自己的艺术家。经 历过挣扎。有故事的艺术家才能成为好艺术家,不 过,好艺术家绝不等于好卖的艺术家。正因为"好" 与"好卖"常常被看成是对立的。很多人会自动把村 上隆归为"好卖"而漠视他"好"的一类。6月1日,在香 港大馆尚代谢术馆(Tai Kwun Contemporary)开 幕的展觉"村上隆 对战 村上隆" (MURAKAMI vs MURAKAMI) 就站在了种种对立的立场上,为村上 隐塔建了对打自己的擂台。

的太阳花。村上隆一直是艺术鹅界的宠儿,曾与 年展上,村上隆正式通过作品《Mr.DOB》提出《超 认出了掉落花瓣的样子,并重新贴上墙面。 Louis Witton等奢侈品品牌、潮牌如Vans, OFF- 扁平宣言》。此后的2001年, 村上隆在洛杉矶直接 及其生活中的矛盾一面。

村上隆在香港大馆开幕的个展"村上隆 对战 村上隆", 站在了种种对立的立场上,为村上隆搭建了对打自己的擂台

"最近我常常在想一个问题:如何维持我公司的营运,不让它破产, 让它持续发展,我赢;它倒闭的话,我输。其实游戏就那么简单,对不?"

作为艺术家, 村上隆因思考形象与艺术的关系 作的音乐动画 (You should see me in a crown)。 百创作 MrDOB。在展览里、他表示自己的DOB项 这次展览的大部分作品都是由艺术家村上随的得 村上陸 (Murakami Takashi),1962年生于 目是其处理流行卡通人物和在艺术史留名艺术家 力助手 Shisho 率领团队于场馆里即场绘画而成

术,曾如今年三月跟流行音乐人Bille Elish合作创有与他画廊合作过的Mr. Madsaki, Diego等来自面衍生出诸多不同的可能性。

术逆荷艺术圈的一年,在4月香港苏富比春拍特别 推出的私人收藏专场"NIGOLDENEYE® Vol. 1" 上.Nigo所藏潮流艺术家KAWS作品《The Kaws Album》(2005)最终以1亿港元落稳, KAWS携手 优衣库推出联名UT的线下门店遭遇哄抢的视频痰 传网络, 无疑也成为了另一影响力的明证。对于村 上隐这位强迫文化的清深衰变来说 这是否也代表 他对艺术未来发展趋势的看法?

回想二十多年前,村上隆为艺术图带来"超扁 平" (Superflat), "Superflat"为村上降带来金钱, 日本东京,是最具影响力的当代艺术家之一,其 的普遍性而创作的作品。1993年,是Mr.DOB于名 的,据说,有一次,一块约2厘米长的太阳花花脚撞 而金钱似乎却为村上障带来外界的批评。当年的 作品用色神丽,代表作便是那些令人现在又愉悦。古屋首次诞生的年份,在1998年约第二届亚太三 落了,团队便重新翻开几米的贴纸,以几秒的时间 一炮而红,让村上隆在艺术圈的爆光度一步一步 的上升. 村上隐不但在纽约和东京成立自己的工作 当观众看到花上14年创作而成并首次完整露 室, 应对品牌合作的高产量, 他更于2006年成立了 WHITE、川久保投等,以及Pharrell Williams、 以"超局平" (Superfat) 将其个展命名,作品中充斥 面约《宇宙初生的感声》,便会被金碧辉煌的画面 Kaikai Kiki 画廊。"超扇平"的诞生至今已逾二十多 Kanve West等音乐人合作,将潮流文化及艺术融 着日本动漫文化中约二维元素,同时也提讨了战后 借住,一旁约房间则放荡了村上隆的私人收藏,他 年了,时至今日,社会脉络都已截然不同,"超扁平" 为一体。本次展览展出通60件村上隧画作及雕塑。 日本社会中普遍存在的消费主义和脚宅族志物癖 以"癖"形容他的收置现:"我收集的艺术品不是很 会过时吗?村上隧在接受《艺术新闻/中文版》专访 让观者在体验式场景中,感受村上莲的标志性创作 现象。如今村上莲的创作方式运用诸多数码化的技 昂贵。但我约收藏靠与日俱增",同一间房间内,亦 时回答语:"其实不一定的,这词语正被不同人解读

人物 艺术家

2019年7月/8月/第70期/27



你说过你觉得在大馆的这次展览是你最好的展览 之一。你可以解释一下吗?

这次展览题目叫"MURAKAMI vs MURAKAMI" 初次看到这题目,我觉得像是一场游戏,两个角色 的斗争。这双方分别代表着什么不同的含义? 这 之间的斗争又是什么? 我觉得这个话题确定很有趣。你们怎好一代会觉 形的根本覆盖通晓 但是一开始我很难想做这些 他们约名字作为品牌命名。而另外一个Murakami 笨的决定。但最终结果出来是很好的。我觉得跟策 就是私密的自我。人们都知道我的背景,知道我的 展人之间的沟通很重要。 作品. 都知道我的绘画风格。所以这里指的是公众

如果这是一场战斗游戏的话,两位村上隆会用什

得不做一些决定来确保我的公司能够继续生存下 法永远都会吸引我。我觉得他将亚洲文化和西方文 如果一件艺术作品被它所附带的科技所左右的话。 去,有些决定并不一定是我喜欢的。最近我常常在 化结合起来,是一种很好的平衡。

周边产品, 袋子什么的, 这就是对战嘛, 其他人看

要知道,事实上运营是很困难的一件事,

很不一样了。 我有过许多的办展经历。两三年前、我在俄罗斯办展 不一定是变的。一开始其实是这样的.在我开始用 技术运用。 时,我认为那是我当时办过最好的一次展览。但是 "超扁平"这词后,开始有人问我可不可以创作一卷 这次的展览之所以更好,是因为我和我的策展人之 "超扁平"的雕塑,但雕塑又怎能会是平的呢?这对 间有着很好的沟通。他两年前就会来我的工作室及 我来说、人们开始用不同方法演绎"超扁平",这是 艺术、譬如你画廊里的Madsakl,或是年轻一点的 展览与我沟通。比如这次的展览有一个房间用了巨 很有趣的。每次访问后都会有不同人对"超眉平"做 TengaOne,在拍卖或是艺博会上都有很好的成 不同的演绎。五六年前,还可以。但我觉得,到了今 得这像是一场游戏比排。然而我很老了.看东西都 但Toblas就会说:Takash,你可以这样做吗?打个比 天就不闯了。在那时的社交媒体上,人们还可以相 说到Madsaki,其实另有故事。一开始我在 比较老成肥。我觉得第一个Murakami代表着品牌 方,你可以用比整纸便宜的布料吗?那时,我其实不 信信源,但现在的社交媒体充斥着假新闻,又不如 Instagram看到他的作品,很喜欢,就给他发讯息, 化的自我,就好比Christian Dior和Louis Vuitton用想用便宜的布料,我有时候会想,为什么他会做那么道背后由遗在握担着,这都为沟通带来更多落差。 你会认为现在的社交媒体算是一种艺术形式吗?

我并不这样认为。我认为这只是一种媒体、就像电 说到和你策展人的沟通, 我很好奇, 因为握我所 视在我那个年代一样。 知. Tobias可能具有较多在体制里做展览的经验。

我对于你的艺术作品里的科技运用有一个问题。 我注意到这次的作品很多都用到数码科技。你 每一位策展人都有着很不同的想法,而我希望每次 都可以跟随他们的想法,分享想法,我认为新的想 怎样看待将新媒体与艺术结合起来的趋势?

> 一旦这个技术不再新潮,那么这件艺术作品也就会 失去对于观众的新鲜感。其实这也是为什么我不愿 太理会历史,都只顾品牌和个人的历史。我们要认

你在展签中的文字表达很有意思。其中一个告诉 意在我的艺术作品上运用过多现代科技的原因。 观者,是你内心的愤怒激发了Mr.DOB的创作灵 感。你现在还会对什么感到愤怒吗? 也就是说你会将更多的精力集中在深层、有意义 哈哈,有时我还会很信怒,特别是对于在我的公司 的内容,而不是在科技上?

的问题。还有,你身旁的翻译都好贵的。 作品可能会有成果。但如果艺术家只注重应用最新

艺术界一直在变化,你如今怎样看待你的"超扁 潮的科技,以此为基础进行创作,那么这样的艺术 可能艺术都不再在画廊里发生了,会在街头。 平"(superflat)艺术概念呢? 你觉得"超扁平"这 作品很难经得起时间的考验。就好比达·芬奇时代 对,我同意。

概念存在的语境是否在变?因为整个脉络已变得 的油沥作品,只有少部分保存完整,并被我们知晓, 所以,最重要的还是作品本身,而不是作品附加的

这几年的艺术市场都开始接受流行,甚至是街头 绩。你怎样看这个趋势?

想买他的作品。Madsaki秒回了一个价格, 我要求再 便宜一点,后来我公司有位同事原来是Madsaki 的 好友, 听说了我在instagram跟Madsaki讲价的故 事就取笑我,之后有画廊代理Madsaki.我就不讲 位了在影家喜假定了几件他的作品 頂后来 我就 很自然地邀请他跟我合作。TengaOne是Madsaki 的朋友,都是喜欢街头艺术文化的同一伙人,顺理 成章地,我跟他们也成为了好友。

你怎么看待街头艺术的潮流。

艺术圈的观众越来越年轻化,而年轻一代其实不 清新的市场是由这群人所建立而成的。这就是构 成新的市场的人。而在拍卖里,什么人都有,是另 一种说法,同想上两世纪,在1970年代的美国艺术 市场兴起以前,艺术只属于巴黎的沙龙,冷战时美 难道不会吗?事实上,经营公司本身就需要很多 内制作电影的一些组织,我们可能会面临难以盈利 如果你可以真正理解并运用一个技术在你的艺术 国大力发展当代艺术改变了局面。到了今天,过去 作品里,并将其发挥最大优势,那么你的这件艺术 五六十年了.艺术圈是封候要变革了,





这和你的背景有些不同。

银光下的我和个人的我。

么武器道具? 最近我常常感到关于公司如何运营下去的压力,不

想一个问题:如何维持我公司的营运,不让它破产 让它持续发展,我赢;它倒闭的话,我轴,其实游戏 就那么简单 对不?

你又怎么会破产呢? 资金,特别是做动画的时候,特别花钱。又要制作

Murakami是作为一个品牌,以为我在赚很多钱,但