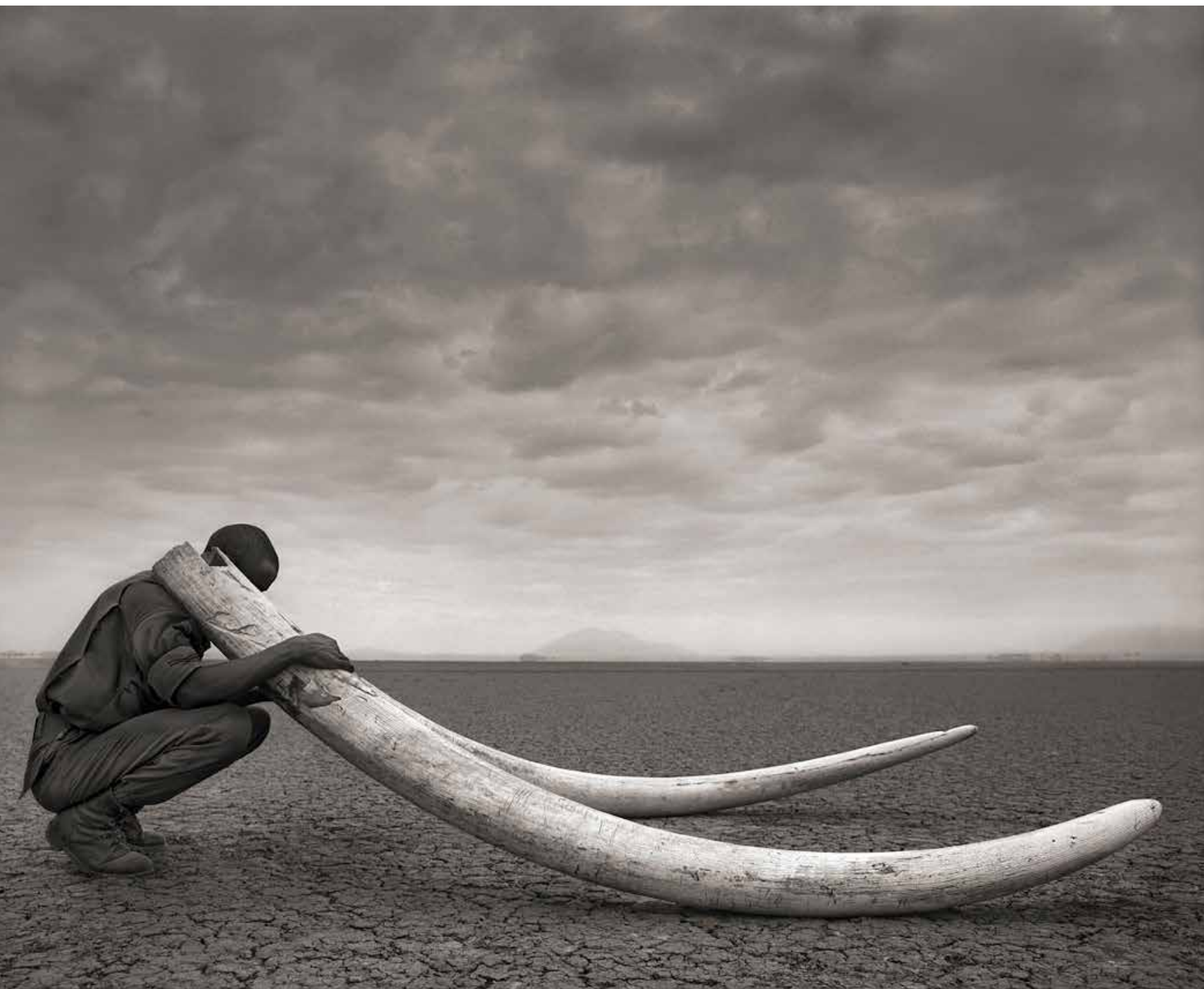




Nick Brandt, Big Life Foundation 2

## 【卷首语】

自从 2015 年第 6 期我刊推出“新媒体艺术与科技”专版以来，转眼已至第二个年头。专版推出以来，我们得到了新媒体艺术创作者和很多跨领域专家的倾力支持，得到了广大读者的热烈关注。我刊决心在今后一段时间内对于新媒体艺术与科技专版进行拓展和深化，在此殷切期待各界朋友对我们继续地支持和鞭策。

本期《热点人物》栏目，我们将聚焦吴俊勇先生的视像创作。这位集动画、影像、装置和纸本绘画创作于一身的当代艺术家，其艺术理念充分说明了当代艺术积极面向新的媒介、新的技术形态和新的视觉文化生态的潮流导向。

在本期的《展览现场》和《艺术视野》栏目中，我们推介了一批勇于跨媒介尝试、对信息科技和人文景观进行深刻探索和敏锐反思的艺术家和艺术事件，是的，其中也包括，在艺术家本人缺席，而影像在场的情况下，当代新媒体所特有的那些艺术传达模式——有关这些现象的思考，不仅有利于当下艺术的学理前沿，亦同时有助于我们对于整个艺术史历程进行生动的理解。

我们相信，在新媒体艺术与科技领域，一场更深刻的变化甚至变革，已设定在不太久远的未来。

天津美术学院学报执行主编 邵亮

2016 年 2 月

## 【 Editorial 】

Now it is already the second year since the publication of the first “New Media Art, Science and Technology” special issue as the sixth issue, 2015, of our journal. We have received great support from new media artists and many interdisciplinary experts as well as close attention of readers since then. We have decided to widen and deepen the content of future “New Media Art, Science and Technology” special issues, and we look forward to continual support and encouragement from friends of all walks of life.

In Hotspot Figures column of this issue, we focus on the works by Mr. Wu Junyong, a contemporary artist who works on animation, video, installation and painting on paper. His artistic ideas agree with the development trend of contemporary art using new media, new technical forms and new ecology of visual culture.

In the columns of Exhibition Reviews and Art Vision of this issue, we focus on a group of artists who are bold in making cross-media attempts, exploring and reflecting on information technology and places of cultural interest, and some relevant art events as well, including also the special artistic communicative modes peculiar to contemporary new media when images are present but the artist absent. Reflection on these phenomena is not only beneficial to the present art theoretical research, but also helpful to our understanding of the whole course of art history.

We believe that in the field of new media art and technology, a more profound change or even reform is bound to come in the near future.

Shao Liang, executive chief editor of Journal of Tianjin Academy of Fine Arts

February 2016

# 新媒体艺术 与科技

New Media Art,  
Science and Technology

## 本刊声明

本刊为中国学术期刊全文数据库、中国万方数据库、中文科技期刊数据库、博看网 [www.boookan.com.cn](http://www.boookan.com.cn)、超星数字图书馆以及中国核心期刊（遴选）数据库收录期刊。本刊作者提交的论文、图片一旦在我刊发表，即承诺将其数字化复制权、发行权、汇编及信息网络传播权无偿转授于我刊，且允许我刊将上述权利转授给第三方。如果作者在来稿时没有特别声明，即视为同意我刊上述声明。

# 北方美术

N O R T H E R N   A R T

天 津 美 术 学 院 学 报

JOURNAL OF TIANJIN ACADEMY OF FINE ARTS

2016 年第 02 期

总第 101 期

|       |                        |
|-------|------------------------|
| 主 编   | 邓国源                    |
| 执行主编  | 邵 亮                    |
| 编辑室主任 | 金 山                    |
| 编 辑   | 路洪明 艾 姝 陈期凡<br>笪杨洋 张予津 |
| 英文编辑  | 李本正                    |
| 美术编辑  | 张 睿                    |
| 整体设计  | 商 毅                    |
| 网络编辑  | 苏 涛                    |

|           |             |
|-----------|-------------|
| 编 委       | 王 帅 王伟毅 王丽莎 |
| （按姓氏笔画排序） | 王爱君 刘姝铭 祁海平 |
|           | 李孝萱 李志强 张 锰 |
|           | 张耀来 邵 亮 范 敏 |
|           | 郭振山 阎维远 彭 军 |
|           | 景育民 薛 明     |

本期策划编辑 邵 亮

|      |                            |
|------|----------------------------|
| 主管单位 | 天津市教育委员会                   |
| 主办单位 | 天津美术学院                     |
| 出版单位 | 天津美术学院学报编辑部<br>天津市河北区天纬路4号 |
| 发 行  | 本刊编辑部                      |
| 邮 编  | 300141                     |
| 电 话  | 022-26241506               |
| 制版印刷 | 北京永诚印刷有限公司                 |
| 出版日期 | 2016年02月25日                |

|        |                                |
|--------|--------------------------------|
| 刊 号    | ISSN 1008-8822<br>CN12-1287/G4 |
| E-mail | beifangmeishu@qq.com           |

|        |                |
|--------|----------------|
| 海外总发行  | 中国国际图书贸易集团有限公司 |
| 国外发行代号 | Q4307          |



# 目录

## ■ 热点人物

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| 吴俊勇漫谈: 图像的游戏 ..... | 艾 姝 文字整理 / 006 |
| 关于吴俊勇的评论摘要 .....   | 王楠楠 文字整理 / 014 |

## ■ 展览现场

|                           |               |
|---------------------------|---------------|
| 不简单的跨界, 艺术与科技的融合          |               |
| ——“简单图像奥秘”影像艺术展评 .....    | 邵 亮 王楠楠 / 020 |
| 向往的世界是怎样的世界呢?             |               |
| ——“不在此地, 不在别处”展前言 .....   | 江上越 / 030     |
| 哈姆雷特之约: 感知未知与存在 .....     | 沙怡莹 / 038     |
| 观看的结构                     |               |
| ——“九宫格——精确的视觉化”展览展评 ..... | 陈期凡 / 048     |

## ■ 艺术视野

|                                          |               |
|------------------------------------------|---------------|
| 技术美学与生命寓言                                |               |
| ——对新媒体艺术家徐文恺及个展“不确定”的观察和误读 .....         | 艾 姝 / 058     |
| 科技与艺术交融之后                                |               |
| ——观“梵高时代·印象派幻影艺术展”随感 .....               | 韩雅俐 / 068     |
| “小影像, 大时代”                               |               |
| ——一场记录并发生着的影像之旅 .....                    | 李 磊 / 074     |
| 展览“不法营造”: 反思文化机制 .....                   | 鲁明军 / 082     |
| 中国当代影像艺术何去何从?                            |               |
| ——由“再影像: 光的实验场——2015三官殿一号艺术展”引发的思考 ..... | 娄 宇 周丁一 / 090 |

## ■ 理论研究

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| 艺术教育中摄影创作的逻辑与方法的再思考 .....   | 高 岩 / 095 |
| 城市·历史·学科化                   |           |
| ——关于都市文化研究的若干思考 .....       | 杨简茹 / 102 |
| 浅析Led光源在家居光源情感化设计的中运用 ..... | 任南南 / 107 |



# Contents

## HOTSPOT FIGURES

|                                                     |                                          |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Wu Junyong's Random Talk on the Game of Images..... | <i>Text sorted out by Ai Shu/6</i>       |
| Excerpts from Comments on Wu Junyong.....           | <i>Text sorted out by Wang Nannan/14</i> |

## EXHIBITION REVIEWS

|                                                                                    |                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Remarkable Interdisciplinary Integration of Art and Technology:                    |                                      |
| A Review of "Mystery of Simple Images" Video Art Exhibition.....                   | <i>Shao Liang and Wang Nannan/20</i> |
| What Is the World We Dream of Like:                                                |                                      |
| Preface to the "Neither Here, Nor There" Exhibition.....                           | <i>Egami Etsu/30</i>                 |
| Hamlet's Appointment: Perceiving Unknown and Existence.....                        | <i>Sha Yiyun/38</i>                  |
| Structure of Seeing: A Review of "3×3 Grid: Precise Visualization" Exhibition..... | <i>Chen Qifan/48</i>                 |

## ART VISION

|                                                                                                 |                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Technology Aesthetics & Life Fable:                                                             |                                  |
| Observation and Misreading of New Media Artist Xu Wenkai and His Exhibition "Uncertain".....    | <i>Ai Shu/58</i>                 |
| After the Integration of Technology and Art:                                                    |                                  |
| Impression of "Van Gogh Age: Impressionism Exhibition".....                                     | <i>Han Yali/68</i>               |
| "Recordings of Time" : An Imaging Journey Recording What Is Happening.....                      | <i>Li Lei/74</i>                 |
| The Exhibition "Construction without Rules" : Rethinking About Cultural Mechanism.....          | <i>Lu Mingjun/82</i>             |
| What Course Will Chinese Contemporary Video Art Follow?                                         |                                  |
| —Reflection on the Art Show of "Beyond Image, Laboratory of Light, 1 Sanguandian Art 2015"..... | <i>Lou Yu and Zhou Dingyi/90</i> |

## THEORETICAL RESEARCH

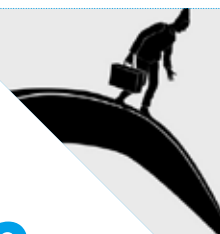
|                                                                                            |                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Rethinking about the Logic and Approach of Photographic Creation in Art Education.....     | <i>Gao Yan/95</i>      |
| City, History, and Disciplinization:                                                       |                        |
| Thoughts on Urban Culture Research.....                                                    | <i>Yang Jianru/102</i> |
| The Application of LED Light Source to Emotionalized Design of Household Light Source..... | <i>Ren Nannan/107</i>  |

## 吴俊勇漫谈：图像的游戏

我现在是越来越不去定义某些词汇。其实我个人做得特别古典，但有时候会被划分到新媒体。但我认为，没有媒体是绝对新的，老的媒体被赋予新的使用方式它就成为新的，比如说皮影、剪纸等等，从来没有人这么用过，但你这么去使用就是创新，“新”还是“观念的新”和“视角的新”。

还是要看作品是否有趣，有想象力。作品里新旧本来就不是一个独立的判断标准。不管新的技术还是老的媒介，你如何把它用出新意，这就是“新媒体”。至于好坏，那是另一个概念。

06



## 不简单的跨界，艺术与科技的融合

——“简单图像奥秘”影像艺术展评

科学技术的每一次进步，都会对艺术的发展产生或多或少的影响，在这个信息技术高度发展的时代，与技术发展同步繁荣起来的新媒体艺术，从其诞生伊始就与科学技术之间血脉相连。新媒体艺术以光学媒介和电子媒介为基本语言，以数字技术为核心，在实质层面看新媒体艺术的产生可谓是艺术与科技综合作用的结果，是艺术与科学的完美融合。在这个意义上，新媒体艺术的诞生使艺术与科学的界限变得模糊起来，或者说丰富起来，由此，“跨界性”与“科学性”逐渐成为当代艺术的一个重要的发展趋势。

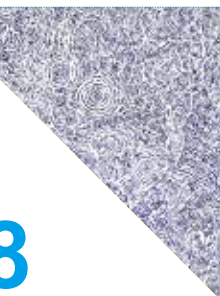
20



## 哈姆雷特之约：感知未知与存在

我们在时间的轨迹里川流，我们向往彼岸的圣地，却又无奈现实的窘境，我们活在这个年代里，尽力去改变自身，化为一座沟通现实与理想的桥梁。艺术家们留下他们的作品，而作品就是他们自己，是经过人生的磨炼而沉淀下来的果实，在我们与之接触的那一刻，我们与艺术家感同身受。“哈姆雷特之约”采用多元化影像模式，利用影像媒体、交互体验的创作形式拉近了艺术家与观者的距离，使观者直接触碰艺术家的创作灵感。在艺术创作与欣赏的同时，艺术家注重作品与当下现状的思考，推进了当代艺术的发展。

38



## 技术美学与生命寓言

——对新媒体艺术家徐文恺及个展“不确定”的观察和误读

从更宏观的人类技术发展的语境中看，上述从数字编写到实体制造的过程，在某种程度上还可能隐喻着基因技术之所为，是有历史、现实信息作为支撑的“生命寓言”。若将徐文恺的《Meta》所演示的创世神话和他创造的《图腾》未来人联系起来，假设后者是前者的延续，那么人类或许已经从古代制造墓葬“人偶”的阶段，奔向基于生物技术的克隆多利羊、人类器官的生物复制，最终造人的现世神话。《Meta》图像的底层数据就是“基因”，而作者对数据运算的干预就是“基因改写”，最终我们看到的各种图像形态就是“基因控制后的新生命”。

58



## 中国当代影像艺术何去何从？

——由“再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展”引发的思考

现代语境中的影像艺术概念至今仍十分模糊，难以界定，但从另一角度来看，这也正凸显了作为“实验艺术”“先锋艺术”的影像艺术的多样性、开放性与包容性。影像艺术的命名主要用来区别于架上绘画、雕塑、建筑和现成品装置等艺术形式，与电影、电视剧、纪实摄影等传统媒体影像。影像艺术主要包含静态影像、动态影像、新媒体艺术等。它的兴起依托于照相机、摄像机、计算机、数字技术等科技的发展，之后逐渐成为一种独立的当代艺术形式。

90



**编者按：**艺术本是游戏，充满想象和未知，而游戏作为一种文化现象，其语言的表达特质看似天马行空、不着边际，却往往具有某种暗示人类文明进程的力量。吴俊勇的作品即是传统和现代艺术相互作用之下的一个“游戏标本”，在他富于想象力的作品中，充斥着传统诗歌的元素和水墨技法，交织着传统的人文气质和超现实的空间感，充满当代的光怪陆离和传奇色彩，也以一种看似玩乐的方式拓展了图像内涵的边界。

**Editor's note:** Art is originally a game, full of imagination and uncertainty. The language of a game as a cultural phenomenon, though seemingly unconstrained and irrelevant, tends to have some power of hinting at human civilization progress. Mr. Wu's works are like a sample game that took shape under the interaction of traditional and modern art. His imaginative works are full of traditional poetic elements and Chinese ink painting skills, and intertwined with traditional humanistic quality and surreal sense of space. The bizarre and legendary quality expands the images' connotation in a seemingly playful manner.

# 吴俊勇漫谈：图像的游戏

Wu Junyong's Random Talk on the Game of Images



吴俊勇 等咱有钱了 动画 4分51秒 2005年



艺术家吴俊勇的工作室在高达 27 层的地方，窗户上贴着那个标志性的戴着尖尖帽子、被四只鸟拉起、悬浮着的人的剪影。工作室里有各种有趣的玩意儿：彩色的剪纸、激光灯、可以用光打出人脸侧影的铁环……他就在这些“玩物”中，时而摆弄它们，时而与记者谈起对新媒体的看法、对图像的理解。

### 最近：市集与白日梦

**艾姝**（以下简称艾）：最近在做什么？还是动画吗？

**吴俊勇**（以下简称吴）：我差不多保持每年一件动画作品的节奏，今年的还在酝酿中。最近在做和以前完全不一样的东西。3 月 20 号我在杭州茶部有个项目，耿建翌老师他们负责的一个好玩空间。他们的很多活动让人感觉莫名其妙，有趣但很难定义，比如每次请一个艺术家来做一个跟吃有关但从未出现过的活动；从小学课本里找一篇素材，去上一堂公开课等等。这次他们邀请我做的项目是：作品可以卖，但不是衍生品，也不是常规画廊的展览。所以，我根据那个空间就提交很多方案，跟以前个人创作不一样的东西。很多想法以前只停留在假想阶段，在这里实现出来后发现，有些好玩的想法做出来反而无趣，有些简单的想法反而有无穷的可能。

**艾**：那么在媒介方面有什么突破吗？

**吴**：其实我所涉及的媒介特别多样，只是平时展览大多都是动画，只使用投影。你看，这个激光器材就特别好玩。（说着就拿起机器展示，投到墙上是一个活动的小人。）这个可以投到对面的房子上，这个质感跟投影就不一样了，可以投到户外建筑上，很亮的环境也可以使用。

**艾**：这个激光投射出的运动的影像可以有多长？

**吴**：理论上，可以无限长。这个本来是在舞厅里面使用的，可以和声音同步。我还在试验，自己在研究。其实那些

传统的媒介，被你赋予新的使用方式，可能就是创新。我差不多每天都在工作室里折腾，对个人来讲，它是新的突破。

**艾**：那你最近主要在做茶部这个项目？

**吴**：差不多，也在画画，各种尝试。其实很多时候都是几个事情同时在做。

最近我特别想做一个和集市摆摊有关的东西，很好玩。因为我自己做的事情特别杂，一会儿做贴纸、动画，一会儿做雕塑、剪纸，一会儿做纸本、油画，一会儿做文身，我现在有时也给人文身。这个就是一个“地摊集市”的概念。每个东西之间好像没有什么关系，但是它们可以放在一起，有点像杂草丛生的森林，形成一个时空蒙太奇的场。

**艾**：但蒙太奇是历时性的。

**吴**：对，时间线的。嗯，谈到这个，我发现，其实绘画里也有蒙太奇的，就是空间中的蒙太奇，在不同图像间建立链接。因为我们眼睛看图像，它是有先后顺序的，在空间中看时间，而录像就是时间中的空间。其实很多时候，我们都在做关于时空的蒙太奇。

**艾**：就像敦煌壁画《萨埵太子舍身饲虎》（北魏）那样的吧？

**吴**：对。其实绘画课的时候，我就让学生把时间线的东西打散到一张绘画当中，这时候就又有时间又有空间。特别训练他们叙述想象能力和图像表达能力。

**艾**：您主要教授新媒体专业的学生。在美术学院的教学，为了使一个学生未来成为新媒体艺术家，需要培养的也是这种能力？

**吴**：对，就是想象力和表达能力。因为我发现，每个人做梦的时候都很精彩，每个人做梦的时候都是大师。梦境都会极其超现实、疯狂、震撼。可是大多很快就忘记了，其实也无法被说出来。如何把梦变成视觉，变成声音，把好玩的事情说给他人听，这就是一种能力。听到音乐，我



吴俊勇 “乱相”之“元芳，你怎么看”  
网络项目 2011 年



吴俊勇 “乱相”之“吹牛”  
网络项目 2011 年



吴俊勇 “乱相”之“清场”  
网络项目 2011 年





吴俊勇 时间的胃 装置 尺寸可变 2011 年

也很兴奋，可是我弹不出来。你得有这个能力把它变成那个东西。小说家利用文字分享他的梦境狂想。需要训练一种如何编码的能力。

艾：那您的作品是梦境吗？

吴：我觉得我每天都在做白日梦。

艾：那你的作息时间呢？

吴：非常的不规律，没有一天一样。（笑）

### 当代艺术：反视觉

艾：您觉得当前中国的新媒体艺术圈，好玩吗？

吴：其实我不太关注艺术圈，因为我特别喜欢有图像的东西，但现在很多当代艺术是“反视觉”的。那些早期探险家制作的标本图像，那些稀奇古怪的版画书，太感兴趣，那个东西才好玩。你得关注别的领域科目，再回过头来做一些事，才会好玩，是相互滋养的东西。

其实我大量的资源来自非常传统的绘画，很民间的那种艺术，或者是西方传统的宗教艺术，或者是一些文学里面的东西。然后我把它变成视觉。当代艺术很重要的一个方式就是根据系统来工作，比如绘画，别人那么画，那我该怎么

画。如何跟游戏规则扣得非常紧；但我个人不太用这个方式工作，我是很民间的、田野的工作方式，很个人的视角出发，属于美术爱好者的自觉修炼那类。

艾：如何定义“反视觉”？

吴：很多时候，它首先出来的是一个概念的东西，像一个文献一样的东西，然后再构一个事件，或者再构一个对什么东西的思考。我个人对当代艺术的研究特别少。

我们通常说的艺术家是视觉艺术家，如果没有视觉或弱视觉的作品呈现，个人感觉不太有感觉。

艾：如何界定“新媒体”？

吴：我现在是越来越不去定义某些词汇。其实我个人做得特别古典，但有时候会被划分到新媒体。但我认为，没有媒体是绝对新的，老的媒体被赋予新的使用方式它就成为新的，比如说皮影、剪纸等等，从来没有人这么用过，但你这么去使用就是创新，“新”还是“观念的新”和“视角的新”。

还是要看作品是否有趣，有想象力。作品里新旧本来就不是一个独立的判断标准。不管新的技术还是老的媒介，你如何把它用出新意，这就是“新媒体”。至于好坏，那是另一个概念。



吴俊勇 飞舟 动画 三屏同步动画 6分45秒 2014年

吴俊勇 光的肖像 双屏动画装置 2013年





### 艺术之路：版画到多媒体

**艾：**什么时候决定成为一名艺术家的？

**吴：**小时候开始就一直画画。这个事情是一直喜欢做的。大学毕业后也找过几个工作，后来发现不好。这个时代，突然发现可以靠这件事情生活了，大家都可以理直气壮地成为一名艺术家。以前不太有这个可能，以前是做别的工作来养艺术，现在很多人是靠艺术赚钱，再做别的事情玩玩，反过来了。这个社会允许你靠自由创作生存，那你自然会变成艺术家这个角色。但是竞争很大，艺术家变得门槛很低，变成一个接近全民职业的时候，你就得做一种不一样的事情。要慢，要能沉下来的东西。艺术家这个角色不是“成为”，而是各种机缘，不知不觉就走到那一步。

**艾：**做艺术家是怎样的一种体验？

**吴：**在这个过程中还发现了自信。我一直觉得，做艺术首先要拯救的是自己。做艺术是“杀时间”嘛，不然生活就乏味了。做着做着，自己发现打开了很多东西。我很多时候是在自己跟自己过招。

**艾：**为什么要从版画转到新媒体？

**吴：**必须转，因为以前学了版画，毕业之后没地方去做版画，只好一直在画画、做方案。刚好新媒体系招生，就去考研。那个时期录像设备开始廉价起来了，加上影像艺术是个潮流，大家就很自然地选择这种东西去创作。我个人就选择做网络动画、网络互动之类的。一个是因为不习惯人多的创作模式，到现在都是一个人完成动画的所有部分，一个是因为成本很低，只要花大量的时间跟电脑、代码打交道就可以。做出来的作品也不占空间，那时也没有地方展览，认为通过互联网去展览就非常好。想一下，把作品发布到互联网上，任何地方的人任何时刻都可以看到。所以最开始我一直做那一块，做了五年左右。后来展览渐渐多了，我发现网络上的那些作品在展厅里的展出效果不好，也没有想到更好的展示方式。渐渐开始做纯动画，不过跟传统的动画方式不一样，要考虑到影像和展览空间的关系，为什么投那么大的画面，为什么要多屏幕，观众的视觉路线、观众在现场的体验非常重要，因为不是显示器或影院的屏幕放映。

**艾：**网络作品为什么展示效果不好？

**吴：**最早我做网络作品都是互动的，我们坐在桌前，面对显示器，依赖鼠标、键盘、耳机和麦克风，是一种已习惯的观看和互动方式。但把这种方式嫁接到展厅去，就没有那个味道。要离开虚拟空间和从展览空间的现场考虑。此外，还有很多的技术瓶颈。对于一个文科生，做编程有关的作品，就越来越发现有一个巨大的知识结构的障碍，过不去。那时候我都是网络上看各种教程自学的。很多算法就让人晕了，只能做基本的，除非作跨界合作。而我很多年几乎都是一个人，也没有认识很多做这方面的艺术家，所以我就逐渐转向

自己比较轻车熟路的、擅长的那一块，比如对图像和文字交杂那一块。

**艾：**那么，过去的版画创作，对您今天的创作有何影响？

**吴：**得到的训练是，动手能力特别好；还得到了想象力的训练。很少有人拿着版画去写生，每次做版画都是一种创作。油画往往会比较多写生的训练，那么就会弱化掉我所称的“往内看的世界”。画版画的时候，你看见的是你的大脑，一个失重的、无序的、想象力的世界。往外看则是一个重力的、像相机捕捉的世界，透视、色彩、光影构成的镜像的外视世界。

而且，那些成功的艺术家、大师，没有人是以版画为主的，所以它没有偶像存在。画油画可能要受到伦勃朗、弗洛伊德等各种人的影响，画得很像他，但版画不是这样。版画比较自由。各种东西都可能成为你的材料，任何媒介只要适合，都可以拿来用。但画油画、写书法就很难跨越，因为太多的规矩挡在前面。但对我们做过版画的人来讲，没有那么多条条框框。

**艾：**虽然没有大师，但在您接受版画教育的时候，你们讨论最多的艺术家是谁？

**吴：**很难讲具体的人，那时信息也少，很多都来自同学的推荐。现在回想版画艺术家最喜欢的是荷兰艺术家埃舍尔。我非常喜欢他。他是一个另类，手头功夫非常好，作品超级理性，又有很强的想象力，跟科学家一样，在二十世纪的艺术史中，他是一个独特的个案。他和当时那么多流派，比如立体主义等等，都是不沾边的。他是被数学家们推崇的，作品里体现了很多算法。他只做版画，所以不在正统的艺术史里面。

**艾：**那么像现代的新兴木刻运动所推崇的那些艺术家，你们还看吗？

**吴：**当然还看的，比如麦绥莱勒、柯勒惠支，比如赵延年老师的阿Q啊，赵老师当时就是我们工作室的前辈。其实这些经典的东西对我也有很大的影响。这些版画做的事情其实并不在艺术系统之内，它跟社会、社会运动有关，是图像的社会力量。前几年我也尝试在网络上做一些项目，也与图像的社会力量有关。2010年左右，我在微博上做了一个项目“乱相”，根据社会事件、实事，每天创作一张图片，被很多人转载了。我就觉得这个就特别有意思。我做着做着，就想到当年的新木刻运动。

图像有它独特的表达空间，高级的图像就是图像在说话，它不是文字的配图。互联网的过滤系统针对的是文字，图像的确能表达不一样的东西。最早的传播、宗教绘画都是图像，因为大多数人不认识字；当年的新木刻运动也是这样，很多人不认识字。像西方的炼狱图、东方寺庙里画的地狱的场景，人一进去就觉得那个场阴森，就会觉得不该做坏事。那些天使头上有光环，自然你就会觉得是美好的形象。

### 好玩的“变形记”

**艾:**喜欢的艺术作品有哪些?

**吴:**有很多,我个人偏爱具象的但有各种稀奇古怪想法的作品,比如博斯、布鲁盖尔、达利、玛格里特。我喜欢的艺术家都很古典,其实我自己随时都会冒出各种想法,有段时间觉得开始枯竭,但发现保持阅读,你就有无穷想象力,反正目前是这个状态。

比如《太平广记》里面的阳羨书生。有个书生提鹅笼在山中行走,碰到一个男子说走不动了,问书生能否带他走。书生说,好啊。那个人就变小钻进鹅笼,鹅笼很小他也能钻进去。走半天男子问书生说要不要休息,书生说好。于是男子就从嘴里吐出食物。之后男子问要不要来点娱乐,书生也说好。男子就吐出一个舞女来跳舞。然后饭后困,男子就睡觉。舞女也从嘴里吐出一男子。云雨之后舞女去陪前面男人,舞女吐出的男的又吐出一个小三,最后每个变出来的人又逐个被吞回去,完全是个大抽屉套小抽屉。我觉得这个故事里有无数图像,无数有想象力的好玩东西。

**艾:**它们如何启发你?

**吴:**我特别喜欢的是文字当中的图像或图像当中的文字。其实我创作的核心就是这些东西,里面有无穷的空间。其实传统图像中有很多好玩的,比如三头六臂。我们听起来可能习以为常。你想,《西游记》里面孙悟空变成各种形象。最好玩的东西却没有被展示出来。一匹马怎么变成一只老虎?我们看到的就是一团烟雾就过去了,太草率了,这个过程里面是没有视觉的,而这是最有搞头的部位。好莱坞的《变形金刚》让我们看得很过瘾,咔嚓、咔嚓的各种变形。其实艺术家要做的是在两个正常的状态之间展示这个变态的变化过程。卡夫卡怎么变成甲壳虫?庄周怎么梦蝶?十个人去变就会有十种方式,个人的独特性和才华就存在于这个部位。常态之外的非常态的东西那才需要想象力,可能性也非常多。我希望做的就是这个填空,从A到B,二者之间的是什么样的东西,就是视觉的“变形记”。

### 创作与媒介

**艾:**看您的作品,人物形象像是外国人。

**吴:**十年前就有人告诉我,看我的作品,感觉不太像一个中国的艺术家。当然,东西方在我这代人已经是个伪问题了。我的创作里面有很重的“市井”和民间的东西。其实我作品图像的核心还是很东方,有前世的话,我觉得我可能是给寺庙画壁画的那些手艺人。现在艺术家偏年轻化,跟他们比起来,我现在是超级东方的。现在很多年轻艺术家对现在的流行研究得非常透彻,不看名字根本看不出来是哪里的艺术家。他们盯当代艺术圈现象盯得很紧。我反看我自己,我觉得自己太传统、太不合时宜了,右手毛笔左手鼠标。

**艾:**您有很多作品中出现了圆形,有什么特别的情结?

**吴:**最初圆形来自于望远镜的效果。后来我做了好几个作品和月亮有关。我喜欢那种形式感。圆和月亮有关,在诗词小说里,月亮和爱情乡愁有关,月的盈亏是情绪的刻度。

望远镜特别好玩的是,它是两个画面的并置。蒙太奇是前后时间的空间,但望远镜是左右眼之间的蒙太奇,有更大的叙述空间,两只眼睛可以不同步,左眼看左眼,右眼看右眼的内容。一个望远镜看出去是两个错位的时空,是另外的语法。

**艾:**为什么喜欢用剪影?

**吴:**因为我觉得它有一种抽象性。它要兼具抽象和具象,但不携带特别具体的信号进来。

**艾:**做动画作品,要使用分镜脚本吗?

**吴:**没有。我是边做边想,边想边做。所以我很少请别人帮忙,大部分我还是农业社会的工作方式,没有特别的计划性。感觉来了就做作品,没有感觉就去做别的事情。这样不太适应高度职业化的艺术生产。

**艾:**您的作品中,往往没有对物理空间和环境的处理。空间在哪里?

**吴:**对,我一直在考虑这个问题。我比较喜欢象征主义,我想给很多东西赋予意义,就像伊索寓言那样。其实寓言只要靠那几个角色的动作和角色间的关系就可以成立,它不需要特定的时空背景。当然,以前的作品是靠主体来让人感受到环境,我现在有点想去做那个环境,弱化主体,靠总体来呈现中心。如果原来做的是一面旗帜在不停飘扬,那我现在更想做那个“风”,旗反而不去动。一个东西做久了,你就会跑到另一个层面去思考了。这两年就在打开自我的东西,更温和,更不带个人情绪的东西。

你看墙上这幅画,都是些“监控鸟”。我现在想的是应该拿掉监视的政治意味。原来想法那些鸟是无处不在的“天眼”,但现在觉得其实没有啊,这不是鸟儿们在互相facetime吗?反而更好玩。为什么要那么紧张呢?把个人的态度拿掉就好,没有烟火味才厚实。观众可以那么去想。现在我不喜欢过分有态度、有判断的东西。

**艾:**最近都是这个路数?有什么有趣的?

**吴:**比如这个蜗牛书法的想法(他指指墙上贴着的蜗牛)。我想,展厅里应该有件书法作品,但现代的黑盒子空间出现书法其实是很怪异的。去看场地,展厅里有很多柱子,这不就是放对联的地方嘛。我要做一个很江南的东西,蜗牛在柱子的爬痕,两根柱子一下子都对上了。但应该是什么句子呢,想了很久,突然想到用企业名字来写诗句,肯定很牛。迅速浮现:松下奔驰宝马,丰田江南布衣。意思是,松树下面宝马飞奔而过,丰饶的田野屹立江南老农。太得意了,恰好做这个活动就在江南布衣总部的空间里,天时地利人和。我还打算在网上征集广告句子,植入各种广告,然后添加到墙上。这样,空间就在时间当中生长。





吴俊勇 月升 单屏动画 5分20秒 2015年

**艾：**是不是可以说是基于媒介来做作品，而不是从内容开始？

**吴：**对，我经常会对媒介来做作品，经常会想这个媒介怎么使用好玩。有时也喜好命题创作，根据外壳填充骨肉。比如，特定的空间它缺个什么东西，那里应该是怎样的作品。

我是用媒介在创作。最早是利用个人网站和Flash，后来利用微博，现在用微信来做，做很多表情。一方面它非常实用，另一方面它可以被无限传播，会失控，传到哪里你都不知道。可能会发现在青海高原上，一个牧民手机上的微信表情就是你做的。在艺术系统之外的东西，特别有趣。这个

可能跟我自己的比较跳跃的喜好有关，我比较喜欢这种基于传播学的创作。

**艾：**看来，您特别喜欢好玩的东西。那您觉得艺术以外的好玩的事情是什么？

**吴：**我乱玩的。这两年玩滑板、山地车、尤克里里、健身、文身等。就是各种折腾，各种消耗，但都能收获到特别有益的体验。比如玩滑板，一下子就感受到久违的下半身，玩尤克里里马上就感受退化的左手。越来越发觉得很多简单道理比别人晚十年才明白，那就是强身健体。感受身体打开身体，我喜欢强悍的大脑，但得有强壮的身体容纳它。又比如研究



吴俊勇 乱花 动画 3分35秒 2009年

早期的标本画、研究传统的浮世绘等等。我研究版画发现为什么近代欧洲文明那么厉害。那些铜版画的线条比头发丝还细，细得吓人，更可怕的是还可以被批量复制。又比如浮世绘，从画稿到雕刻到印刷，各环节高度分工配合。只有工具越精细、分工越复杂，你才能做得越精致越微妙，这背后和整个社会文明有关，就像手表制作一样。

我做文身的时候发现我手太快的缺点，我绘画特别快，但文身它要很慢很慢。很慢地做文身之后，我再去画画会发现：哇！马上进入到另一种状态。可能一分钟画完一张，可是如果一分钟只能画两笔，当你被控制在一个速度之内，它

会呈现出另一种思考方式，另一个世界。

采访稿由艾姝文字整理  
艾 姝：天津美术学院学报编辑

# 关于吴俊勇的评论摘要

Excerpts from Comments on Wu Junyong



吴俊勇 蜘蛛的圆周 8屏录像装置 2008年

## 艺术家简介

吴俊勇，1978年出生于福建莆田，当地浓厚的民间文化极大地影响着他的创作。他在大学研读的专业包括版画和新媒体，目前定居于杭州，职业艺术家，同时任教于中国美术学院。他的作品中烙印着特有的视觉词汇，挟夹着寓言、神话、典故等多种元素。他大多探讨当下社会和政治生活中的荒诞性，以及在这种荒诞中所产生的各种微妙且脆弱的人际关系及社会景观。创作形式多样，涉及纸上绘画、油画以及雕塑装置和动画视频，及网络等多种媒介。吴俊勇强悍的图像创作能力，来自他对于社会的观察，那是一种心怀恶意又自得其乐的窥视。他所创造的这些看似幽默荒诞的形象，隐含着伤感和通达，正如矛盾的两极，其中混杂着浓厚古典情怀的气息和不断跳跃的媒介实验。

## 集评

吴俊勇的意义在于，他是在用图像去反动语言，甚至策

反语言，把语言中潜伏了多年的图像激活出来，他已准备好要去建立一种图像主权法则。这样的雄心早在他的网络Flash时代就显露了出来，当时他以锈零为网名发表的作品就被网络群众认为晦涩难懂，因为他不是用图像去转述文学情节，而是更着力于图像自身的力量。使图像能够以自己的方式生产着意义，这是图像挣脱语言统治的唯一方式。

在我看来，吴俊勇艺术实践的核心正在于去呈现一种图像修辞术，这种图像修辞术不再如罗兰·巴特分析的那样是用图像掩护着语言的运作，而是用图像生成着更多的图像，使意义的生产不断地被延宕在图像链之中，让观看的快感尽量久地保持下去。

——鲍栋（2001年）

对《千月》这件作品，吴俊勇冒险尝试将投影屏幕悬挂于展示空间的天花板下，这也是他第一次以悬挂在空中的屏幕展示作品。他的预想效果是在比较高和开阔的空间进行展示，九个圆形屏幕如九个月亮悬在空中，没有精准的大小和悬挂高度，可以根据不同的展厅灵活变动，圆拱顶最为理





吴俊勇 时间的胃 绘画 2011 年

吴俊勇 千月 9 屏动画 2012 年



# 等待

## WHEN



NO.147  
2012-11-18

吴俊勇 “乱相”之“等待” 网络项目 2011年

想。观众需抬头仰视，或席地而坐，或躺着观看，既可全揽又单个细看。虽然吴俊勇在创作《千月》时，实际构思了九个故事的线性阅读结构，但在九轮“明月”同时升空的状态下，作品并不能绑架观众的视线运动，落入观众眼中的往往是两或三个并行展开的故事片断，画面的阴晴圆缺、气氛的紧张程度都会使观众的视线在几个屏幕间发生飘移。圆形屏幕本身也使画面方位何为正何为颠变得模糊。观众更可以选择从楼梯自下而上、自上而下或在任意位置驻足停留的观看方式，身体的路径制造了作品的观赏路径，这一切都使《千月》赋予每位观众安排之外的私人体验。

——蒯佳（2012年）

吴俊勇以运用Flash动画技术的先驱而闻名。他的作品既辛辣，又如诗般优美，质询着政治话题，技术上很精致，甚至有时像是梦魇，令人想到戈雅。在他的动画中，木偶般的小小人物以及各种杂种动物，被巧妙地组合成各种社会规则的荒诞戏仿，看到他的动画我便会想起南非艺术家威廉·肯特里奇的手绘动画。这些作品也将个人视觉语言与政治或社会规则相融合。吴先生最著名的作品，《当咱有钱了》，是对“新的中国”传统价值观的消失、人们痴迷于财富与成功的带有强烈讽刺性的谴责。

——路易丝·格斯特（Luise Guest，2011年3月12日）

# 路在何方



NO.103  
2011-10-30





吴俊勇 鸟兽散 动画 8分30秒 2010年



吴俊勇 鲤鱼 动画 7分36秒 2007年

五年来，吴俊勇兴味盎然地扩充着他的图像词汇库，他的图像如同多雨的季节里的蘑菇丛，不断繁殖生长。那是数百个滑稽小人的表演，那些身份暧昧的形象，被置入荒诞的、略显淫靡的情境中，他们自行其是，如同自以为是的玩偶，在十秒左右的时间里掠过屏幕，侵占着你的视网膜，如同爱丽丝在洞中所经验的奇异景象。

吴俊勇强悍的图像生殖能力，来自他对于社会的窥淫癖般的观察，那是一种心怀恶意又自得其乐的窥视。从《出游记》到《剧场》三部曲，再到《俚语》，这些图像所呈现的是他对社会、对人情世故的心怀叵测的洞察和诙谐表述。这一切，构成了吴俊勇的社会肖像学。在他试图编织的这个社会中，权力与欲望、政治与色情都是滑稽可笑的。当然，吴俊勇所承接的并不是拉伯雷式的幽默传统，而是市井中的民间智慧与幽默。他所创造的这些可笑的形象，仔细品味起来，在滑稽、戏谑中，竟然隐含着一丝伤感、几分通达。

——高士明（2007年）

开戏剧性的画面，所有的细节以独立的方式互相支配，纷繁的隐喻伴随着一些没有头绪的情节，杂耍狂欢似的胡闹中夹杂着孤独，和机械般的戏谑，动画角色升腾或者下降着被抛向地面又被自己不断地繁殖，横向和纵向的2个空间，这是被简化的二维世界，被刻意戏讽的对象穿梭往复捉弄着自己的无奈。那些被精心设计的角色和道具之间的关系本身就是一些独立的暗示和象征，大球上蹲着的人在机械地拍打着地球，一排滑稽可笑的生殖器上插着小旗穿梭画面……众多这样的影像镜射出想象的残余物，思维的颗粒，诗意被极简化。所有的叙述被浓缩，循环着催眠般的世界，一个炼金术的花园，一个神秘主义的剧场。一个魔术师的舞台。吴俊勇放松地处理着这一切，对他来说没有什么必须加以确认的，同样也没有什么必须去反对的，对他这样一个依附于自己无穷想象和短暂固执的炼金术士来说，外在的世界是他内心的傀儡。

——陈晓云（2006年）

吴俊勇的作品在影像气质上以一种杜撰的巫术仪式展

评论摘要由王楠楠文字整理

王楠楠：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

# 不简单的跨界，艺术与科技的融合

## ——“简单图像奥秘”影像艺术展评

Remarkable Interdisciplinary Integration of Art and Technology:  
A Review of “Mystery of Simple Images” Video Art Exhibition

邵 亮 王楠楠 / Shao Liang and Wang Nannan

**编者按：**随着科技的日新月异，当今艺术的表现形式也在不断变化更新。在这样的文化语境当中，在艺术与科学之间进行对话，实现艺术与科技的文化交融或相互激发，是许多当下的创作者和艺术关注者共同在探讨的热门话题。无论如何，在艺术创作中注入科技元素，实现艺术的多方跨界，这已经成为当今艺术发展的一个重要趋势。

**Editor's note:** With the rapid development of science and technology, the current forms of art are ever changing. In such a cultural context, how to realize the dialogue between art and science and the cultural integration and mutual inspiration between art and technology is a hot topic that many artists and those who are interested in art have been discussing. In any case, it has become an important trend in current art development to integrate technological elements into artistic creation so as to realize interdisciplinary development of art.



鲁晓波 敦煌全景

2015年12月28日下午，清华大学影像工作室 T\_MArt 年度影像艺术展——“简单图像奥秘”在清华大学美术学院美术馆开幕。此次展览由清华美院教师邓岩先生策划，共展出了来自中国、美国、英国、新加坡等不同国度的20位艺术家的45件作品，展出作品主要划分为科技影像、物质影像、生命景观、影像中诗歌、景观影像、建筑形态、电影美术、时尚影像、音乐表演等9个板块。

本次展览并不是传统意义上的一般影像艺术展览，而是清华大学美术学院信息艺术设计系摄影专业的一次跨学科、跨领域的图像实验交流尝试。其旨在利用不同领域对于图像影像“需求”的视觉呈现，寻找各学术领域的价值互补可能性，从而创造出更加有效的价值思考共同体。<sup>①</sup>与一般展览

相比，本次展览最显见的一个不同之处，或许是参展者身份各异；事实上，在本次展览当中，一般意义上的画家、摄影师只占了参展创作者的一小部分，一半以上参展者则是真正意义上的“跨媒介”艺术家——他们分别来自文学、音乐、科技、生命科学等不同领域。参展艺术家工作领域的不同，彰显了此次展览的主题：“以‘图像’‘影像’为媒介，以存在视觉景观判断为线索，力求通过各领域对于‘图像、影像’功能需求的差异及变化，寻求新的视觉判断、思考方式的跨领域转换，创造新的视觉可能及全新的思考出发方式。”<sup>②</sup>

科学技术的每一次进步，都会对艺术的发展产生或多或少的影响，在这个信息技术高度发展的时代，与技术发展同





Geoff Ang 时尚片子





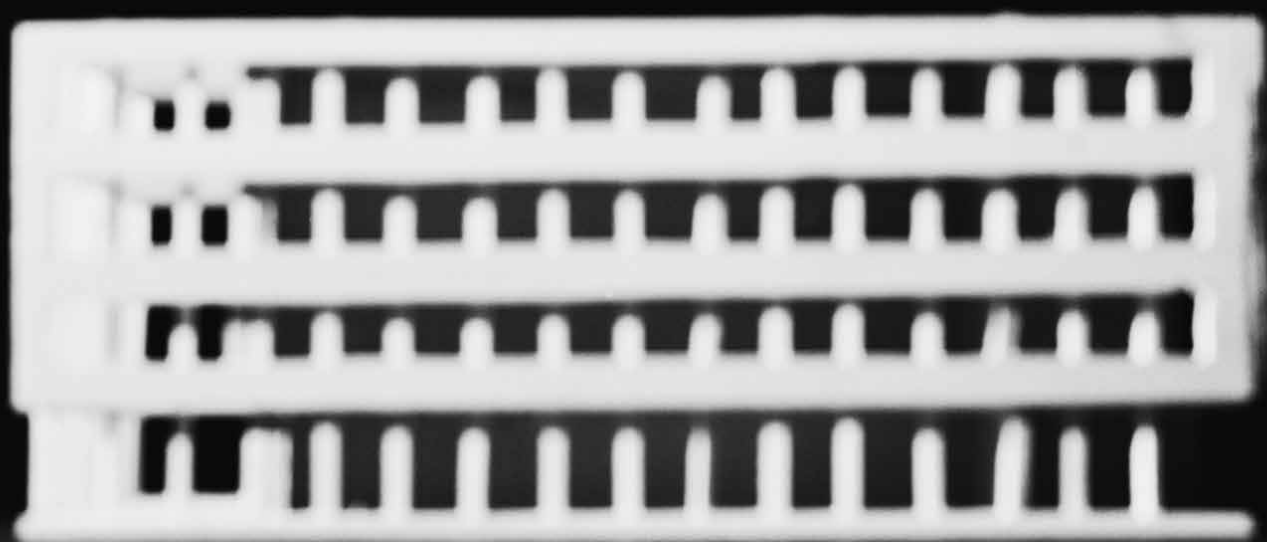
Nick Brandt, Big Life Foundation 1



陈凯 Untitled

步繁荣起来的新媒体艺术，从其诞生伊始就与科学技术之间血脉相连。新媒体艺术以光学媒介和电子媒介为基本语言，以数字技术为核心，在实质层面看新媒体艺术的产生可谓是艺术与科技综合作用的结果，是艺术与科学的完美融合。在这个意义上，新媒体艺术的诞生使艺术与科学的界限变得模糊起来，或者说丰富起来，由此，“跨界性”与“科学性”逐渐成为当代艺术的一个重要的发展趋势。

艺术与科技的高度融合，使更多的科学成果以艺术的方式呈现，更多的艺术作品借助科学手段来表达。此次展览所展出作品《细胞》的作者祁海，是清华大学医学院教授。他长期从事细胞免疫研究，其展出作品是关于微观细胞活动的一段影像截取，作品没有经过任何刻意的艺术处理，但在一个艺术观看的角度上，它却焕发出一种特殊的意义。在搞细胞研究的学者的科技视野当中，这样的图像原本与艺术解读





陈凯 Untitled





邓岩 Watermelon is dropping

邓岩 In a right place







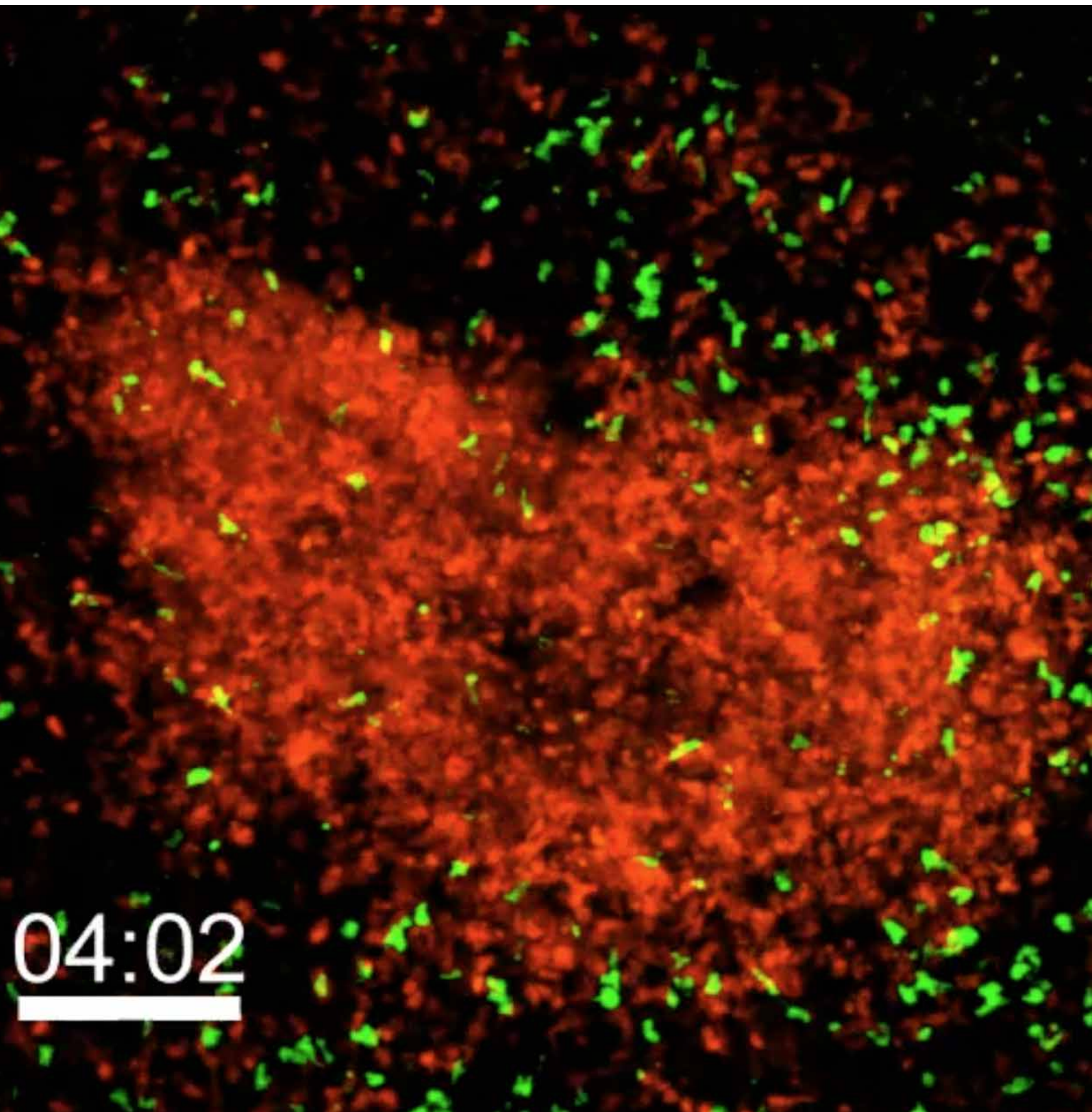
邓岩 Unlimited

无关，但当这样的影像脱离纯技术的情境，而放置在美术馆中，它事实上焕发出了新的文化意义。这并不应该仅仅用“艺术观众对科学的无知”来简单结论，事实上，它表明一旦人们可以因为某种原因超越一般的功利性语境和实用性解读，图像的意义就可以在艺术中变得更为活跃有趣。实际上，这

个作品是一个科学家利用图像对他个人研究状态同时也是其生存状态的一次直呈，借用艺术的表现形式呈现科学研究。在这样的呈现当中，科学意义的图像已经得到了巧妙的重构。

在艺术与科技对话的另一个角度上，李天元，作为一位





04:02

祁海 细胞

当代艺术家，清华大学美术学院绘画系副教授，也正在从长期从事的传统的架上绘画创作中推演出全新的探索形式。他此次展出的作品《皮肤 - 雾霾 - 12 小时北京》打破了以往的创作形式，呈现的是他拍摄的显微镜下的雾霾颗粒。作品表达的完全是一个具有很深绘画功底的艺术家的对于科技，对于人类肉眼不可见的一些特殊景观的好奇与感受。对于细微颗粒物的特殊敏感和特殊关注，同时印证了当代信息视野对于微观事物的关切和担忧，在这个意义上，李天元作品的文化意义和技术意义同时获得了有力的强调。

由于新媒体艺术是艺术与科技的结合，所以许多新媒体艺术作品需要艺术家掌握过硬的技术技巧，才能更好地表达出作者的创作意图。李小黔的《3D 图像》利用 3D 摄影拍摄而成，需要极高的技巧才能把非常复杂的阿拉伯伊斯兰图案呈现为一种细节高度清晰的摄影影像。本件作品的与众不同，一是所拍摄内容的极其复杂性，一是它在艺术构思当中进行技术介入的方式，完全有可能会改变我们看待整个世界的观看方式。九零后艺术家周倩楠的《Mermaid Can》虽然以录像的形式进行呈现，但这实际上是一件兼具装置、行为艺术特征的作品，相关影像使用投影机用超短焦距背投而成，作品中显示的标本是她在欧洲、美国、法国博物馆搜集拍摄的。艺术家创作此作品的意图不是纯粹的影像数据搜集，也不是传统的艺术审美，而更多地来源于一个九零后对于生物细节的特殊关注，这种创作方式与意图被呈现出来后，在我们观者的眼中即形成了一种特殊的艺术景观。

此次展览是“跨界性”的，这一是体现在展出作品涵盖内容与表达方式的跨界，二是体现在艺术家不同工作领域和国度的跨界。来自美国的当代艺术家 Jim Ramer 的参展作品《PENN》整幅作品都以一种反转的形式呈现，正片是他在北欧极地拍摄的，通过 Photoshop 反转得出所展出作品。按照作者的意图，这实际上是在用作品探讨一种“物极必反”的状态，作者通过图像进入到这样一种物质探索中，通过作品呈现出不同文化之间的冲突与思考。同样来自美国纽约的艺术家 Bobby Davidson 的作品《Principia》最重要的意义是呈现了一个驻留在西方大都市的艺术家的一种生存状态，这种状态对于身处大洋彼岸的中国观众而言既有部分的熟悉，更有诸多的陌生，这是一种跨文化图像带来的特殊思考。而在另外一个角度上，图像又构成了一种超越普通语言的信息交流媒介，在这个意义上，理解图像本身的价值又是可以超越国界的，我们可以感知到图像传达的过程，感受到影像的声音与色彩，当我们尝试着以一种更加深入的目光投入起初可能并不熟悉的图像，某种共鸣就会产生。如果开始我们就以简单的内容读解去对作品下定义，不论是对观众、艺术家还是作品来说都是不公平的，在当代艺术多元互动的语境之下，那种单向度的读图模式也早已是不合时宜的。

本次展览的策划人邓岩的《Watermelon is dropping》《In a right place》和《Unlimited》，是他去美国做交流时构思的一套作品，它们尝试着以一种视觉的方式对物质的可

能性进行思考，实际上照片中的每一个物质个体都有它自己的逻辑性，作者所做的，就是在不破坏事物原有形态的基础上使它发生某种感知上的变化。在创作者看来，作品中的每一个物体都有自我表达的能量，作品本身存在着一个内在的逻辑，它会促使思维的惯性与个性之间相互冲突和激发。由此，创作者并不希望观众认为这些作品“仅仅是一些照片”，在创作者看来它更像是一个具有空间的“雕塑”，之所以用图像的方式对这个空间进行呈现，只不过是因在在某些时刻，反思式的照相方式甚至会比简单的三维构型更为有力。

就如策展人和创作者之一邓岩所讲，“简单图像奥秘”这个展览的初衷，就是想通过呈现一种制图景观，寻求新的视觉思考方式，从而带来新的视觉体验。而我们可以看到，正是在这种更新的视觉体验和不断更新的技术信息条件当中，原本或许简单的图像，就呈现出并不简单的文化意义了。

#### 注释：

①本段文字来自本次展览前言介绍。

②同上。

邵 亮：天津美术学院艺术与人文学院院长

天津美术学院学报执行主编

王楠楠：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生



**编者按：**元典美术馆于2016年1月12日开幕的展览“不在此地，不在别处”，是一个集结了中国年轻艺术家作品的展览。这些作品都指向一个相对集中的话题，即“身份”。身处不同地域，艺术家自身携带的身份信息就自然流露出来，形成差异、多元的现象，正如今天世界的缩影。在此，本刊将此展览的前言与作品一并呈现给读者，弥补未到现场观看的观众的遗憾。

**Editor's note:** The “Neither Here, Nor There” exhibition that opened at Yuan Art Museum, January 12, 2016, is an exhibition assembling Chinese young artists' works that focus on a single topic, identity. The artists, from different parts of China, carry their respective identity information that makes their works variant, just like the epitome of today's world. Here, we present to the reader the preface to this exhibition and the works displayed in the hope to make up for the regret of those not present at the exhibition.

# 向往的世界是怎样的世界呢？

——“不在此地，不在别处”展前言

What Is the World We Dream of Like:

Preface to the “Neither Here, Nor There” Exhibition

江上越 / Egami Etsu

Max Avi Kaplan 桦树盒子：闪亮登场 摄影、装置

在北京相遇的美国朋友的一句话至今令我记忆犹新。“我去日本时被称为‘外人’。”他用非常严肃的眼神对我说。当时我情不自禁地调皮地联想，现在在这里你还不是被叫作“老外”吗？全然忘了自己也是“老外”的身份。

“外人”和“老外”在中文里还有更多的意思。不管怎么说，具有移民历史的美国人对此的看法和理解与我们东方人肯定是相去甚远的。但是，我们都会困惑，我们在哪里？我们应该在哪里？同样，我们也会向往未知的世界。因为环境和生理上的原因，甚至人为的原因，我们只能以某种特定的视野来看待世界，这也是无可奈何的。尽管这样，我们还是想走出去，探求新的世界。年轻的我们缺乏见识也没有大的权限，也不太明白这个世界，但此时此地，看这个国家，接触这里的人们，相互影响，形成各种关系。在这里“我”和“他”的界限的最前沿，浮现出表现的激情，产生新的世界。

有时全球化，有时国际化，尽管全球化和国





Tamara Al-Mashouk 许可 影像

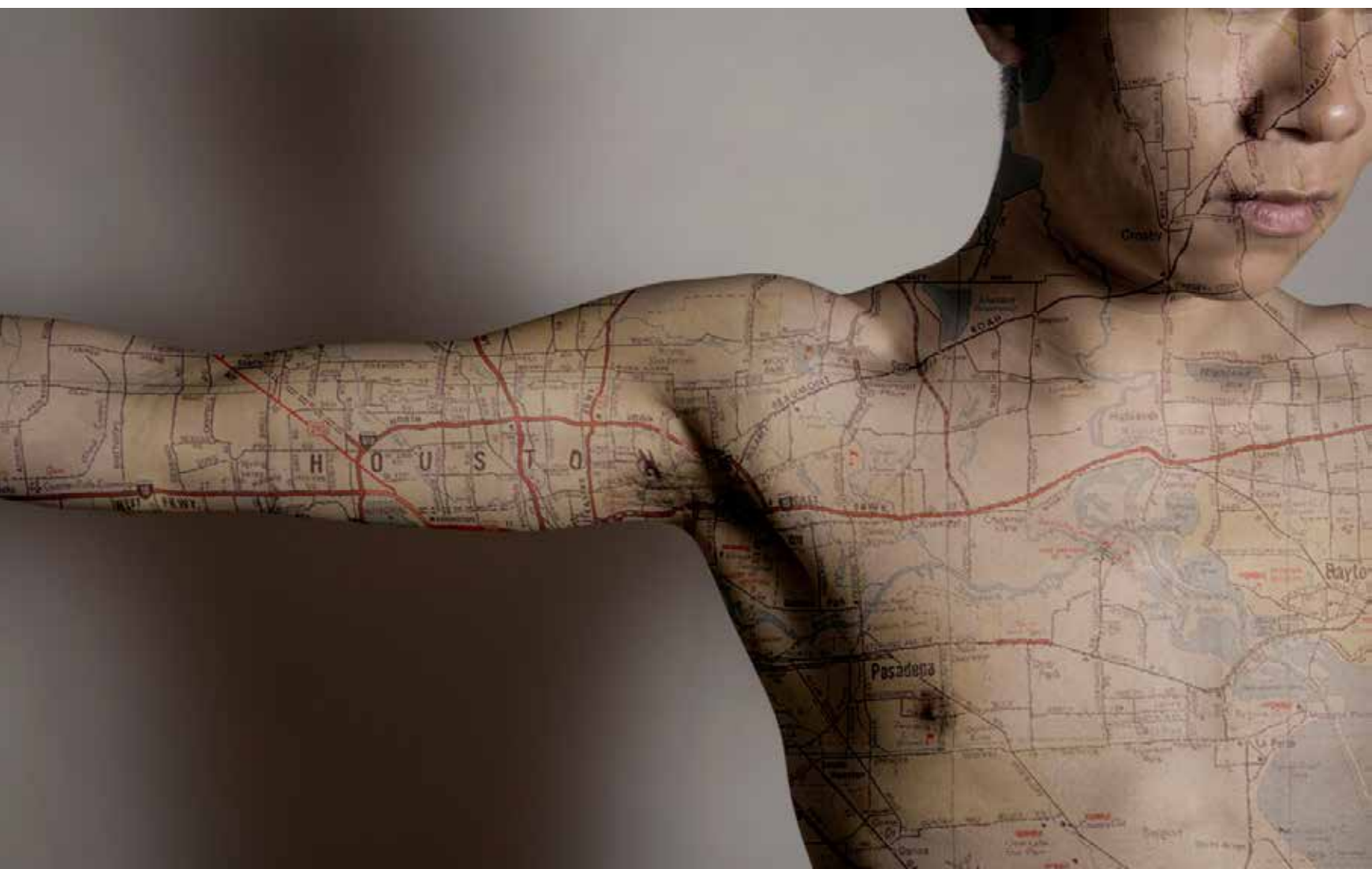
江上越 Babel 影像 2015 年



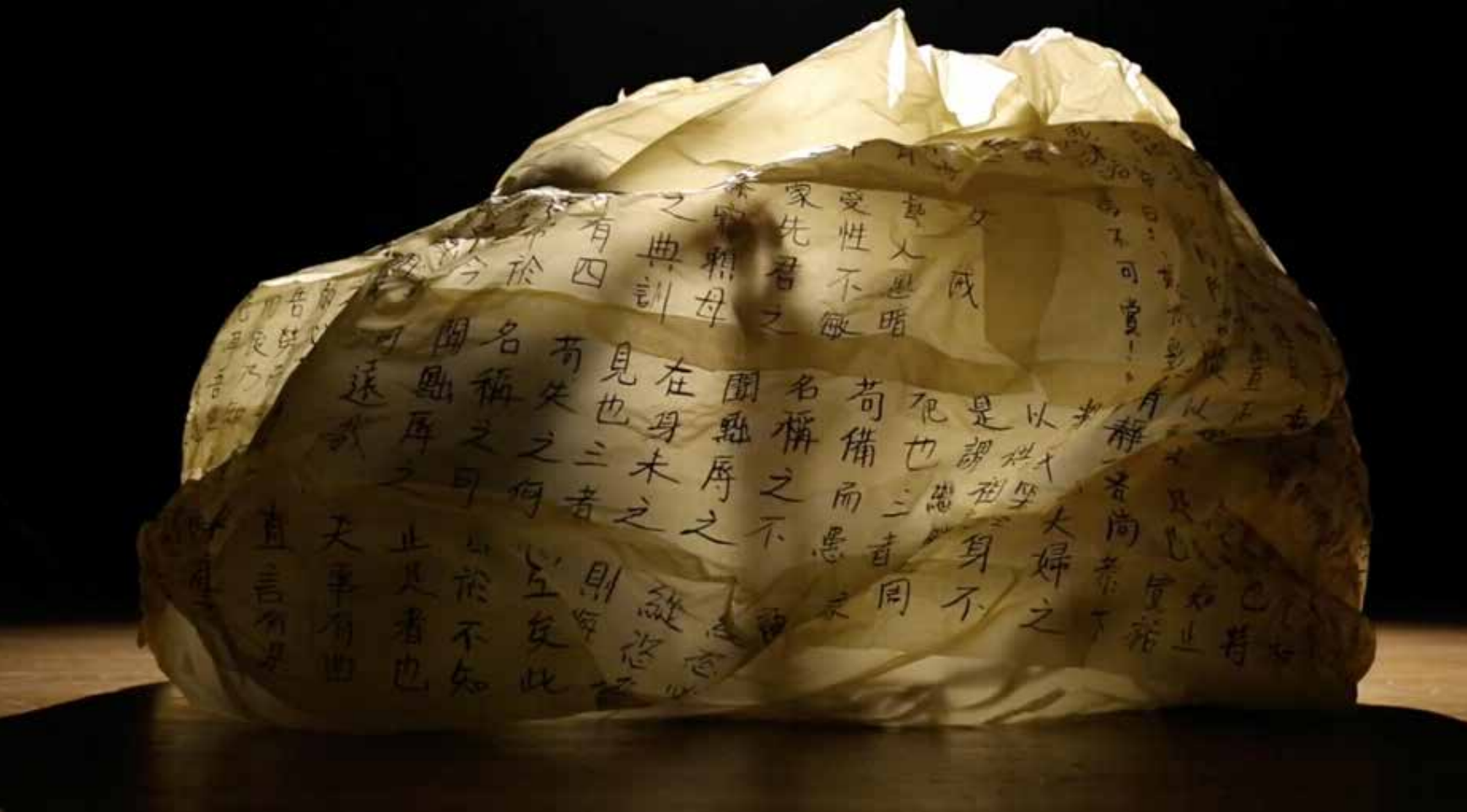




Safarani Sisters 茧 影像  
Chelsea Nee 家在何方 摄影







戴馥任 女戒 影像  
江上越 叫魂 影像、装置2



Duck's egg





高振鹏 新世纪救世主 宣纸 77×70×30cm

Raquel Pitarch Ribes 无题 油画 丙烯和线







王恩来 临摹 装置

Daniel Barreto Au Courant 影像





张慧影 痕迹、记忆和身份 摄影

际化似是而非，但我们都会直面由于人和地域的关系产生的各种问题。我们向往的世界是怎样的世界呢？

异邦人在时间上有定义吗？人的故乡是生活之地，还是出生地，还是祖籍？很值得思考。

身份（identity）作何解释？作为人类，说到底“人”是什么呢？让我琢磨。

这次展览会在中国北京的元典美术馆聚集了作为过客到中国的美国波士顿美术学院的年轻艺术家、长期待在中国创作的中央美术学院外国艺术家、中国本土的中央美术学院年

轻艺术家，这三种不同的艺术家。

本次展览非常感谢元典美术馆的谷燕女士，策展人段少峰，一起参加的艺术家们，还有一直以来支持我的家人。

江上越：来自中央美术学院的艺术家 策展人

# 哈姆雷特之约：感知未知与存在

Hamlet's Appointment: Perceiving Unknown and Existence

沙怡馨 /Sha Yiyun

**编者按：**“哈姆雷特之约”综合影像艺术展是一个以影像为媒介的展览，艺术家围绕这个中心媒介，使之与科技、行为、场域等产生关联，此次展览不仅仅是一次关于媒介开放性的尝试，还是对艺术时空的一次探索。

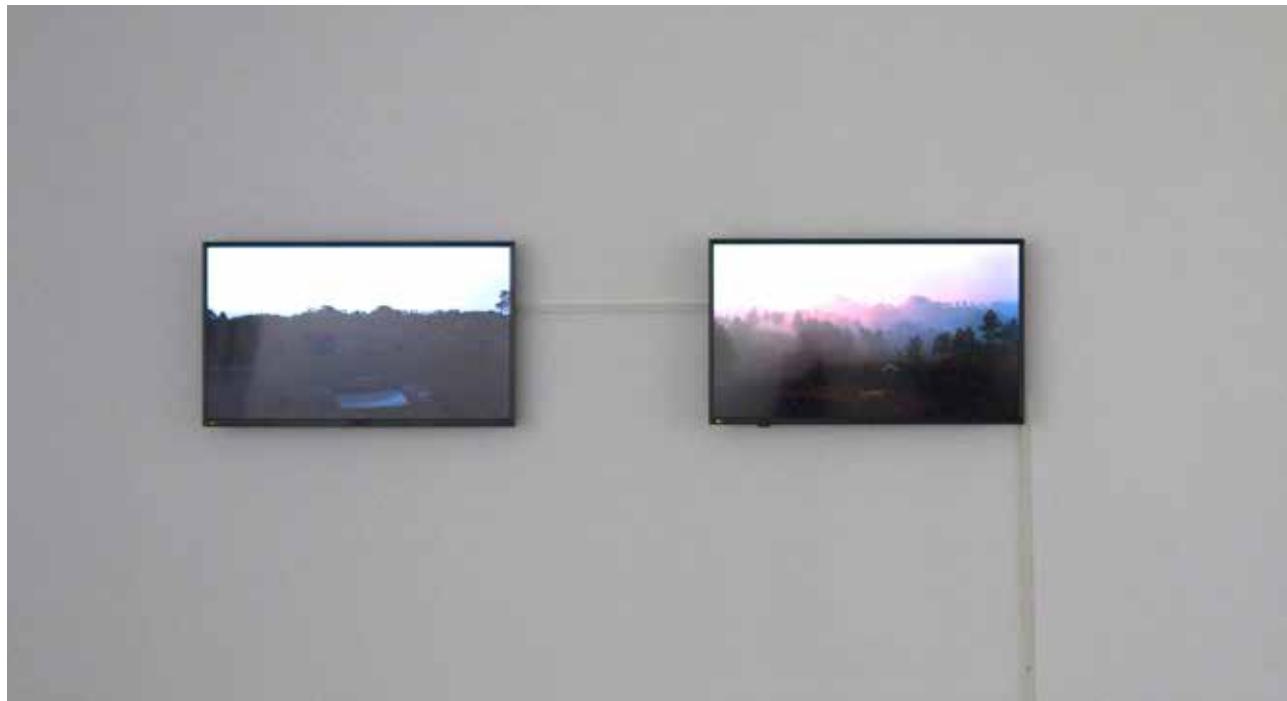
今天，人们越来越关注建构在数字媒体时代下的新的艺术发展模式，“哈姆雷特之约”综合影像艺术展代表了这个时代的一种趋势，是从单一平面媒体向数字技术、影像装置、跨媒体交互的转变。正如本次展览所展示的那样，七位艺术家分别采用了不同的艺术创作手法、内容形式与媒介载体，更加鲜明地体现了人类是一个伟大的生灵，人类的行为都是一种艺术的表现。艺术家们不断发现艺术，将非艺术转化为艺术，并探寻其中更深层的含义，引发世人思考。

王帅的作品《盘》是一个只能容下一人的“四方盒子”，

**Editor's note:** The comprehensive video exhibition, “Hamlet's Appointment”, is an exhibition with videos as the central medium, which is connected by artists to technology, performance and field art. It is not only an attempt about possibilities of media, but also an exploration into time and space of art.

红色幕帘后藏着一个狭长幽闭而静谧的空间，每一位参与者掀开幕帘走进来，坐到椅子上，拿起手串，背投的光线将参与者的影子映射到对面的墙上，影子面积大于现实中的人物，端详着对面墙上熟悉而又陌生的影子，参与者心中难免产生一种压迫与不安。这种压迫与不安来自于狭小的空间？静谧的空气？不，都不是。它来源于参与者本身。宇宙时空所有的本源就是能量的链接，两个点的轨迹链接着A与B，就像每一个走进狭小空间的灵魂与这个空间本身所包含的物质，他们之间构造出时空能量的共和平衡，这一狭小的空间就是其体现。参与者自身有一种压迫感，心中惴惴不安，在

## 展览现场







**展览链接：**

哈姆雷特之约——综合影像展

策展人：王 帅

参展艺术家：清水惠美 王 帅 张 巍 颜俊杰  
马 良 吴小武 蔡乙荣

展览地点：三远当代艺术中心

展览时间：2016年1月15日—2月29日

展览现场

展览现场





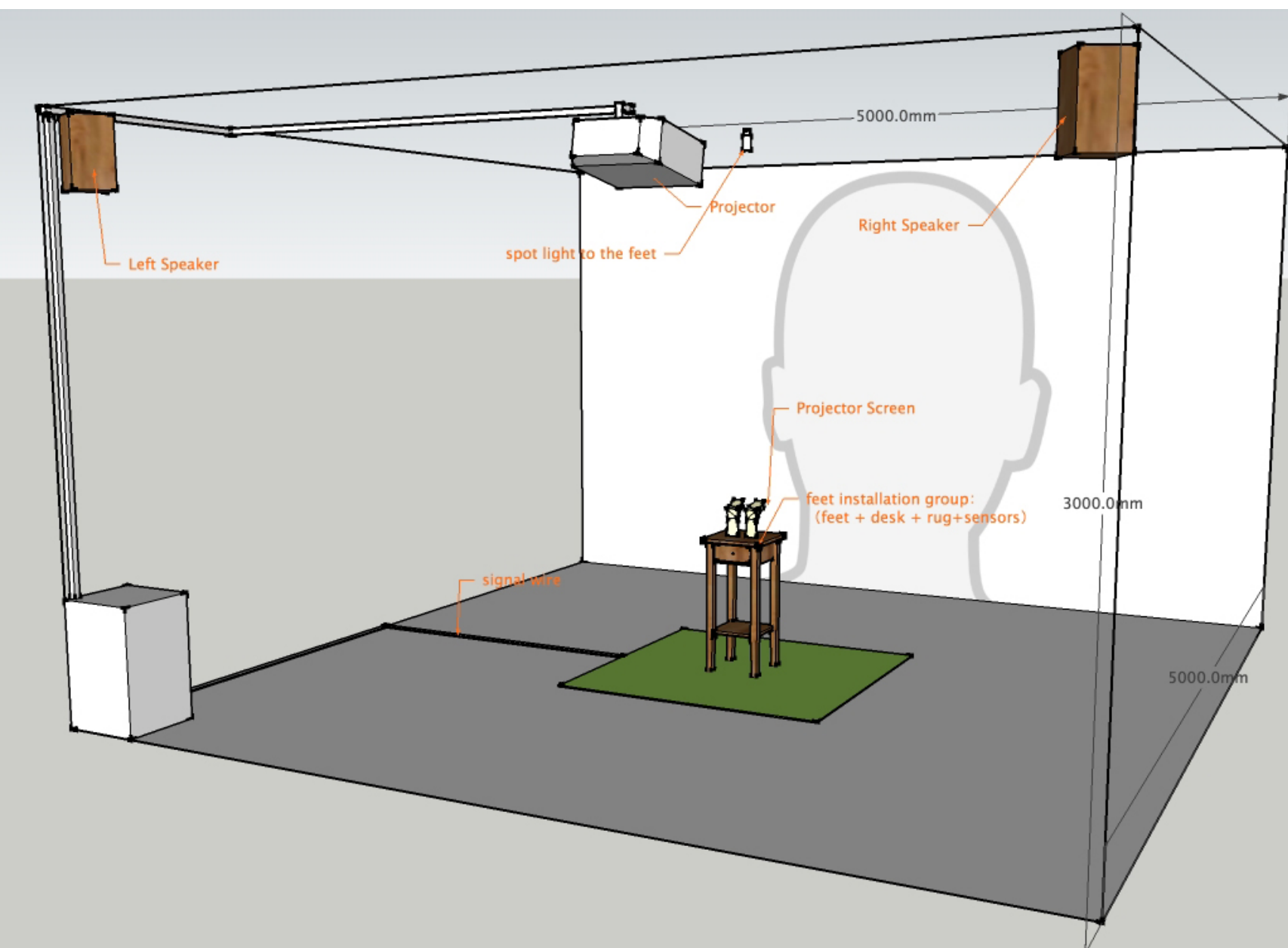
吴小武 海浅 视频 八分零四秒 1080×1920cm 2015 年

马良 挠挠 交互影像装置 2014 年





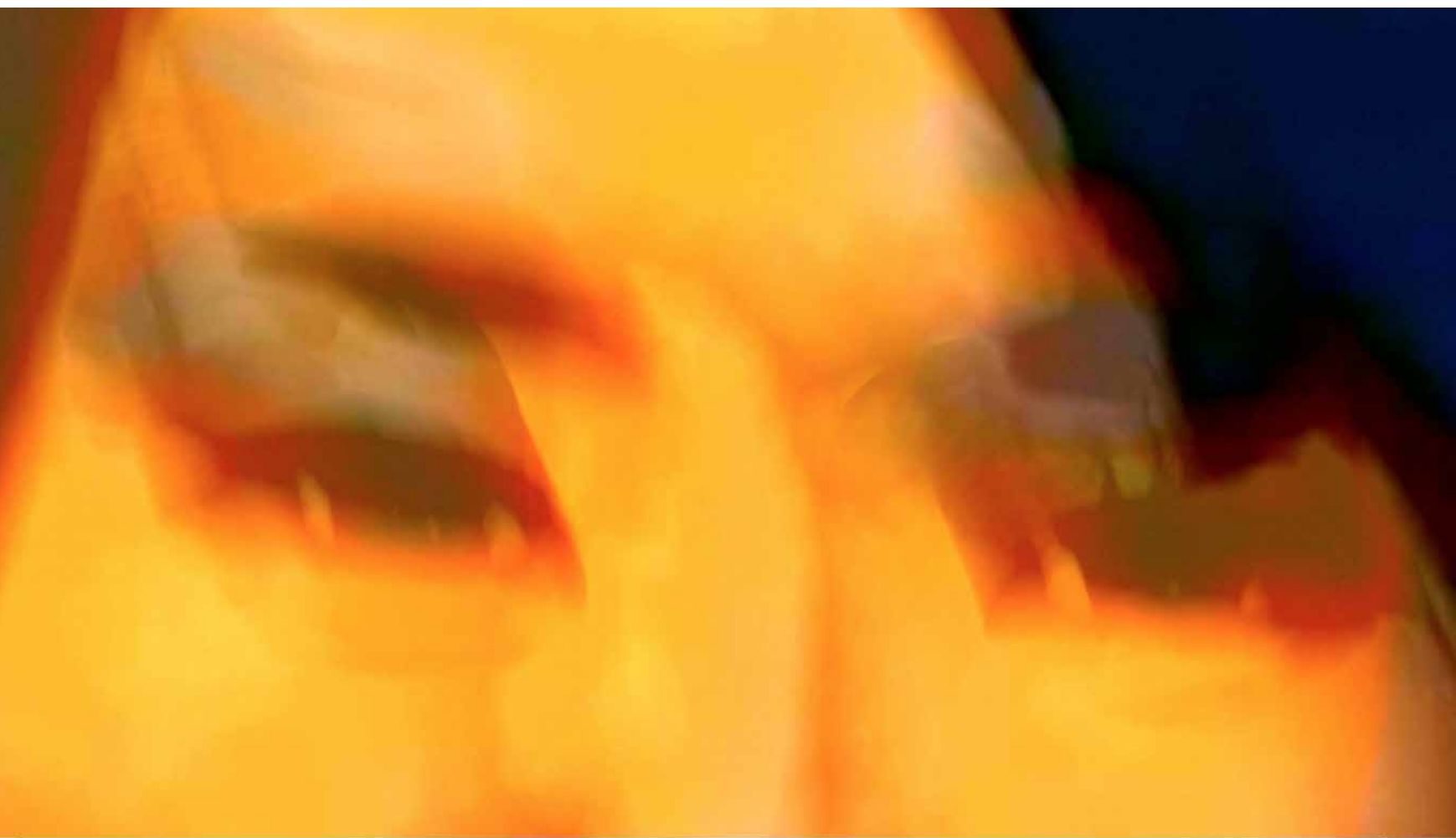
《挠挠》场景

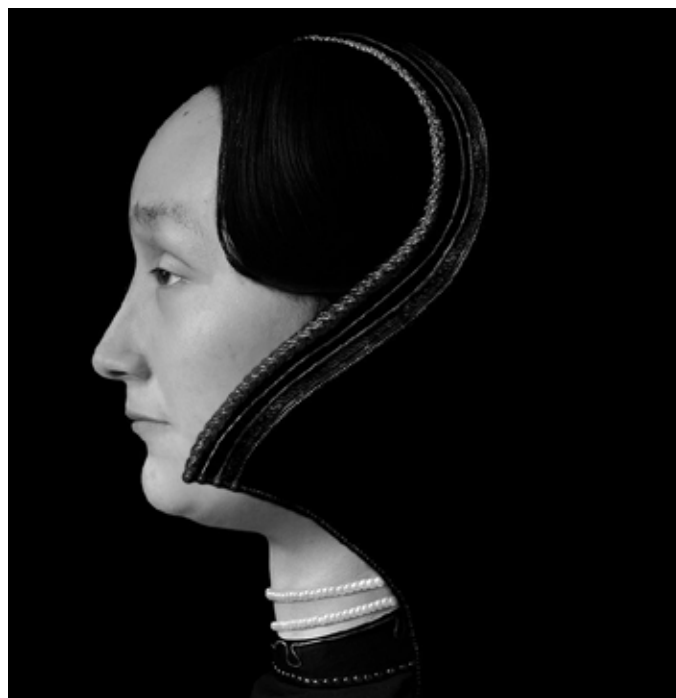
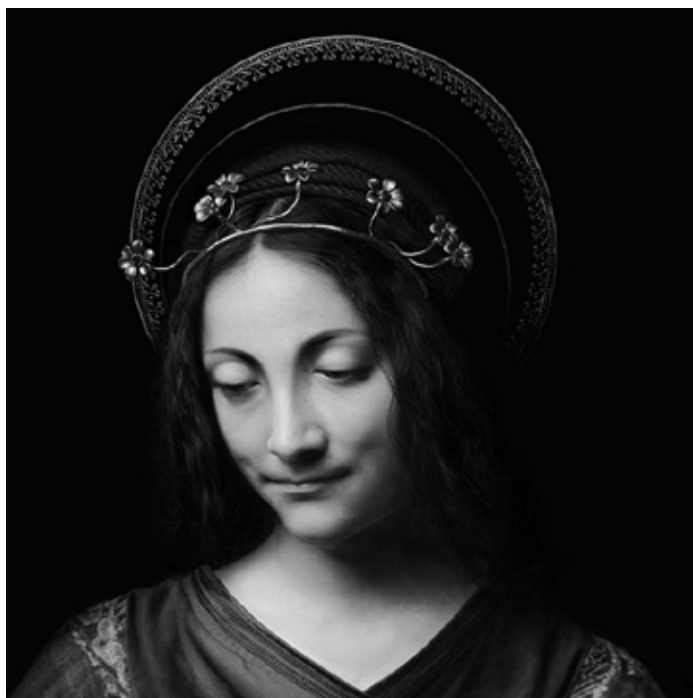






张巍 人工剧团——不知名妇女肖像 数字照片 每幅皆为 100 × 100cm

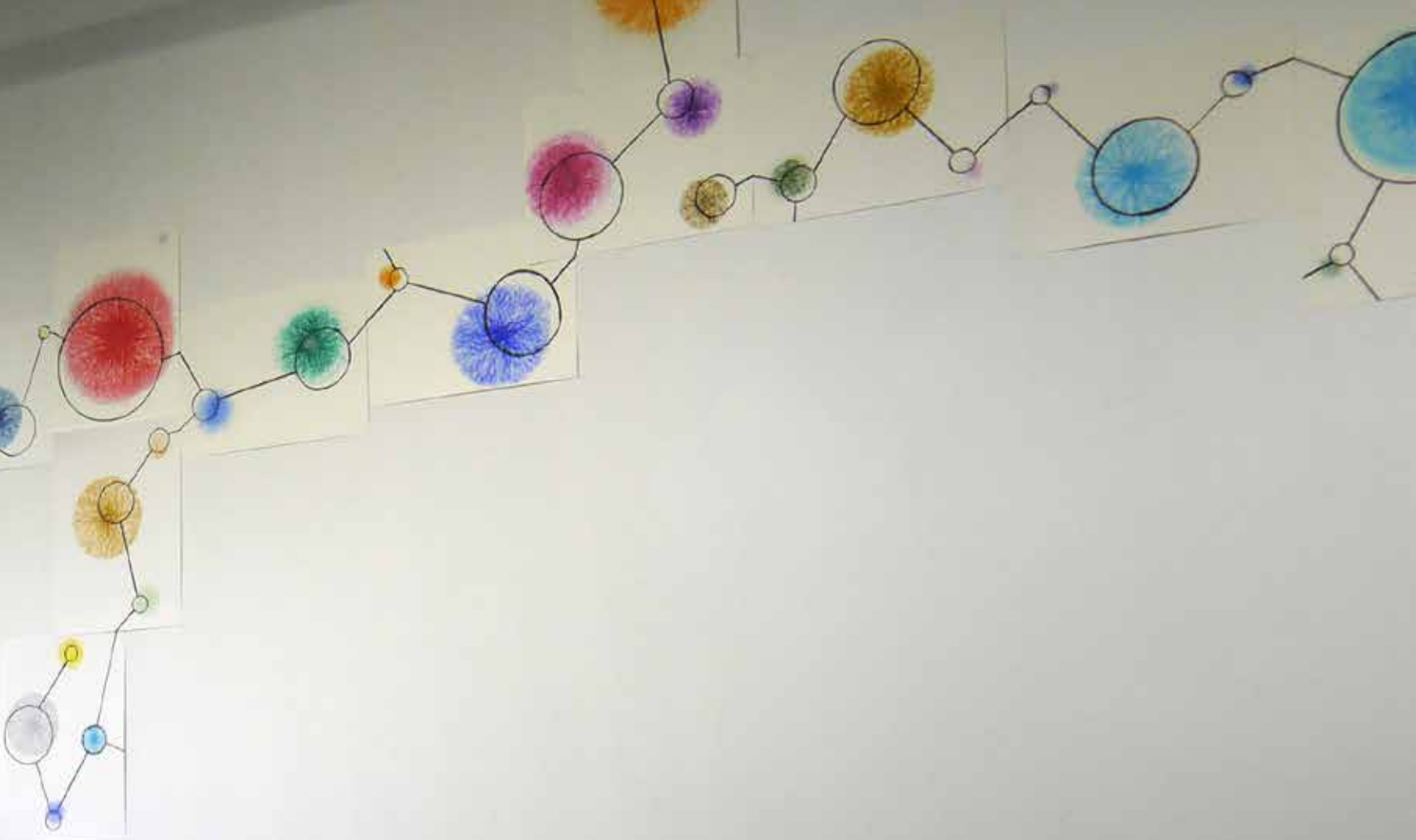






展览现场







这狭小的空间中有了对自我的感知。人类自身的能量场与外界能量碰撞，使空间与自身融为一体，达到能量的共和平衡的状态，这一状态也是人类自身的艺术创作。

张巍的摄影作品《人工剧团》，看似是一组唯美精致的人像拍摄，其实并非拍摄世间的某一人，而是摄影师将数以百计真实普通演员的身体局部重新进行拼贴组合，使人物整体和谐自然。通过数字影像技术，呈现出一个崭新的虚拟肖像。摄影师张巍在中间扮演了人物的操控者和缔造者的角色。张巍很重视对人性的洞察，这可能与他从小在剧团长大的生活经历有关。不同的人，不同的情绪，由五官上细微的变化体现出各自的所思所想。拍摄的这些人物既虚幻又真实，充满秘密却又给观者熟悉之感，从“肢解”到“重塑”，是创造的过程，也是反思的过程，图像的重组，将作品的意义引向历史。在其中，他以新的图像覆盖在原始图像之上，利用了世人对原始图像的熟悉，重写这一视觉史的片段，重塑了历史形象，让观者对其产生新的理解。

颜俊杰的《甜蜜偶像》展现了“微笑”的瞬间，动作从准备到发出再到最终消融的漫长过程 and 变化痕迹。他的另一个影像作品《爱情录像带》是将每个场景进行暂留并放大它和时间的关系，录像逐渐脱离叙事本身而接近于绘画性。两个作品都是作者与时间玩的一场游戏。在如今快节奏的生活下，人们逐渐少了那些平静的生活，少了那些自由对话的空间，也少了认真思考的时间，身边所发生的事情也仅仅只存在于短暂的记忆中，过后就自动删除。作者将时间放慢，自己放慢，达到一个松弛的状态，会发现每一个镜头都充斥着细腻、精致的艺术感，体会到平实的暖意。

马良的交互影像装置作品《挠挠》在展厅里显得尤为别致，这件作品在观看形式上进行了探索。将以往视觉的“静观”，转化成了一个无形的动作，而这个并不以视觉形式体现出来的动作“挠”才是“观看”的主体。此刻，我们触控的部分，则成为了一个界面，是物质世界与虚拟世界的交接之处，如同一道门，是现实之我迈向虚拟之我的大门，是参与者迈向作者的大门。“挠挠”这一动作拉近了参与者和艺术家的距离。痒是一种感官体验，相对温和但又含混不清。

“挠痒痒”是人与人之间相互表达亲近的一个举动，它是温柔的、亲昵的，抑或者很暧昧、包含性暗示的。在挠与被挠之间，我们能够很容易地感知到这种不同的尺度，体味其中的内在含义。

吴小武的两组视频《山轻》《海浅》，是艺术家个人寄情于家乡旧俗，表达了自己的诗意感受。在《山轻》中，作者效仿自己的老家从山中取石块建房的土法，在山上凿一块自己能举起的石头，并把整个过程拍摄下来，编辑成视频，以倒叙的手法展现给观者。视频将其中几个简单的动作，慢速播放，这种简化放慢的方式体现了作者本身对生活慢节奏的追求。他的另一件作品《海浅》是利用拍摄《山轻》时采石留下的坑，雨后坑中积满水。水从平静到波动到再次平静，

水在山中，天在水中，人把水捣起了浪，浪再平静下去。这看似简单的过程阐释了人类的任何行为都是与宇宙的万物有关，当人类还是猿的时候，依靠大山、森林、草原而生，如今人类作为高等生物依旧需要依赖自然所给予的资源，自然见证了人的进化，人类也在自然界留下印记。可见人类的进化永无止境，宇宙万物与我们同在。

蔡艺荣的《减肥计划》，是用自己的身体作为创作本体进行纯粹、直接的艺术表达。这组作品是自我对身体持续关注的摄影行为，也是身体在当下审美标准化的过程。“减肥”似乎永远是流行的话题，每个人都想要拥有健康的身形，但坚持减肥的寥寥无几。作者用摄影的方式记录下自己身体的变化，展示出一个现代女性追求“瘦”的态度和决心，同样也是对自己一个生活阶段的记录，对自我认识的一次探索。

日本当代艺术家清水惠美的系列作品《魔女日记》充满了能量与灵性，同时也感染着观者，将能量带给他们。《魔女日记》是清水惠美根据家族传统而编著的一本书，里面的小插图是我们在生活中细微处散发的小能量，充满生机。她的另一件作品名为《你的护身符》，灵感来自新石器时代器物上铸造的图案，经过对图像的摸索与再创作，最终完成了作品。《我的星座》是由绘有圆形和线条的纸片组成星座，经过不同的排列方式，可以任意转换为新的星座。影像作品《哭丧人》是由清水惠美本人表演哭丧，同时配合婴儿的啼哭声，人们在自己的哭声中到来，在别人的哭声中死去，暗示生死无异。

我们在时间的轨迹里川流，我们向往彼岸的圣地，却又无奈现实的窘境，我们活在这个年代里，尽力去改变自身，化为一座沟通现实与理想的桥梁。艺术家们留下他们的作品，而作品就是他们自己，是经过人生的磨炼而沉淀下来的果实，在我们与之接触的那一刻，我们与艺术家感同身受。“哈姆雷特之约”采用多元化影像模式，利用影像媒体、交互体验的创作形式拉近了艺术家与观者的距离，使观者直接触碰艺术家的创作灵感。在艺术创作与欣赏的同时，艺术家注重作品与当下现状的思考，推进了当代艺术的发展。

沙怡馨：天津美术学院艺术与人文学院在读本科生



**编者按：**每一次艺术展都会组合不同的艺术品，即便是观众观看过的作品，当它们被置于新的展览矩阵时，也会产生新的互文关系，从而使观众从新的角度去重新思考它们。这次在上海明圆美术馆举办的“九宫格”则制造了一个新的矩阵，容纳跨越各种媒介的艺术品，重整当代艺术创作中古今、中、西之多元因子。

**Editor's note:** Each art exhibition will bring different works together. Even if some works have been displayed before, when they are placed at another brand new exhibition, new intertextual relations will arise, inspiring the audience to appreciate them from a new angle. The “3×3 Grid” exhibition held at Shanghai Mingyuan Art Museum created a brand new matrix that contained art works adopting various media. They rebalanced multi factors in artistic creation, ancient and current, Chinese and western.

# 观看的结构

## ——“九宫格——精确的视觉化”展览展评

### Structure of Seeing: A Review of “3×3 Grid: Precise Visualization” Exhibition

陈期凡 /Chen Qifan

每一种观看方式的背后都隐藏着哲学的思维结构。

换言之，图像往往能折射出人类文明发展的脉络。在中国，河图与洛书两幅自远古流传下来的神秘图形，也隐藏着河洛文明影响之下的先民思想。《易·系辞上》有“河出图，洛出书，圣人则之”的说法，河图洛书最早记录于《尚书》之中，被认为是阴阳五行术数之源，太极、八卦、周易、六甲、九星、风水等等，皆可追源于此，也由此展开了其在哲学、政治、军事、伦理、美学、文学等诸多领域的影响力。

河图由黑点和白点排列成数阵，洛书的图案则对应着从1到9这九个数字，以3×3阶魔方阵组合，纵向、横向、斜向形成结构：无论怎么排列，三条线上的三个数字相加之总和皆等于15，这种蕴藏着无穷奥秘的数列在中国古代叫“纵横图”或“魔方阵”，也就是现代数学领域中的三阶幻方，这种神秘的数字排列则被称为“九宫图”。

起初，纵横图在古代用于数学家的日常教学，后来演变成“九宫格”，又在后世衍生出便于携带的数字游戏“重排九宫”。这个游戏在唐宋时期风行于世，在3×3方格盘上，一格为空白，其余诸格放置1—8八个数，每一空格周围的数字皆可移动至空格，游戏者预先设定初始排列数字，再通过计算以最少的移动次数达成。这种游戏充满数字化的理性思维，透露出精确的秩序感，并隐含着图像的创制模式，因此，也有人说，河图洛书也代表了中国造型艺术的源头——由河

图洛书发展而来的“九宫图”，实则是由纵横各四条等距的平行线构成的网格，隐含着视觉艺术表现的秩序和方法，当然，在艺术的表现中，视觉方式不仅影响了艺术家的创作，也关乎艺术品展示的方式以及对艺术媒介的运用意识。

由上海明圆美术馆主办的“九宫格——精确的视觉化”艺术展于2015年12月6日下午四点半在上海明圆美术馆正式拉开帷幕。本次展览由高远、石冠哲联合策划，受邀参展艺术家共17位，展出作品约50余件，涉及架上绘画、雕塑、摄影、装置、影像及新媒体艺术、跨媒体艺术等视觉艺术门类。本次展览以“九宫格”为名，其中渗透了“九宫魔方”的思维和视觉观念，策展人高远认为，九宫格的图式观念也展现了东西方智慧的互动。他说：“（它）既作为书法史上临帖仿写的一种界格，又类似文艺复兴时期阿尔伯蒂发明以作画面取景之用的‘纱屏’（velo）上的网格。欧洲早期现代又有‘幻方’（Magic square）之说，即是以格子构成的方阵，纵横以及对角线相加的数值全部相等。在中国古代、波斯、印度、阿拉伯文化中都能找到类似的算法游戏，同时，它又是现代人的一种数字游戏——数独（sudoku）所利用的结构。它的规则由18世纪瑞士数学家欧拉的‘拉丁方块’发展而来，后来经由当代日本流行杂志发掘并重新利用，演变成一种数独方阵游戏。这款流行的游戏依靠的是数字以某种序列相加造成的九宫格图式的不断重复和累积，九宫格赋予了这些数字以布局 and 位置。这些格子实际上就是人们理性



张文超 不可预测的旅程 3 布面油彩、动画投影 150×205cm 2013 年  
唐晖 信仰的形状 No. 2 纸上水彩 79×109cm 2012 年







**展览链接：**

九宫格——精确的视觉化

展览时间：2015年12月6日—2016年1月3日

展览地点：上海明圆美术馆

出品人：凌菲菲

策展人：高远 石冠哲

主办单位：上海明圆美术馆

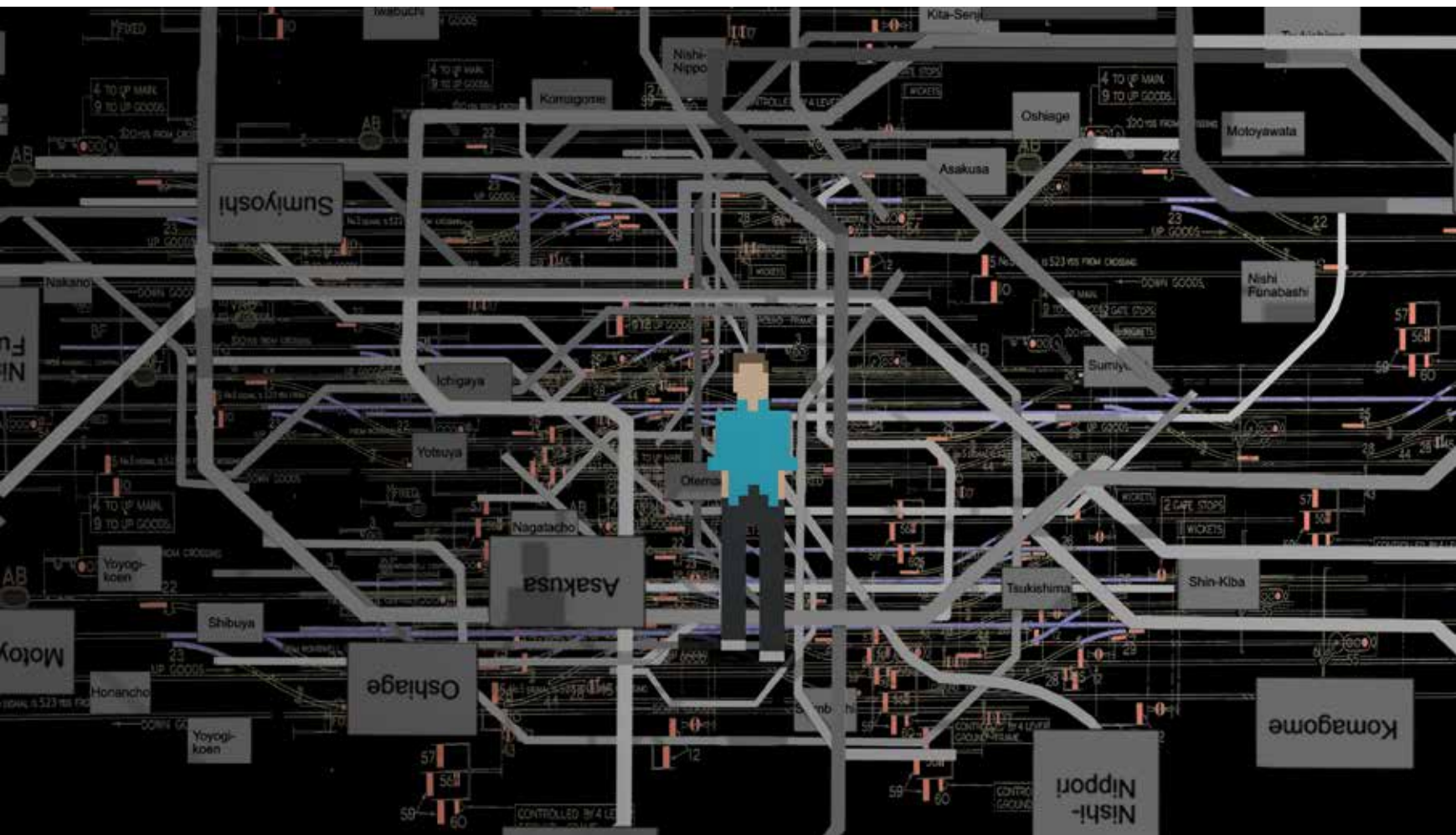
参展人员：莱勒·卡尔哈尔德 缪晓春 石磊 唐晖 史金淞

何森 何汶玦 张小涛 崔岫闻 王煜宏 刘文涛

庞海龙 邓岩 付斌 孙晓晨 裴丽 张文超

孙晓晨 咔嚓 不锈钢 150×105×105cm 2014年





张小涛 三千世界 截图1 三联视频 6分3秒 2015年

和秩序化思维的形状。批评家罗萨林德·克劳斯（Rosalind Krauss）在七十年代末就曾经对一种现代主义者雄心的象征——‘格子’（Grids），进行了一个跨时代、跨媒介的解读。‘格子’排斥一切叙事、文学等元素，现代主义就在这个冷漠的几何元素中，通过秩序化、反模仿、反自然主义的方式，维持了其纯粹视觉性的精华。事实上，‘格子’的结构在文艺复兴时期就是重要的绘画参照，当时绘画形象的创制都是基于由格子构成的矩形平面，它象征了人类通过理性和人为的秩序整理和归纳自然的一种方式。”<sup>①</sup>从学理意义上说，本次展览中的绝大多数作品虽然均涉及新媒体艺术的概念，但又能独辟蹊径，脱离了新媒体艺术的传统研究范畴，排斥了新媒体艺术老套、成定式的叙述方法，也最大限度地还原了视觉艺术的纯粹性。这次展览企图更进一步地展开新媒体技术在当下艺术语境中的实际价值，将新媒体的观念和意识不断扩大化，从而凸显新媒介的时代意义。

根据作品的形态及观念指向，本次展览大致可以分为三个相互交织又有区别的单元，第一单元为“抽象及其图式”，包括的艺术家有莱勒·卡尔哈尔德、崔岫闻、何森、王煜宏、

刘文涛、庞海龙；第二单元为“图像的创制及其演化”，包括的艺术家有缪晓春、石磊、何汶玦、张小涛、邓岩、付斌、孙晓晨、张文超；第三单元是“思维及其形状”，包括唐晖、史金淞、张小涛、王煜宏、庞海龙、裴丽几位艺术家。其中，有些艺术家跨越多个单元，这不仅体现了其作品在主题、媒介和观念上的多元性，也显示了本次展览各个单元之间的相互援引和补充的关系，这也正显示了“九宫格”这一图像方式在创作观念上的开放、包容以及文化层面上的跨越性特征，同时，这也是对近些年当代艺术领域中盛行的照搬欧美上世纪六七十年代抽象风格的那种表面化的、倾向于几何化和极简主义、商业化的艺术品的反抗。本次参展的艺术家，或多或少都与“流行”保持着一种理性的距离，对现实也更具批判精神，若从深处内涵上讨论，这些艺术家的创作都持有“九宫格”式的逻辑——理性、秩序、归纳、纯粹……崔岫闻的《轮回 No. 10》以黑白的充满互动的线条展现了她对于“轮回”这一主题的抽象探索，但其作品虽为抽象，又仿佛从抽象中抽离出来，隐入无边的黑暗。唐晖《信仰的形状 No. 2》则通过并不复杂的色彩、图形展现了一个极为复杂的形象迷宫，他的作品看似有一种超现实的怪诞逻辑，而这充满迷幻的空

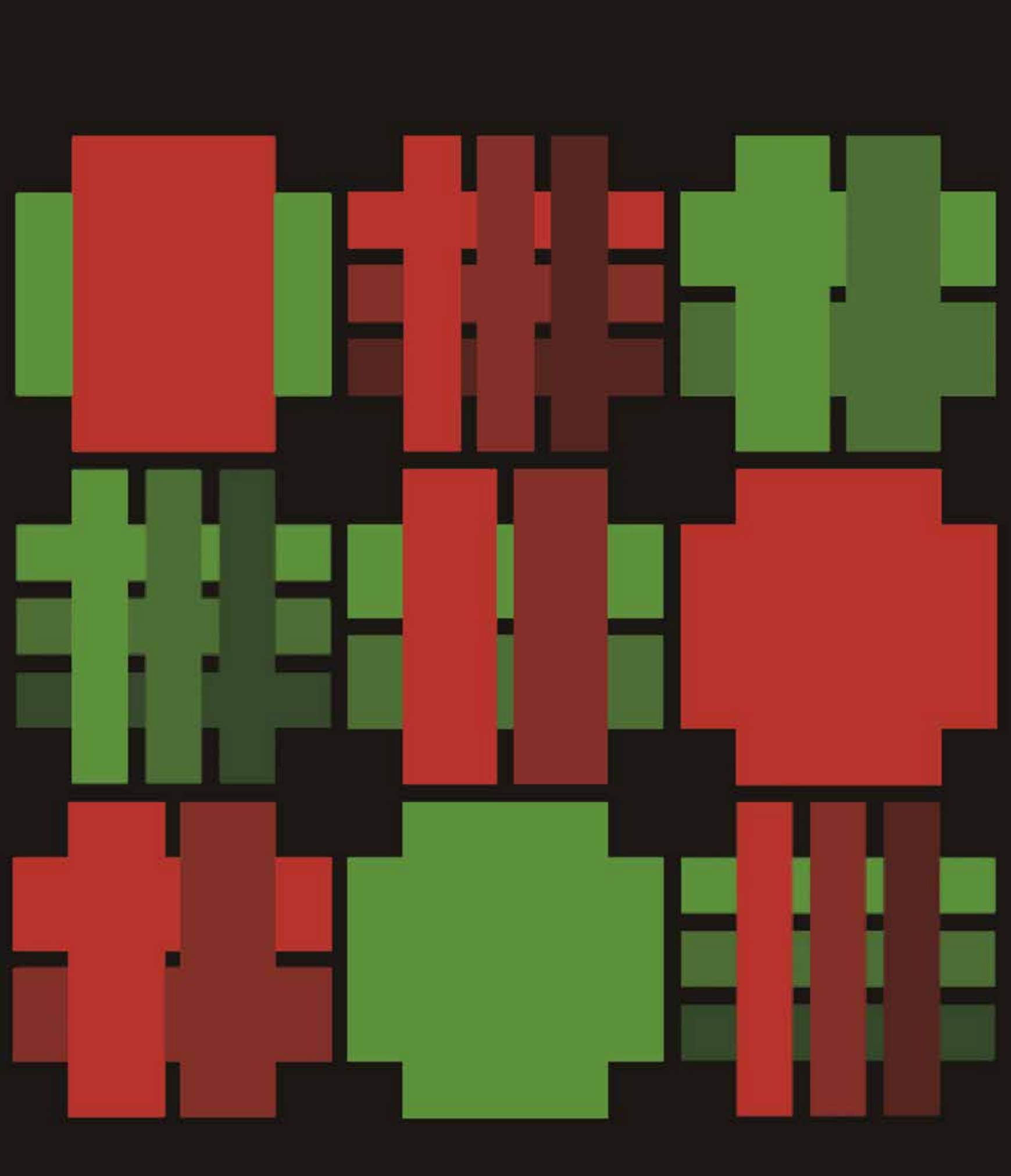




何汶玦 日常影像——天安门 布面油画 200×400cm 2014 年

付斌 平行线系列之 24 木板综合材料 65×90cm 2014 年





莱勒·卡尔哈尔德 十字 r1-r4 布面油画 190×190cm 2011 年





史金淞 长安街码 不锈钢 72.5×300cm 2014 年

庞海龙 无声的自由 牛角等综合材料 91×50×7cm×5 2015 年





何森 梧竹溪堂图 布面油画 200×250cm 2012年

间也带给了观者一种不乏理性的视觉体验。史金淞的《长安街码》极为到位地运用了金属材质，看似只是单纯的不锈钢雕塑，但事实上其雕塑的实在形态乃是通过数码摄影和对摄影物象的数据扫描获取而来的，虽非新媒体作品却充斥着新媒体观念。何森的《梧竹溪堂图》乃是选取南宋夏圭《梧竹溪堂图》册页中的一页，以油画形式将其拷贝、移植、挪用并进行改造。在这一创作过程中，他在原作上增添了自己想象的色彩，将所临摹的经典一分为二，一部分仿真，另一部分则显露油画笔触，从而使画面呈现出水墨与油画语言并置的质感。何汶玦的《日常影像——天安门》通过“刮”的技法重塑画面，使得画面看似模糊，却具有一种更为强烈的情绪化、个性化、戏剧化的视觉状态，在他笔下，我们熟悉的天安门似乎有了一种陌生感，使画面本身充满思想的张力。张文超《不可预测的旅程3》以电子化的图形绘制了艺术家

个人经历的片段，以“城市迁徙者”的视角，从一个侧面展现了北京城市空间在近二十年来所发生的巨变。在影像作品方面，张小涛的《三千世界》以动画展现出对时空的认识，在这个循环和重组的世界当中，宏观与微观的切换表现了对空间的超越；动画的“重屏”带来幻觉，宇宙、人、蜜蜂看似在不同的时间、空间中，不断进行着平行、相交、背离和置换，以此来探索未知的宇宙。

本次展览的策展人高远这样诠释了“九宫格”的内涵：“（九宫格）作为一种跨文化结构存在于中西方的历史之中。它在历史上就作为框定与规约的象征，既是制像的基础，又作为游戏规则，同时也是与当下数字理性和秩序密切相关的文化框架。本展览将自身传统文化中的元素和艺术史中的相关问题纳入到讨论中，试图发现当今艺术中自然生发的某种与图像制作和生成有关的结构及其背后的文化逻辑。





王煜宏 后制物 综合材料 150×120cm 2014年





石磊 黑色弥撒之五 布面油彩 20×20cm 2015 年

在这里,“九宫格”的图式似乎能够象征当下艺术中的某种潜在秩序——一种精确理性的思维图式,一种跨文化的结构。它生成于传统文化与当下视觉体验的交织中,同时也融入到当下社会诸话题的语境中。”<sup>②</sup>东海西海,心理攸同。在艺术领域中,东西方图像所展现的秩序和逻辑往往也有相似之处,在新媒体媒介的作用愈发凸显的当代,这种东西文化之间的交融和呼应更为明显。“九宫格”展览的价值也在于此——在打破中守恒,在秩序允许的范围内进行更大胆的探索,也以最简洁便捷的手法传达更丰富的内涵。

**注释:**

①高远《九宫格——一种跨文化结构》,刊于《艺术当代》2016年2期。

②同上。

陈期凡:天津美术学院学报编辑

# 技术美学与生命寓言

——对新媒体艺术家徐文恺及个展“不确定”的观察和误读

Technology Aesthetics & Life Fable: Observation and Misreading of New Media Artist Xu Wenkai and His Exhibition “Uncertain”

艾 姝 / Ai Shu

图1 徐文凯 (从左到右) 无题、无题0、无题2 视频装置 LCD Screen, Acrylic Fittings 每件  $16 \times 24 \times 3.4\text{cm}$  2015 年  
Fig. 1 Xu Wenkai, (from left to right) Untitled, Untitled 0, Untitled 2, video installation, LCD Screen, Acrylic Fittings,  $16 \times 24 \times 3.4\text{ cm}$  each piece, 2015

**编者按：**艺术家徐文恺学计算机出身，长于通过数据处理及信息过滤，在他的创作中极大地运用建筑、电子音乐、表演、产品设计、医学等跨领域的语言，展现了当今这个网络技术发达的时代，成长于媒体之下的青年艺术家对艺术“不确定性”的理解与表现。

**Editor's note:** The artist Xu Wenkai, who majored in computer science when at university, is good at data processing and information filtering. In his creation, he makes the most of the interdisciplinary language of architecture, electronic music, performance, product design and medicine to demonstrate a young artist's understanding and expression of “uncertainty” of art in this age characterized by developed Internet technology.

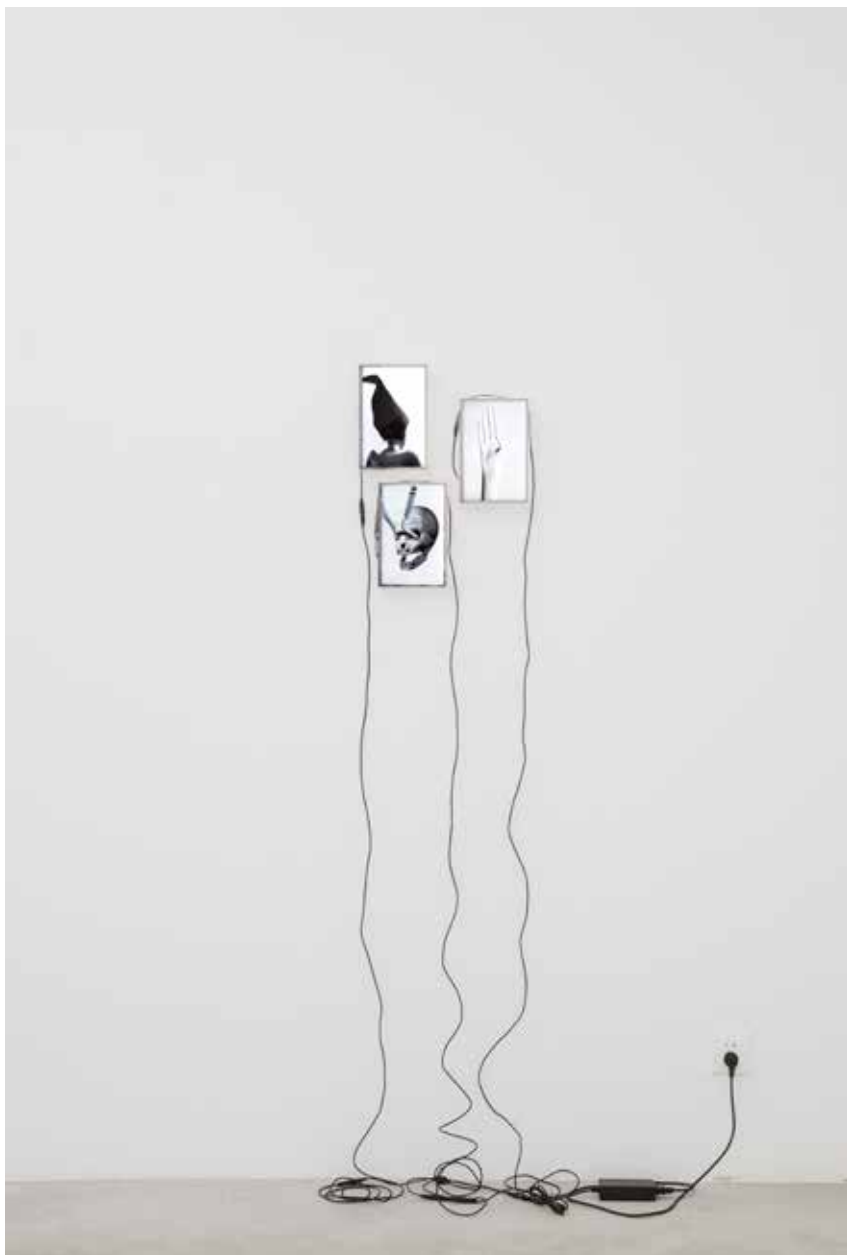




图2 徐文凯《无题》的展览现场 Fig. 2 Exhibition view of Xu Wenkai's *Untitled*

2015 年的最后一天，在北京雾霾弥漫的空气中，观众进入到 798 艺术区杨画廊的展示空间，心情可能会从雾霾导致的“紧张档”切换到“轻松档”。因为艺术家徐文凯在个展“不确定”中，讨论了“新生命”——与网络信息和生物技术、太空探索、环境污染等时代背景紧密关联的论题。

第一个 6 平方米左右的纯白空间中只有三个小屏幕，其中分别“浮动”着用计算机绘制的头部、手和头骨的特写镜头（图 1、图 2）。三个小屏幕簇拥在一面墙的一角，而其余三面墙上没有任何图像，有待想象。第二个纯白空间比第一个更为高大，四个造型相近的灰色瘦长“人体”悬浮着（图 3、图 4）组成第二件作品。它们是之前小屏幕展示的头部和手部图像的“实体”。每个实体的脖子后部都有一个“文身”（图 5、图 6），这就是“未来人”区别于彼此的唯一身份符号。在悬浮的人体后，墙面上类似于身份符号的放大版图图形构成了背景——此为第三件作品（图 7—图 9）。金色的铜线像蜘蛛网一样“附着”在白色墙面上。远看过去，这些线条构成体仿佛悬浮在白白的“悬置空间”中。这面暗示悬置空间的墙面，是从计算机虚拟空间向真实三维空间的延伸和过渡，不仅是空间背景，也是叙事背景：二维与三维、虚拟与实体的转换通道。第四件作品被安置在此展厅入口的右侧墙角，是通过 3D 打印技术制作的头骨（图 10）。它是第一个展厅中小屏幕上所展示头骨的实体。头骨的后侧明显泛黄，这是作者刻意将它放到窗边曝晒的结果。所有这些作品都没有放置标签，观众看到的正是一些“不确定”的、有待进一步想象的概念作品。

展厅二层，陈列着一件老作品《Meta》（2013 年，图 11—图 13），这也是徐文凯本次展览作品的构想基础，它勾勒出理解一层四件新作品的关键语境。一切从计算机运算

On the last day of 2015, in the hazy air in Beijing, when the viewers entered the exhibition space of Yang Gallery of 798 Art District, they might feel relaxed after experiencing haze-caused nervousness. For in his solo exhibition “Uncertain”, the artist Xu Wenkai tried to discuss “new life”, a topic closely related to the background of this era, such as network information, biotechnology, space exploration, and environmental pollution.

In the first space, a pure white space of about 6 m<sup>2</sup>, there were only three small screens, on which close-up shots of a head, a hand and a skull drawn by computer were “floating” respectively (figs. 1, 2). The three small screens clustered closely on the corner of a wall while the other three walls were blank for imagination. The second pure white space was bigger and taller than the first, where four suspending grey and thin “human bodies”, similar in form, constituted the second work (figs. 3, 4). They were actually the “real objects” of the head and the hand shown on the small screens in the first work. On the back of the neck of each real object there was a “tattoo” (figs. 5, 6), the only identity mark of the “future human beings” that could differentiate them from one another. Behind the suspending bodies, the enlarged pattern of something like identity mark on the wall constituted the background, and it was the third work (figs. 7-9). Golden copper wires were attached to the white wall like spider webs. Seen in the distance, these wires seemed suspending in a white “suspending space”. This wall, suggestive of a suspending space, was the extension and transition from the computer’s virtual space to the real three-dimensional space. It was not only a spatial background, but also a narrative one: a transitional channel from the two-dimensional to the three-dimensional and from the virtual to the real. The fourth work, placed at the right corner beside the entrance to the exhibition hall, was a skull made by means of 3D printing technology (fig. 10). It was the real object of the skull shown on one of the three small screens in the first exhibition room. The back of the skull was obviously yellowing as the result of being exposed to the sun at the window by the artist deliberately. As none of the four works had a tag, what the viewers saw was “uncertain” conceptual works for further imagination.

On the second floor of the exhibition hall, an old work titled *Meta* was displayed (2013, figs. 11-13), which also served as the basis for Xu



开始,创作者编定基本的规则,后面的运算自发地持续下去,并根据参数变化产生超出预设的图像——带领我参观的画廊工作人员根据自己的理解,向我如此“转述”了作品的意义。于是,我理解这件作品的底层数据应该类似于著名的约翰·康威“生命起源”程序,其基本规则是:棋盘一样的格子,亮为“生”,灭为“死”,灭的格子周围的八个格子中只要有三个格子亮着,则中心的这个格子会亮起来,意味着生;如果亮着的格子周围的八个格子中有四个及以上的格子亮着,则中心这个格子会因为“拥挤”致死而灭掉。这是一个类似于丢下种子就自发开始的细胞复制过程。《Meta》这段不断变化的图像中,有类似于展览空间一层的未来人身份符号的图形,它们也类似于暗示“悬置空间”的墙面上的图形结构——展览中各个作品的意义就基于如福柯指出的那种“近似”。尽管整个叙事可能存在思维断裂,但这些未来人的样态应与《Meta》中的数据繁殖、进化有关,至少它们的身分符号暗示出这种渊源。当然,以这套运算进行下去,未来人的样态也可能是那个骷髅的样子,所以一切仍旧“不确定”。

徐文恺的教育背景与通常的艺术家有很大差异,他毕业于武汉大学计算机系。从本次展览的作品来看,有两个鲜明的特点。其一,思考的纬度上,他更观照技术哲学的相关问题。

Wenkai's conception of the exhibits. It offered a key to understanding the four new works exhibited on the first floor. All started from computer calculation, and the basic regulation was laid down by the creator. Subsequent calculations continued spontaneously and generated unexpected images according to parametric variation. A gallery staff member paraphrased the above meaning of the work to me according to his own understanding while guiding me through the exhibition. Therefore, I realized that the underlying data of the work resembled that of the program "Game of Life", designed by John Conway. Its basic rules were as follows. The bright squares of something like chessboard meant "alive" while the dark ones, "dead". If three of the eight squares that surrounded a dark square were bright, then the central square would become bright, meaning "alive"; if four or more of the eight squares that surrounded a bright square were bright, then the central square would become dark because of crowdedness. This was like the spontaneous process of cell replication caused by a seed. Among the ever-changing images of *Meta* are those resembling the identity marks of future human beings displayed on the first floor as well as the patterns on the wall suggestive of a "suspending space". The meanings of the exhibits were based on the "resemblance" pointed out by Foucault. Although the whole narration might have fractures of thinking, the appearances of future human beings might have some link with the data replication and evolvement shown in *Meta*, or at least their identity marks implied such an origin. Certainly, if the calculation went on, future human beings might look like that skull and, therefore, everything was still "uncertain".

图3 徐文恺 图腾 雕塑 树脂、海面、金属框架 尺寸可变 2015年

Fig. 3 Xu Wenkai, Totem, sculpture, resin, sea surface, metal framework, variable size, 2015



图4 徐文恺 图腾 雕塑 树脂、海面、金属框架 尺寸可变 2015年

Picture 4 Xu Wenkai, Totem, sculpture, resin, sea surface, metal framework, variable size, 2015



之前的作品中，他常常利用“机器”为媒介，探讨技术对于人和社会造成的影响；然而，从《Meta》开始，延续到这次个展的四件作品，他以技术制造现实的“镜像”，并从中思考生命规则、生命发展等问题，这里有其对技术反思的推进，从社会学思考转向更宏观的生命哲学命题。当然，他或许也回应着近年国内日益高涨的科幻热潮。本次徐文凯作品的另一个特点是，形式上根植于技术美学的维度。美学在当代艺术中的位置早已式微，当代艺术作品的成功更仰赖于主题的重要性和艺术家的洞见力；但“形式”仍是视觉艺术难以绕开的重要问题。徐文凯《Meta》以后的作品之所以可以被冠以“技术美学”，可以从作品的整体设计和制作的精细程度来理解。极简的、标准化的工业设计潮流，在个体身体特征几乎无法辨识的“未来人”身上得以体现，只有唯一的“文身”来区分彼此。而《Meta》中不断繁殖着的虚拟“生命形态”，其极简的线条通过数据运算形成千变万化的形式，引人联想到达·芬奇以数学规律捕获人体黄金比例的传奇事件——数与美，在人类历史中，长期孪生。《Meta》所开启的未来的可能世界中，“美”在计算机的数学运算中自然获得，那些如晶体的、玫瑰花朵的形状，都被数据运算处理得简洁而精致；其播放器（图11）则是一个由艺术家

Xu Wenkai's educational background differs a lot from those of other artists. He graduated from the Computer Engineering Department, Wuhan University. His works at the exhibition show two distinct characteristics. First, he is concerned more about philosophy of technology. In his former works, he often used "machines" as a medium to discuss the influence of technology on human beings and society. However, from *Meta* to the four works at this solo exhibition, he has produced "mirror images" of reality by means of technology, and reflects on such issues as rules and development of life. Here his promotion of rethinking about technology and his turning from sociological considerations to the more macroscopic proposition of philosophy of life are implied. Of course, maybe he has done this as a reaction to the increasingly rising science fiction rush in China in recent years. Another characteristic of Xu's works is that they are based, in form, on technology aesthetics. Aesthetics has long suffered from a decline of its status in contemporary art, and the success of modern art works depend more on the importance of themes and the insight of artists. However, "form" is still an important element hard to bypass in visual art. The labelling of Xu Wenkai's *Meta* and his later works as "technology aesthetics" can be understood from the perspective of the overall design and the elaborateness of making. The trend of Minimalist and standardized industrial design is embodied in future human beings whose individual features are too similar to differentiate. The only identity mark is the "tattoo". The virtual "life form" in successive reproduction in *Meta* is revealed in simple lines that varies with data operation, reminding people

图5 徐文凯 图腾（局部） 雕塑 树脂、海面、金属框架 尺寸可变 2015年

Fig. 5 Xu Wenkai, Totem (detail), sculpture, resin, sea surface, metal framework, variable size, 2015



图6 徐文凯 图腾（局部） 雕塑 树脂、海面、金属框架 尺寸可变 2015年

Fig. 6 Xu Wenkai, Totem (detail), sculpture, resin, sea surface, metal framework, variable size, 2015





图7 徐文凯 碎片 装置 蚀刻铜片 × 59 尺寸可变 2015 年

Fig. 7 Xu Wenkai, Fragments, installation, etching copper plate × 59, variable size, 2015



图8 徐文凯《碎片》的展览现场 Fig. 8 Exhibition view of Xu Wenkai's *Fragments*

专门制作的木盒子，电路板被工整地装饰在盒子表面，兼具材质的美感和技术感，饱含对技术的爱与敬畏，与很多新媒体艺术家直接搬用电视、显示器等现成播放器的做法截然不同。而一层展厅中墙面上“悬浮”的金属图形，也是从计算机运算产生的图形中截取出来，再严格按照比例，从等大的铜板上切割出的二维实体。当然，上述这种借鉴现代科技和制造手段所诞生的艺术作品，并非只是徐文恺理科背景的体现，也是当前新媒体艺术所要求的技术能力和技术思维的体现，还是新媒体艺术复归到文艺复兴时期以达·芬奇为代表的科学与艺术结合实践传统的体现。

从《Meta》到这次展览的“实物”作品《碎片》（图7）、《图腾》（图3—图6）、《存在》（图10），有一

of the legendary event that Leonardo da Vinci acquired the golden ratio of human body by mathematical laws. Number and beauty have been twins throughout history. In the future possible world that *Meta* opened up, “beauty” can be naturally acquired in computer calculation. Those shapes similar to crystalline rose petals look simple but fine after being processed by data operation. The player (fig. 11) is a wooden box specially made by the artist on the surface of which a circuit board is placed in a neat manner. This player, full of beauty of texture and sense of technology and with the love and awe for technology contained in it, is totally different from the ready-made players such as TV sets and monitors many new-media artists used directly. The “suspending” metal patterns on the wall of the first-floor exhibition hall are two-dimensional solid structures, cut out of same-size copper plates according to a selected part of the pattern also generated from computer calculation in a certain proportion. Of course, the above-mentioned art works with





图9 徐文凯《碎片》的展览现场 Fig. 9 Exhibition view of Xu Wenkai's *Fragments*

图10 徐文凯 存在装置 3D打印、树脂 30×30×27cm 2015年  
Fig. 10 Xu Wenkai, Existence, installation, 3D printing, resin, 30×30×27 cm, 2015



种从“数字”（digital）到“模拟”（analog）的转换。如前文所述，《碎片》展示了二者转换的通道。数字虚拟世界是由二进制（0和1）构成的整数的世界，可以被精确复制，不存在原本与复制本的本质区别；而模拟的世界是对现实的物理模仿，由连续的物理信号或物质构成的，如果复制，则会产生衰减和差异，则无法真正存在两件完全一样的事物。徐文凯将自己在数字世界中创造的形象制造为“实物”，别有意味：这是对数字世界的“虚拟物”反向“模拟”，此举并不能被简单地理解为类似动漫衍生品“手办”的形

modern technology and methods used for reference are an embodiment of not only Xu Wenkai's science background, but also the technical skills and technical thinking demanded by new media art, and moreover, the returning of new media art to the Renaissance tradition, represented by Leonardo da Vinci, of combining science with art.

A transition from “digital” to “analog” exists between *Meta* and the “real object” works showcased at the exhibition, including *Fragments* (fig. 7), *Totem* (figs. 3-6), and *Existence* (fig. 10). As mentioned above, *Fragments* shows the channel for the transition. The digital virtual world is a world of integers constituted by a binary system of 0 and 1, which can be precisely duplicated without the essential difference of

图 11 徐文凯 Meta 视频装置 LCD 显示器、电路板、木头组件 42.5 × 28 × 4.5cm 12' 30" 2013 年  
Fig. 11 Xu Wenkai, Meta, video installation, LCD monitor, circuit board, wooden kit, 42.5 × 28 × 4.5cm, 12' 30", 2013



态。毕竟，徐文恺严格地规定这些未来人的外形为标准化、同一化的——排除现实世界中人造物必然的差异性——正像《存在》中的头骨，是被 3D 打印出来的虚拟产物的“精确”物理呈现。不过，作者也意识到了，一旦具有真实世界的形体，物体必然经历物理世界的改变，不再是虚拟世界中所设计的样子，因而他会把头骨置于阳光下曝晒。因而，徐文恺的试验通过“数字”造物与“模拟”造物的混合使用，探讨着世界的更丰富可能。

当然，从更宏观的人类技术发展的语境中看，上述从

the original and the duplicate. However, as the simulated world is a physical imitation of reality, constituted by continuous physical signals or materials, duplication will involve attenuation and variation. As a result, it is impossible to produce two totally identical things. There is a distinctive meaning in Xu Wenkai's turning the images he created in the digital world into "real objects": it is a reverse simulation of the virtual in the digital world. Works thus produced cannot be simply interpreted as "Garage Kits", anime derivative products. After all, Xu Wenkai portrays those future human beings with strictly standardized and uniform appearances, in which the inevitable differences between man-made objects in the real world are eliminated, just like the skull in *Existence*, which is the precise physical presentation, by 3D printing,



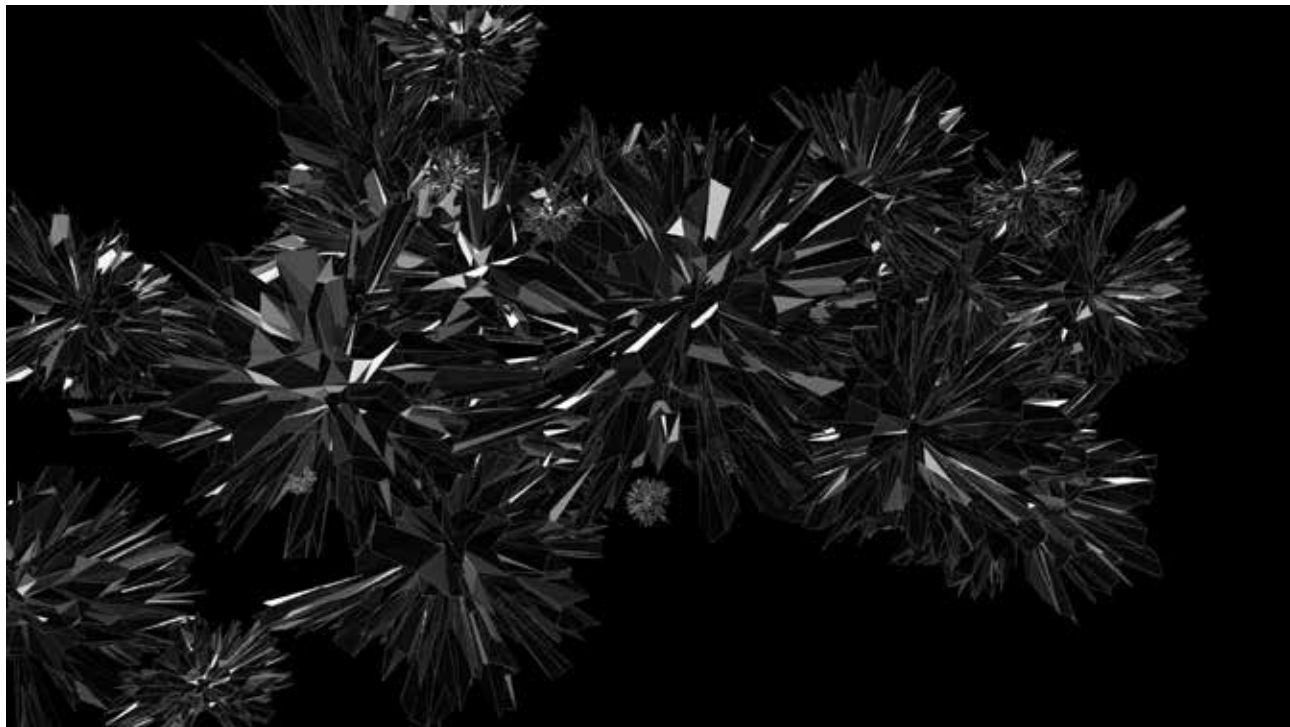


图 12 徐文凯 Meta 视频装置(截图) LCD 显示器、电路板、木头组件 42.5×28×4.5cm 12' 30" 2013 年  
Fig. 12 Xu Wenkai, Meta, video installation (screen shot), LCD monitor, circuit board, wooden components, 42.5×28×4.5cm, 12' 30", 2013

数字编写到实体制造的过程,在某种程度上还可能隐喻着基因技术之所为,是有历史、现实信息作为支撑的“生命寓言”。若将徐文凯的《Meta》所演示的创世神话和他创造的《图腾》未来人联系起来,假设后者是前者的延续——他并没有能力真正模拟这个造人过程,但通过未来人身上文身与起源图像的相似性来暗示一种关联——那么人类或许已经从古代制造墓葬“人偶”的阶段,奔向基于生物技术的克隆多利羊、人类器官的生物复制,最终造人的现世神话。通过对底层基因数据的重新“裁剪”,生物实体的基因性状被复制、筛选、控制、改写甚至创造。《Meta》图像的底层数据就是“基因”,而作者对数据运算的干预就是“基因改写”,最终我们看到的各种图像形态就是“基因控制后的新生命”。

2016年1月12日,笔者就本次个展的作品与徐文凯(网络代称:aaajiao)通过微信交流。在他自己看来,《Meta》是无意义的,它的存在是为了反对2013年时在现实社会还是新媒体艺术圈里都异常火爆的大数据及其可视化呈现。这种无意义是要消解大数据可视化的伪命题。这件作品的程序由徐文凯及其团队编写,具体的参数变化则来自徐文凯手动控制的MIDI设备,即物理的、模拟样式的机器。如此,数据演算的程序模式是数字形态的自发运算,而MIDI杠杆的调整是人为随机制造的“模拟”形式的信

of a virtual product. The artist has also realized, however, that once something is materialized, it must undergo changes in the physical world and no longer has the designed appearance in the virtual world. That's why he exposed the skull to the sun. Therefore, by means of mixed use of “digital” and “simulative” creations, Xu, in his experiment, explores more possibilities of the world.

Certainly, from a more macroscopic perspective of human technology development, the above mentioned process from digital programming to real object manufacturing may be, to some extent, a metaphor of the working of genetic technology, a “life fable” supported by historical and realistic information. If we connect the genesis myth demonstrated by *Meta* with the future human beings in *Totem*, and suppose that the latter is the extension of the former (he has no means to truly simulate the process of producing human beings, but only hints at a connection through the similarity between the tattoos on future human beings' bodies and the images of origin), then perhaps human beings would have proceeded from making tomb figures in ancient times to the world myth of cloning Dolly and replicating human organs on the basis of biological technology, and eventually to producing human beings. Through the new “tailoring” of underlying genetic data, the fundamental genetic traits of biological entities are duplicated, screened, controlled, rewritten, and even created. The underlying data of *Meta* are “genes”, and the artist's intervention in data operation is “gene rewriting”. The various images we see at last are the “new lives after genetic manipulation”.

On January 12, 2016, I communicated on Wechat with Xu Wenkai (net name: aaajiao) about the exhibits. According to him, *Meta* is meaningless. He created it as an act of opposition to the big data and its

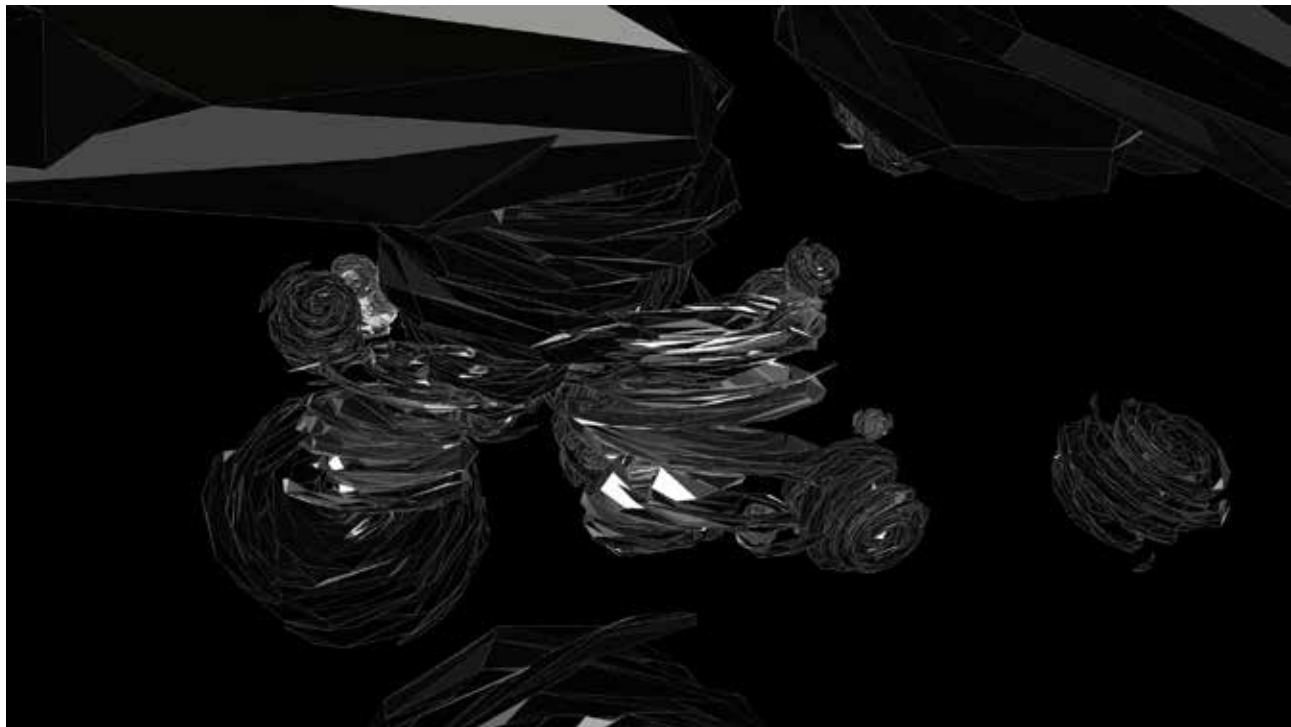


图13 徐文凯 Meta 视频装置(截图) LCD显示器、电路板、木头组件 42.5×28×4.5cm 12' 30" 2013年

Fig. 13 Xu Wenkai, Meta, video installation (screen shot), LCD monitor, circuit board, wooden components, 42.5×28×4.5cm, 12' 30", 2013

息，最终的作品视觉效果更为丰富，也无法被精确复制。最终，在 Meta 这个模型中，输入数据所产生的图像什么也说明不了，意义被消解。他希望作品要与别人的做法不同，要有视觉特色，也要具有开放性。这就是徐文凯告诉我的关于《Meta》创作的“本意”。而在笔者眼里，如前文所述，《Meta》让我想起了著名的约翰·康威“生命起源”程序，与他的本意有极大出入，自然笔者基于此对整个展览的解读也显示为“误读”——不过，徐文凯“不确定”展中的这四件新作的确是基于《Meta》展开的。我并没有告诉他我的解读，只是在听到他的原意之后告诉他：一、画廊提供了与他不一样的信息；二、艺术作品的传播需要意义。他就此点的回应是，他并不排斥不同身份的观众根据自己经验对作品意义的解释——正因为作品是开放的，才会激发观众不同的解读，这正是他认为开放性作品的有趣之所在。

艾 姝：天津美术学院学报编辑

visual appearance which was really hot in society and the new media art circles in 2013. The meaninglessness was aimed to destruct the pseudo-proposition of big data visualization. The data program of the work was written by Xu Wenkai and his team. The specific parametric variation came from the MIDI equipment, a type of physical and simulative equipment, manually controlled by Xu Wenkai. The program mode of data calculation was spontaneous operation in digital form while the MIDI lever was adjusted by simulative information randomly generated. The final work had richer visual effects which could not be exactly duplicated. In *Meta*, the images generated after data input meant nothing. Xu Wenkai hoped that his works, with their visual features and openness, could be distinct from those by other artists. This was what Xu Wenkai told me about the original idea of *Meta*. As mentioned above, *Meta* reminded me of the famous program of “Game of Life” by John Conway, quite inconsistent with Xu Wenkai’s own interpretation of the work. Therefore, I naturally misread the exhibition. However, the four new works in “Uncertain” were indeed created on the basis of *Meta*. I didn’t tell the artist about my interpretation, but only told him after learning his original intention: 1. The gallery provided different information. 2. Meaning is needed in the spreading of art works. In response, he said that he would not reject interpretations of the meanings of his works by different viewers according to their own experiences. It is the openness of works that stimulates the viewers’ different interpretations, and just here lies, in his view, the interest of open works.

# 科技与艺术交融之后

——观“梵高时代·印象派幻影艺术展”随感

After the Integration of Technology and Art:  
Impression of “Van Gogh Age: Impressionism Exhibition”

韩雅俐 / Han Yali

**编者按：**本篇关注的艺术视野，事实上并不是艺术家梵高本身，而是今天以这个知名艺术家为影像母题所构建的展事行为。继北京、上海“不朽的梵高”之后，“梵高时代·印象派幻影艺术大展”在广州大剧院推出，并再次引起了公众的关注。事实上，这样的展览已经不仅仅是简单的某种经典艺术的普及行为，而是对于经典艺术进行的一种影像重建，是在新视觉文化背景下的对于经典的某种重新释读。耐人寻味的是，在这个吸引公众的影像作品当中，不仅原作是缺席的，艺术家本人是缺席的，就连艺术策划的团队本身也并没有被注意，观众的注意力，全都落在幻化为影像的“梵高”身上。

**Editor's note:** This paper focuses not on the artist Vincent van Gogh himself, but on the exhibition with this well-known artist as the motif of the videos. After the “Van Gogh Alive” exhibitions in Beijing and Shanghai, the “Van Gogh Age: Impressionism Exhibition” held in Guangzhou Opera House attracted public attention again. Actually, such an exhibition is not one aiming at popularizing classic art, but a reconstruction of classic art by means of video and a reinterpretation of classic art in the context of new visual culture. Interestingly, at this exhibition of eye-catching videos, not only the original works as well as the artist himself are absent, but the art planning team is also unnoticed. The audience's attention is focused on “Van Gogh” whose works are reproduced in videos.

梵高 星空 影像效果图





新的艺术语言、新的创作思路、新的展示途径，必然会引发一场新的视觉体验。本次“梵高时代·印象派幻影艺术展”的主办方三玄社董事长陈熙景女士专门从韩国引进了全球最先进的影像技术，将艺术与科技相结合，鲜活地还原经典。展览采用最新的SENSORY4TM多媒体互动感映技术，集成40个高清投影、多路动态影像和剧院级环绕音响，在468平方米的展出空间内以动态影像形式展出印象派大师梵高一生的创作，以及部分手稿和书信内容，其中包括最著名的《向日葵》《自画像》《盛开的杏花》《阿尔勒德房间》等。

主办者意图在展示艺术家创作的同时，梳理其人生轨迹、创作历程，因此整个展览的布局是根据梵高生平顺序所一一呈现的，观看者在欣赏其作品的同时，移步换景间也能感受到梵高创作阶段不同的艺术风格。从其早期的灰色系列开始，到鲜艳的色彩画风的转化，直至个人画风的逐渐成熟，在巨大的显示屏幕与立体音响的烘托中，清晰地呈现出梵高艺术生涯的整个过程。《麦田的乌鸦》是梵高去世前最后一幅作品，同样也是本次展览的最后一幕，它实现了绘画从“可观”到“可触”的飞跃，当人们用手轻拂过麦田时，麦穗会随着手动的方向漂浮，其中参与性、互动性更为突出。这种新鲜的感官体验正是多媒体数字艺术带给观者的福利，同时使传统艺术的传播方式多了一种新的可能性。这种艺术与科技、知识与娱乐、传统与经典之间的融合将打破固有的读图体验和审美模式，同时也将改变现代艺术的展览方式以及观者在艺术创作中所扮演的固定角色。

置身于展览现场，不难感受到作品对于完整现实进行重建或者说重构的意向。主办方通过利用数字技术对原画进行加工创作，以更加多样、自由的数字化手法，给观者提供了一个虚拟的叙事空间，以一种强大的视觉冲击力制造

了逼真性的观看感受。以梵高的《盛开的杏花》（*Almond Blossom*）为例，八十朵杏花形态各异，每一朵又如同白色的灯盏，在蓝色的天空中缓缓开放，又渐渐凋零，徐徐落下，阳光、微风、花瓣间细细地密语，仿佛在春日里小声地歌唱。这种影像的叙事方式使一幅原本静态的画作“活”了起来，伴随着低沉的音乐，观者漫步其中，感受画家创作时的激情与感动，感受画作本身所带来的静谧与祥和，也许这正是艺术展览数字化所呈现出的新效果。被数字技术建构起来的艺术展览不再是对专业同行所开放的交流平台，它走下艺术的神坛根植于百姓之家。面向广大受众，它以一种普及式的叙述方式让更多的儿童、青少年所接受，以一种亲和的方法使平常百姓对艺术常识有了更全面的理解和补充。

在此前上海新天地湖畔，巨幕影像的“凯迪拉克·不朽的梵高”感映艺术大展中，上海大学美术学院史论系副主任胡建君在接受访问时表示，在海外，这样的艺术展示和教育方式也是非常时新的。她说，我们不可能一次看到很多梵高原作，但是通过数码影像方式，我们可以把梵高的画集大成式地看个够，而且可以放大细节。在数字化的时代里，想要回避数字影像是不可能的，如何合理地利用数字资源技术，如何将数字资源投入到更多的艺术展览、艺术教育和艺术传播之中，如何通过虚拟的技术再现真实，将不可能变成一种可能……这些都是我们必须去面对和思考的。类似的影像展览在美国、意大利、俄罗斯、以色列等海外国家也十分盛行，新媒体技术拉近了国际的文化间距，也打破了“科学之理性”“艺术之感性”的界限，这种“艺术与科技的结合”必定会影响一个时代的观看方式。

从读字到读图再到数字影像，原先我们是通过文字想象一幅作品的样貌，之后是图片的直接呈现，而如今只要我们能







梵高《保罗·高更画像》影像效果图









梵高《自画像》影像效果图

驻足观看三五分钟，艺术家的整个创作过程仿佛都会呈现在我们的眼前。不仅如此，越来越多的主办方提供了全场的Wi-Fi覆盖，观看者通过微信扫描二维码就能得知作品的具体信息，或是艺术家创作背后的故事，也许这就是一个时代视觉方式的转变。新的观看方式解放了传统绘画“结果”式的束缚，数字媒体将文字、图像、绘画等等以前无法兼容的物质元素任意混合、使用，并以一种新的姿态展现出来。正如顾铮所说，当人们无法做到在现场亲眼目睹原作时，数码的幻影效果就代替了人们的眼睛，“技术的，终将成为艺术”——“……我们所处的世界不再是一个单一的世界，未来将会是由真实物理世界与数字文化共同建构的社会。数字化的虚拟世界将艺术创作带向超越时间、空间与影像经验的新创作思考领域。科技所提供的互动性对艺术创作充满了新的可能性，沉浸式的环境预告着新世纪的艺术形式，而现在，这个时代已经来临。”<sup>①</sup>

当数字时代逐渐来临时，也带来了一些问题。在传统艺术形式中，艺术家是某件作品的制造者、创作者、所有者，而艺术作品则是艺术家精神生产的物质形态。艺术家通过个人或团队的创作单向性地展示他们的成果，而数字时代的来临却模糊了艺术家作为艺术品唯一创作者的身份。就以此次“梵高时代”为例，显然我们看到的影像作品不是出自梵高之手，但又是在梵高创作基础上所完成的再创作，那么这个展览的艺术家应该是谁呢？塞尚为《蒙娜丽莎》画上了小胡子，于是它成为了《L. H. O. O. Q》，同样是在原作上进行再加工，这个影像展的“再创作”却在淡化再创作者的署名。主办方试图通过对现场氛围的烘托，对画作动态的处理，展现出梵高创作的精神状态以及创作背后的故事，而这种后期的再创作难道不是一种以再创作者的主观意识为源头的二次加工吗？同时，再创作者数字化的艺术加工在强调视觉效

果的同时，是否会对原画产生一种误读？在巴黎的奥赛博物馆或是荷兰的阿姆斯特丹，梵高所创作的原画尺寸比起幕布投影小着几倍或者几十倍，投影的呈现方式从某种角度来说也虚化了作者创作的笔触，在一味寻求“更大”的同时缺少了画作本身的神秘感。尤其是梵高最后两年的作品，他深陷于精神疾病的困扰，神智在清醒与迷失间徘徊，绘画的作品则愈发神秘，似幻象又似现实。然而，过于庞大的屏幕却让画作的神秘感流失，观者在惊叹画作华美外表时却有可能反倒忽略了梵高本人的精神世界。主办方试图呈现给观者的究竟是“陌生”还是“熟悉”，是梵高本人还是再创作者对于梵高的某种理解和假设？或许，数字化的呈现方式带给观者的就是那个“最熟悉的陌生人”。

这种影像的“陌生化”，还反映在社会审美意识的改变、接受者观看模式的改变等方面。艺术展览通过新媒体技术的迅捷性、网络性、可再创造性、互动性等特点打破了传统艺术展单向度的交流模式，纯视觉的观看“原画”被互动性的“活画”所代替，展览本身所强调的正是这样一种感官上的冲击。虚拟的影像将人的想象可视化，变成一种特殊的感知模式，感受的可能是绘画结果，也可能是绘画过程，当然，也可能感受的只是自身的想象。艺术家不再是一个固定的身份，艺术品不再是单一的形式，“梵高”不再是一名印象派大师，他们与现代化的数字媒体技术构成了一个系统，一个叫作“传统经典”的文化意象系统，“梵高”成了这个系统的代言人，成为了一个时代精神的象征，他以自身的象征性吸引了数以万计的游客，吸引了策展人、主办方的青睐。

由此可见，数字影像技术愈发频繁地参与到艺术领域以及应用领域，并逐渐影响了当代艺术的发展趋势，在扩展了图像语言的表现力以及艺术创作的想象力的同时，还弥补



了不能见到原作的遗憾。影像技术就是这样神奇，它让你在一次展览中就能见到了藏于荷兰阿姆斯特丹的《向日葵》（*Sunflowers*）、法国奥赛博物馆的《加歇医生》（*Portrait of Dr. Gachet*）、耶鲁大学的《夜间咖啡厅》（*The Night Café in the Place Lamartine in Arles*）、曼哈顿的《星夜》（*Starry Night*）、加州保罗盖茨美术馆的《鸢尾花》（*Irises*）等一千余幅作品。那么，一旦关闭了显示屏，这些“作品”还存在吗？

在“梵高时代”或者“不朽的梵高”中，所展出的作品均以数字化影像模式呈现，我们与作品间的交流都是以显示器、投影仪、幕布为媒介，那么一旦关闭了显示器，或者说一旦断电了，观者与展览又是怎样的一种关系呢？这样看来电源似乎成为了我们与绘画（数字作品）之间的唯一联系，断电之后，剩下的只有空白的幕布以及一片的漆黑，是否会瞬间坠入虚无，那是在视觉巨大震撼之后的空洞。“梵高”给我们带来的这些作品，我们既看不到也摸不着。在漆黑中您是否还记得上一幅作品，是否还记得自己置身于展览现场，是否感觉眼前的一切像幻觉一样一涌而现。

当然，这也只是一种假设。

技术只是实现艺术表达的一种手段，而艺术才是艺术家的思考与顿悟的反映。或许，梵高的原作在几年、几十年后会变样，又或者因为某些变故而不复存在，但是这些数字影像却永远保持新鲜，不会褪色，不会衰老。就如同电影的发展一样，今天你所看到的 2D 影像，在不久的将来也许就会升级为 3D，带着特制的眼镜就可以感受到由深绿色天花板、血红墙壁组成的咖啡馆，或者有着一群乌鸦飞过的麦田，再或者与对面加歇医生对话。随着数字技术的发展，所有的想

象都将成为可能，现代人已经离不开由影像所构成的第四时空了。然而，新型艺术模式的发展同样也是一把双刃剑，它划开了时空的界限，使人们感受到了过去无法感受到的“视觉盛宴”，然而同时它也倾轧了传统经典作品所展现出的特定精神魅力，把它转化为另外一种视觉消费。在现代艺术系统中，数字媒体的介入使艺术审美更加丰富，艺术家、艺术作品、艺术接受者之间的关系更加多元化，艺术形式、艺术审美、艺术感受也更加开放。也许这就是现代艺术的一种可能，任何“主义”“流派”之类的定义都难以将其名状。

#### 注释：

①顾铮：《世界当代摄影家告白》，上海文艺出版社，2003 年。

韩雅俐：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生



# “小影像，大时代”

—— 一场记录并发生着的影像之旅

“Recordings of Time”: An Imaging Journey Recording What Is Happening

李 磊 / Li Lei

**摘要：**这是一个“视觉智能”的时代。也是一个“世界图像”的时代。亦即约翰·伯格所言：“今天的我们总是以一种前人没用过的方式去观看艺术品。”（John Berger, *Way of Seeing*, New York: Penguin, 1972.）我们又何尝不是以一种前人没用过的方式来观看与记录发生着的时代。随着数码影像的普及，视觉观看变成一种快餐消费，也造成一种虚浮、空洞和幻觉的影像堆砌。那么我们如何留下这个时代与我们在时代的痕迹呢？“小影像，大时代”正尝试给我们提供这样的启示。

**关键词：**小影像；大时代；记录；发生；世界图像；视

觉智能；诗学

**Abstract:** This is an era of “visual intelligence”, and of “world image” as well. According to John Berger, “Today we see the art of the past as nobody saw it before.” (John Berger, *Way of Seeing*, New York: Penguin, 1972.) Don't we witness and record this era as nobody did it before? With the popularization of digital images and videos, seeing has become a kind of fast-food consumption and at the same time has also caused the piling up of superficial, empty and illusory images. Then how can we leave some traces of this age and those of ourselves who live in this age? “Recording of Time” is trying to provide us with some inspiration.

**Key words:** small images; great time; record; happening; world image; visual intelligence; poetics

开幕式现场：（左起）Vincent Ku，展览总监听夏，甘国亮，策展人牛牛，联合策展人张东，策展人陈知明





当科学研究及其成果不断颠覆我们以往对客观世界的认识和视觉惯性,观看方法向视觉艺术领域的渗透比以往任何时候都要迅速。数码影像艺术也不断冲击传统以架上绘画和摄影图像为载体的视觉观看方式。这种“新生之物”便捷、忠实、精准地记录着这个时代的方方面面。当影像成为一种观看的媒介之后,一种动态的、连续的、图文并存的观看方法逐渐成为人类视觉的主导。如传播学家麦克卢汉所讲的“媒介即讯息”,“视觉智能”已造成图像泛滥,世界已经被以图像的方式所把握,不得不承认我们已经步入了海德格尔所预设的“世界图像时代”。

### 一、时光之旅,影像的诗学

2015年11月14日,由红星社 REDZ、雅昌艺术中心联合举办的“小影像,大时代——红星社 REDZ 艺廊展览第一回”在深圳的红星社 REDZ 艺廊开幕,现场举行了专场开幕式。开幕以红星社 REDZ 策划制作的《致敬电影 120 年》短片开启,让在场观众进入到声色影画构成的时代长河。本次展览共展出摄影和影像作品多达 40 余组/部。其中摄影作品共计 31 组,涵盖脸书篇 14 组,城市情怀篇 17 组。影像作

品共计 12 部,囊括人物志 6 部<sup>①</sup>和城市精神 6 部<sup>②</sup>。全面展示了摄影师们用个人实践记录怎样的时代面貌,如何将影像推向新的方向。

作为一家以“探索视觉的社会新价值、实践影像的未来推动力”为宗旨的艺术机构,红星社 REDZ 艺廊为观众呈现先锋摄影、影像展播、视觉图书等视觉资源,并以此为平台开展广泛的视觉传播交流,致力于推动影像及视觉美学的发展,洞察感官之美,以展现其潜在的可能性。被媒体誉为“摄影师中的社会学家”的牛牛、红星社联席出品人陈知明、雅昌艺术中心张东,以“时光之旅,影像的诗学”为主题联合策展了“小影像,大时代”的艺廊第一回展览。呼应了红星社 REDZ 一直提出的“没有记录,就没有发生”的影像情怀探索。

过去不久的“PHOTO SHANGHAI 2015”,尝试展现当代艺术影像日益增长的价值与地位;更近的“PHOTO BEIJING 2015”以“影像·世纪”为主题,从历史和发展的宏观语境下回顾经典,探索未来。但不管从当代性切入,还是以历史的延续性为尊重,来到这个移动互联网时代,所有的“影像”都容易成为“海量影像时代”的碎片。但其作为最有效的“内

牛牛拍摄 展览现场



#### 展览链接:

小影像,大时代

主 办: 红星社 REDZ

联合主办: 雅昌艺术中心

协 办: 深圳华侨城创意文化园

展览日期: 2015 年 11 月 15 日—2016 年 1 月 15 日

展览地点: 红星社 REDZ 艺廊



牛牛拍摄 展览现场



容承载者”，无疑是抽象交互社会的具象存在，而这正是一种“小”与“大”的辩证。

英国作家狄更斯在《双城记》的开篇写道：“这是最好的时代，这是最坏的时代；这是智慧的时代，这是愚蠢的时代；这是信仰的时代，这是怀疑的时代。”<sup>③</sup>无论是怎样的时代，影像都是最好的记录者和反思者。正如关山月美术馆副馆长颜为昕在开幕现场讲道：“影像的不断丰富形成了文明与文化的交替前行、细化，以有限的光影通过技术与精神的结合后，为我们开启了影像记录的时代。”在“小影像，大时代”的展览中，题目的重心落在了“时代”上。以“时代”作为一个图文计划的语境，它必然有这样一些共性关键词，即创造者、时代精英、大图景、启示未来……。而坚守人文精神的红星社更愿意归纳所有的关键词回到一种原动力，情怀与精神，对象则是人物，也是人物孕育与互动其中的城市，它们是红星社一直用影像进行研究的两大课题。同时这又是一次美学展，它可能是片面的、零碎的，但它确实是构成了这个时代没有被磨灭的无数“记录”的一次，并以红星社特有并坚守的审美，尝试对“发生”进行一次启动。

## 二、记录并发生着的影像

### （一）“脸书”与“城市情怀”

“记录”篇包括“脸书”和“城市情怀”两个部分，内容皆是摄影的瞬间凝固。“脸书”部分是一些具备时代关系的人物肖像，他们每个人都是时代的一个侧写（Profiling）。脸书是个人生命历程的特写，是私人面相的延伸。这里的脸书不是特定的书籍类型，如小说、散文、诗集、文献或者手册等，而是公共空间的私人面相。文艺评论家苏珊·桑塔格在《论摄影》中讲道：“照片不仅是一个图像，也是对现实的一种阐释；它还是一种踪迹，是直接从现实摹印下来的某种东西，犹如一个脚印或一个死者的面具。”<sup>④</sup>这不仅深刻而精准地描述出了摄影本体和回归的基点，也诉诸了摄影的艺术诉求与价值依托。力图超越马尔库塞文化工业中的“单向度的人”，想象和追求另一种现实可能。挖掘并发现真正属于自己的“小影像，大时代”。这也正是被誉为“香港文化创意教父”的甘国亮先生所期许的“他以电影人的谦虚鼓励影像工作者执着与探寻”。

“城市情怀”部分记录了时代背景下的城市及城市与人的关系。试图解构虚拟时代与现实空间的微妙关系。城市是人集体活动的场所，也是人的集体创造。后现代社会致使我们不可避免地进入虚拟时代，虚拟世界成为当下人们赖以栖息的场所，虚拟呈现用信息模式来阐释客观物质的文化自觉。在文本无所不包无所不在的时代，城市与人、现实生活与个人命运的弥合成为文本而存在。《The Travel Bookshop》正是作为“文本”的时代或城市记录。无论是马拉美的“一切归结于文本”，抑或德里达的“文本之外别无他物”，在形式和语义方面，“文本”都具有系统性的“编码”功能，观者或读者对“文本”的解读则是一场“解码”的过程，也是“意义”





牛牛 The Travel Bookshop 2014 年



得以释放与再生的过程。

## （二）“人物志”与“城市精神”

“发生”篇包括“人物志”和“城市精神”两个部分。“人物志”部分可视作个人言志文献，也是他们的精神布道片。人作为最奇特的生命个体，都有着不同于他人的生活经历和人格特征，正所谓“言他人之志即是载道，载自我之道亦为言志”。如贾樟柯的电影《山河故人》中的经典台词，即“每一个人只能陪你走一段路”。这就从某种角度上启示我们在国家崛起、社会变迁下对个人命运的思考，关照自己的情感生活。

“城市精神”部分讲述了大时代下，城市流动的、推动的、无以言状的事物，即精神。《雅昌艺术中心·艺术家》记录了徐冰、蔡国强、展望、沈伟等艺术家的艺术创作和对城市精神的思考。如在片中艺术家徐冰讲道：“艺术来源于生活，艺术高于生活，艺术回馈于生活，为生活服务，为人民服务。”因为红星社的这个“记录”构成了世界正在“发生”的场景之一，“记录”本身也以此成为“发生”着的世界的一部分。

影像作为一种客观观看或现实表征，它所凝固的“景观社会”转换为物质化的影像对象，不是纯粹达到某种相似性，而是成为一种复合编码。当文本、图像、声音等媒介大量充斥于日常生活，我们更应该留下无法消磨的痕迹，发出最真实的生命呼唤，流露最真挚的情感表达。

## 三、影响时代的影像大书

本次展览的联合主办方雅昌文化集团旗下的雅昌艺术中心，既是全新的艺术美学复合体，又是深圳新的艺术坐标。在雅昌艺术书墙的建造、见证、传承进程中，红星社一直是记录者、挖掘者、传播者。雅昌艺术中心为本次展览带来了三本影响时代的珍藏版影像艺术大书，即《创世纪》《安妮·莱博维茨》《私视角 Mario Testino》。这些艺术装置大



Artron 雅昌书墙

### 《城市精神——雅昌艺术中心书墙篇》录像截图 雅昌艺术中心制作

书不仅表达了雅昌艺术中心和其世界最大的书墙“以书为媒、艺术相约”的愿望,也让观众得以触摸影像艺术大书,在时代的经典影像记录中获得精神的震撼和思想的启迪。

来自巴西的当代最著名的报道摄影大师之一塞巴斯提奥·萨尔加多的《创世纪》,是一本费时八年拍摄的史诗般的新系列。书中记录了那些逃脱了现代社会印记的部族和动物、土地和生活,呈现出一个迄今为止仍然保持着原始状态的星球,为世人捕捉到了大自然、各种珍稀动物和原住民等令人窒息的迷人影像。正如萨尔加多自述:“我们生活在对于地球来说至关重要的时刻,而照片是分享这个历史时刻的一种方式。用新的眼光来看,我们的地球是如此强大。对我来说,《创世纪》就是一首充满敬意的诗,我们是在书写我们的自然家园。”

安妮·莱博维茨是在美国乃至全球负有盛名的肖像摄影师,被誉为“至今仍在进行拍摄工作的唯一的最具有影响力的摄影师”。评论家们把她称为“摄影师中的左拉”。她以其独特的人像摄影风格而闻名于世。她是第一位在著名的美国史密森学会的国家画廊举办影展的女摄影家。在她的作品

集《安妮·莱博维茨》中,安妮梳理了从她20世纪70年代为《滚石》杂志拍摄的明星私密照,延伸至她在《名利场》《时尚》杂志工作时拍摄的更加风格化的肖像,向读者展示了她40来年的工作成果。书中诸多著名的照片,如约翰·列侬和小野洋子最后一次缠绵的拥抱(摄于1980年12月7日,次日约翰·列侬被枪杀),1974年辞去总统之职的尼克松和即将载他离开白宫草坪的直升机……以及其他罕见、甚至从未面世的影像都被一一收录。

马里奥·特斯蒂诺作为著名的英国皇室御用摄影师,曾是已故英王妃戴安娜的私人摄影师。他凭借人像摄影声名鹊起,他认为“一幅人物肖像摄影作品不仅仅要其形似,还要有创新并能将其升华到另一个空间”。同样,他的作品也为时尚界所追捧。《Vogue》《Vanity Fair》《The Face》等大量一流时尚杂志邀请其拍摄时装大片。他的独特视角以及构图自然流畅的广告作品,对这些时尚奢侈品牌的广告成功起到了不可磨灭的作用。《私视角 Mario Testino》(Private View Mario Testino)这本限量版图书,总共发行1500册,每本均带有独一无二的编号,并留有Testino的亲笔签名。全书以





(美) 安妮·莱博维茨《Annie Leibovitz》集

艺术家独特的视角呈现当代最引人注目的人物肖像,受到全球很多皇室的钦点和授权。

#### 四、结语

信息科技与新媒体技术结合的数码影像时代,已与传统的纸质传媒时代大不相同。在新媒体和传统媒体整合交融的时代,新的视觉观看方式已经超越了传统图像单一的表现形式。“视觉智能”更具观看的想象力与视觉的冲击力。数字技术和信息技术融入传播媒介中,是新媒体最突出的特征,不仅动摇了传统媒体的阵脚,更深入到现代生活的方方面面。如梅罗维茨认为电子媒介打破了人类社会时空与地域的观念,人类认知世界、感受世界及行为影响世界的方式发生了深刻变化,以“时光之旅,影像的诗学”为主题,以“记录”并“发生”为立场的“小影像,大时代”——红星社REDZ艺廊展览第一回,以影像或图像的方式参与进来,全景式地记录并展现了一个发生着的世界的诸多方面,也留下并激发我们对这个时代的种种思考。

#### 注释:

- ①人物志包含《蔡国强·艺术之美》《余承东·以行践言》《王石·追随梦想》《赵鸿甫·风景诗人》《周杰伦·感知世界》《贾樟柯·山河故人》。
- ②城市精神包含:《2 MEN SHOW 黄炳培 X 又一山人》(No. 1-3)、《镜像设计展览·韩家英》、《舞动·深港双年展》、《致敬电影120年》、《雅昌艺术中心·艺术家》、《雅昌艺术中心·书墙》。
- ③[英]查尔斯·狄更斯著,马瑞洁译,《双城记》,天津古籍出版社,2004年。
- ④[美]苏珊·桑塔格著,黄灿然译:《论摄影》,上海译文出版社,2008年。

李 磊:天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

# 展览“不法营造”：反思文化机制

The Exhibition“ Construction without Rules” : Rethinking About Cultural Mechanism

鲁明军 /Lu Mingjun

**编者按：**展览“不法营造”的名称一下就吸引了本刊编辑的注意力。这种通过比照过往生发对当下之观照的态度和做法，往往提供了一种具有时间厚度的、理解艺术的背景。既然策展人秉承着开放的心态来展览实验性的艺术作品，那么本刊则呈现策展人书写的简短展览前言，并辅以更多的作品、现场图片，让作品自我呈现，而不要约束观看者的感受。

**Editor's note:** The title of the exhibition, Construction without

Rules, attracted our editor's attention all of a sudden. Such an attitude and practice that tends to arouse the contemplation about the present through a contrast with the past often offers a background for appreciating art through times. Now that the curator shows the audience experimental art works with an open mind, then our journal will present to the readers a short preface to the exhibition written by the curator, accompanied by numerous art works and views of the exhibition so that the works may present themselves without constraining the experience of the audience.

崔彦斌 艺术品健身计划 Fine Art Fit

## 展览链接：

不法营造

策展人：鲁明军

艺术家：崔彦斌、廖国核、王思顺

汪建伟、颜峻、朱田

展览时间：2015年11月15日—2016年1月15日

展览地点：403 国际艺术中心·剩余空间（武汉）





这是一个关于建造的实验项目。主题“不法营造”来自北宋建筑文本《营造法式》。《营造法式》是当时官方颁布的一部关于建筑设计和施工的规范手册，也是中国历史上最完整的一部建筑理论。同时，它也是我们观看和理解古代建造秩序以及政治文化的一个重要的文本参照。今天，建造的概念早已进入了一个“不法”的时代，但实际和《营造法式》一样，也受制于一套新的显在和隐性的文化—权力机制。然而，今天我们所遭遇的不仅只是如何以无法应对有法，还包括如何以新的无法或有法的方式应对我们所身处的无法的境况。说到底，无论有法，还是无法，实际上都已经成了一种正确的方式，而我们在它们表象的裂缝和内部的共构之外，探索一种不正确的可能。这既是剩余空间的学术定位，也是此次展览的理论起点。为此，我们特别邀请了崔彦斌、廖国核、王思顺、汪建伟、颜峻、朱田六位艺术家，通过装置、影像、声音 / 表演、绘画等多种媒介围绕艺术系统、空间建造、剧场秩序、感知政治等相关问题展开一次深入的实验，尝试提供一个新的探讨样本。（展览前言）





廖国核 发明电子放屁机或手工放屁器

廖国核 天佑美国徐静雷画

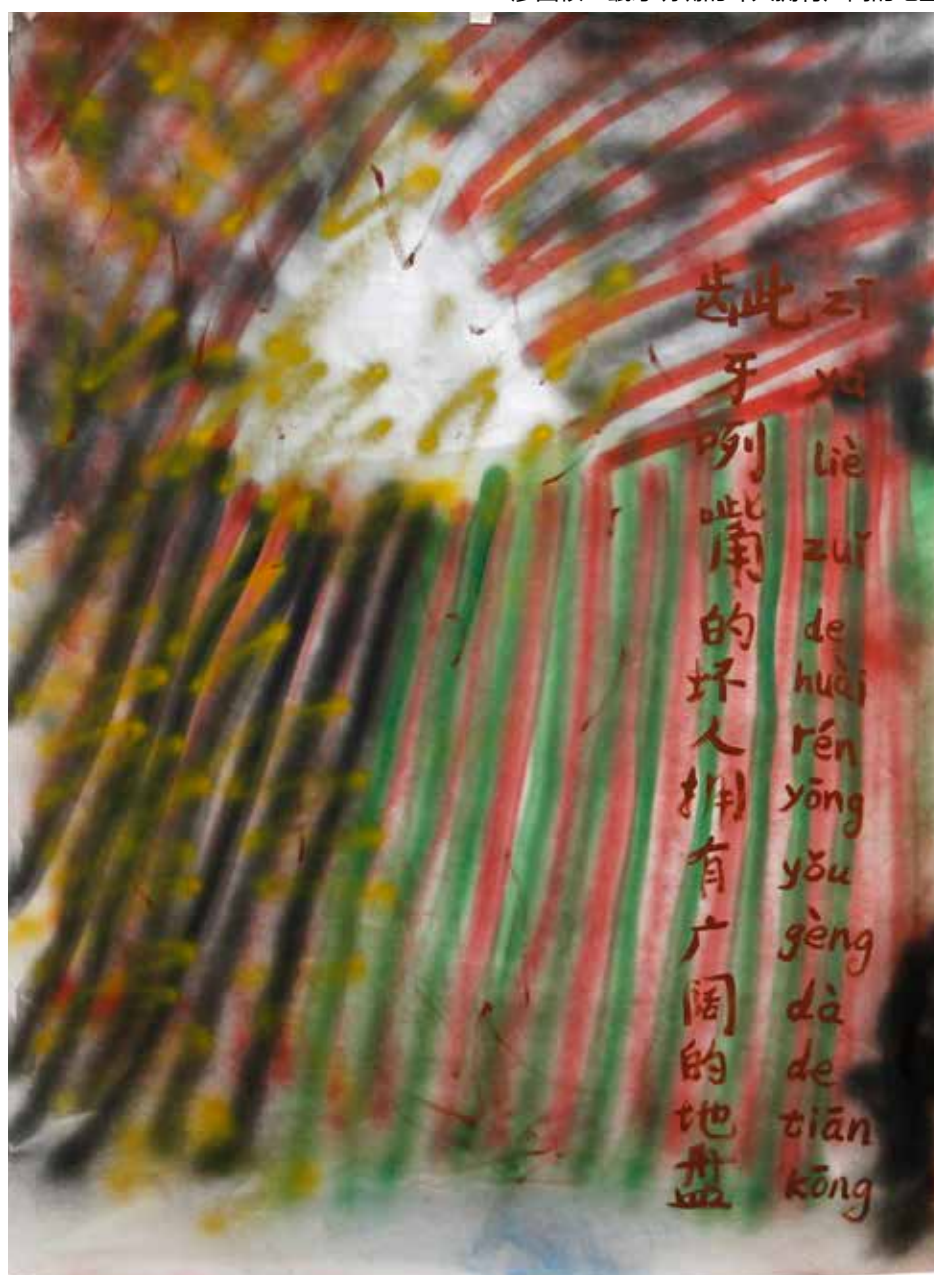






廖国核 披着狼皮收稻子的农民

廖国核 龇牙咧嘴的坏人拥有广阔的地盘





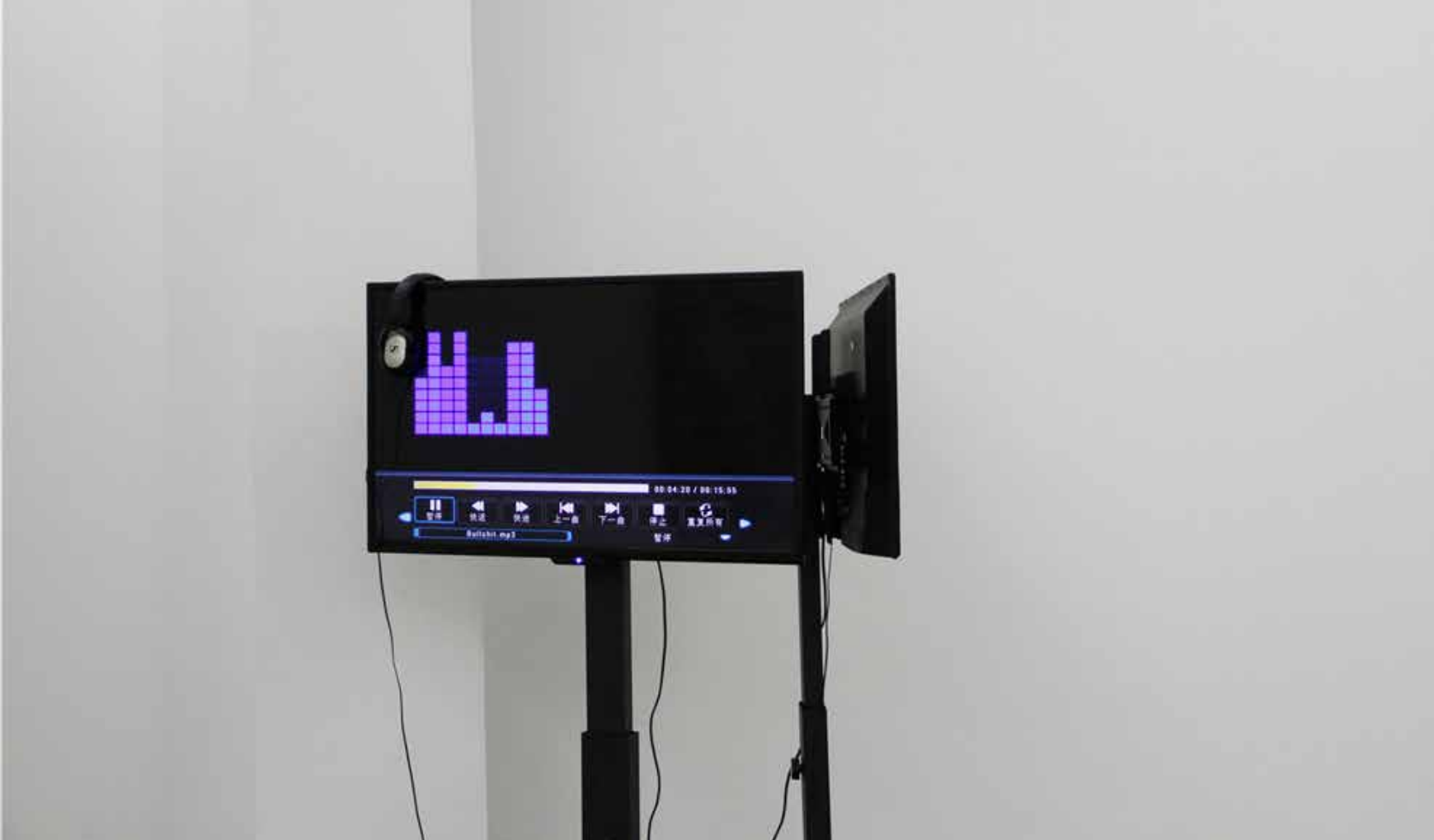
王思顺 深渊







汪建伟 表面 No. 2



朱田 Bullshit (狗屁)

朱田 贱卖品





# 中国当代影像艺术何去何从？

——由“再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展”引发的思考

What Course Will Chinese Contemporary Video Art Follow?

—Reflection on the Art Show of “Beyond Image, Laboratory of Light, 1 Sanguandian Art 2015”

娄宇 周丁一 / Lou Yu and Zhou Dingyi

**摘要：**“再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展”，通过其所汇集的 20 位当代最具影响力的影像艺术家的作品，对中国当代影像艺术发展进行了集大成式的梳理，并深刻反思与探讨了其存在的问题。本文从展览的具体内容出发，旨在重新界定中国当代影像艺术的概念，并对其内涵、流变与公众关系进行探讨，同时也对影像艺术的合理性发展进行“再”思考。

**关键词：**影像艺术；再影像；光的实验场；流变；发展走向

**Abstract:** By gathering

the works by 20 most influential contemporary video artists, the art show of “Beyond Image, Laboratory of Light, 1 Sanguandian Art 2015” comprehensively evaluates the development of Chinese contemporary video art and examines the existing problems in depth. This article, with the concrete contents of the show as a foundation, is aimed at redefining the concept of Chinese contemporary video art, discussing its connotation, evolution and public relations, and rethinking about the rational development of video art.

**Key words:** video art; beyond image; laboratory of light; evolution; development trend

## 展览链接：

再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展

主办单位：湖北美术馆

策展人：杨小彦 冀少峰 郑梓煜

展览时间：2015 年 12 月 18 日至 2016 年 3 月 6 日

展览地点：湖北美术馆



图1 海报

影像艺术作为当下国际上最流行的艺术形式，在各大艺术展览中扮演着不可或缺的角色。但与西方的影像艺术作品相比，无论是内容和形式的创新，还是作品的保存与收藏，中国甚至整个亚洲的影像艺术都相对滞后。国内的艺术、博物馆、美术馆都在为此不断地做出努力，然而具有较高水准的展览仍旧并不多见。在这一方面，作为国家九大重点美术馆之一的湖北美术馆成为了先行者。2015 年 12 月 18 日，“再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展”（图 1）在湖北美术馆拉开帷幕。此次“再影像”展是继“再肖像”“再雕塑”“再历史”“再水墨”“再现代”之后的第六个“再”系列品牌展，展览汇集了 20 位当代最具影响力的影像艺术家的作品，对中国当代影像艺术进行了集大成式的梳理，又

深刻反思与探讨了所存在的问题。本文从展览的具体内容出发，对中国当代影像艺术的渊源与形成线索进行简要梳理，同时也对影像艺术的合理性发展进行“再”思考。

## 一、“影像艺术”概念的界定和流变

生命能够以它自身选定的主题直接表现它自己，而不需要任何传统和固定的形式，为了保持自身与思想的完整性，它必需摆脱一切被规定和预先被规定的形式。<sup>①</sup>

——[德]西美尔《现代文化的冲突》

现代语境中的影像艺术概念至今仍十分模糊，难以界定，但从另一角度来看，这也正凸显了作为“实验艺术”“先锋艺术”的影像艺术的多样性、开放性与包容性。影像艺术





图2 王庆松 同一个世界 有色印刷 180×225cm 2014年



图3 王庆松 同一个梦想 有色印刷 180×225cm 2014年

的命名主要用来区别于架上绘画、雕塑、建筑和现成品装置等艺术形式，与电影、电视剧、纪实摄影等传统媒体影像。影像艺术主要包含静态影像、动态影像、新媒体艺术等。它的兴起依托于照相机、摄像机、计算机、数字技术等科技的发展，之后逐渐成为一种独立的当代艺术形式。

影像艺术的开端可追溯到1839年达盖尔银版照相法（Daguerreotype）的发明，照相法诞生后，摄影也开始逐渐向绘画靠拢，试图在艺术的殿堂上争得一席之地。20世纪之前，“高艺术摄影”“画意摄影”“沙龙摄影”的产生与发展在一定程度上否定了摄影等同于技术的观点，建立了摄影与艺术的初步联系。20世纪现代艺术如火如荼的革命浪潮，催生了“抽象摄影”“达达摄影”“超现实摄影”等众多摄影流派，这些流派虽不断地进行摄影艺术性语言的辨析与探索，但摄影是否应归于艺术的行列仍存在较大的争议。1963年美籍韩裔艺术家白南准（Nam June Paik，1932—2006）在德国举办的“音乐—电子电视展”推开了影像艺术世界的大门，此后录影机、摄影机、电视机等器材便成为艺术家们用以展示和创作的新工具。20世纪六七十年代的“游击影像”“实验电影”，80年代的“合成影像”等更具艺术性、前卫性、时代性特征的动态影像，逐渐成为影像艺术的主力军；90年代以后，随着数码、网络等媒体技术的进步，影像艺术进入了多元化、非线性的发展，各种综合性的影像艺术作品应运而生。与现当代艺术的其他类别一样，中国影像艺术的产生和发展也深受西方现代、后现代艺术环境的影响，特别是以动态影像、综合影像为主的影像艺术更是在短短十几年的时间内走完了西方影像艺术四十多年的历程。在国际影像艺术大发展的背景之下，中国影像艺术经历了三个主要阶段。

## 二、中国影像艺术发展的三个节点

在当代艺术格局中，中国影像艺术经历了三个发展阶

段，分别呈现出批判性、反思性和人文性的特征。

1. 20世纪80年代末到90年代初，影像艺术依附于观念艺术与装置艺术，成为艺术家记录、参与、表达观念的手段。以张培力、邱志杰、颜磊等为代表的艺术家的政治自觉意识开始觉醒，并首先把矛头指向了传统电视媒体，以“低技术”的方法批判传统电视媒体所具有的迷惑性。这一时期的影像艺术作为一个独特、新颖的艺术形式，局限于部分艺术家的个体创作，而未得到业界的广泛认可与接纳。

2. 90年代中后期的影像艺术开始走向独立的艺术形态，艺术家们开始注重影像媒介自身的视觉实验，用装置、环境布置、单屏、多屏等手段来突出影像的视觉表现。王功新、李永斌、汪健伟、周铁海、陈劭雄等艺术家的实践，以城市化过程中的不协调因素、艺术中的后殖民主义等为主题，初步构建了影像艺术本体的艺术语言。1996年9月，邱志杰、吴美纯在中国美术学院举办了在中国艺术史上第一个纯粹录像艺术作品的集中展——“现象/影像：中国录像艺术展”。展览还印发了由邱志杰、吴美纯编辑的《录像艺术文献》《艺术与历史意识》两本展刊。可以说，这次展览的举办是对中国影像艺术，特别是录像艺术的一次梳理与展望。这一时期，国内影像艺术开始逐渐走向私人美术馆、画廊，也开始在卡塞尔文献展、威尼斯双年展等国际艺术大展上显露头角。

3. 2000年至今，随着计算机视觉处理技术的大发展，电子游戏、Flash动画、互动技术、三维建模等技术参与了影像艺术的制作。影像艺术进入了创作手段多样化、创作艺术家众多的“井喷期”。新老影像艺术家们不仅从青春、社会消费转型、特殊政治时期反思等角度进行思想与观念的表达，而且还突破艺术形式的局限，自由地游走于摄影、录像、行为、装置之间进行多元化创作。这一时期，中央美术学院、中国美术学院作为学院派代表开始着力发展影像艺术，官方美术馆、艺术机构也逐步为影像艺术开辟良好的展示空间。





图4 杨福东 路客再遇 16毫米彩色胶片(视频截图) 3分钟 2004年

但是就各种展览的情况来看,广大受众还无法像接受绘画、雕塑作品那样接受影像艺术作品。究其原因,影像艺术创作媒介的多元化和创作者的“广泛性”“随意性”使得作品质量参差不齐,或肤浅或夸张或偏执或狂妄,其中还有很多“以艺术之名”而制作的“皇帝新衣”。部分影像工作者在影像艺术的圈子中自我陶醉,沉溺于“摄影本体论”“录像本体论”“新媒体本体论”的讨论,过分追捧“技术流”“神秘性”“晦涩性”,将影像艺术定义为需被崇拜的“宗教”,把本该走向大众的艺术形式束之高阁,甚至抛出所谓的“精英艺术”的言论,声称真正伟大的艺术并不需要观众。这导致了影像艺术无法真正地走进受众群体,无法走出“为艺术而艺术”的怪圈。影像艺术真的不需要受众吗?答案是否定的。

### 三、“影像艺术”到底是否需要受众?

让“人”重新成为美、智慧和生命自我实现的焦点。<sup>②</sup>

——安东尼奥·梅内盖蒂

很多艺术家似乎进入了一个存在已久的误区,认为越是被大众所接受的作品就越低、浅、俗。然而纵观中外艺术史上那些广受欢迎的作品:《米洛斯的阿芙洛蒂德》《蒙娜丽莎》《最后的晚餐》《最后的审判》《自由引导人民》《思想者》《洛神赋图》《清明上河图》《开国大典》……无一不具有高雅的格调。作为“精神生产力”的艺术劳动,包括艺术创作、艺术作品和艺术欣赏这三个联系紧密的部分。观众的欣赏是作品能够真正成为艺术所必不可少的环节。正如存在主义美学家萨特所说:“只有为了别人,才有艺术;只有通过别人,才有艺术。”<sup>③</sup>创作者不能以一种冷漠的姿态与观众保持距离,而应“将心比心”,只有这样创作出来的

艺术作品才能和观众发生对话,产生共鸣,才能经久不衰。的确,艺术来源于生活又高于生活。但如果只是单纯地强调“高”而弱化“来源”,忽视艺术所要植根的土壤,那么这样的艺术必将“山穷水尽”,淹没在历史的长河中。这是影像艺术工作者首先要认清的问题。

### 四、影像艺术如何走出为艺术而艺术的怪圈?

艺术本体永远处在不安的躁动之中,它从来不准准备停息下来,停息意味着死亡。路在何方?怎样前行?怎样在几千年来人类不断前行的路途中,开拓一条新的道路?<sup>④</sup>

——王岳川

那么,影像艺术又该如何走出为艺术而艺术的怪圈,成为被大众所接受与喜爱的艺术形式?一是把握时代的脉搏,找准“快餐化”与“精英化”的契合点。如今,我们已经进入到海德格尔所预言的“世界图像的时代”。的确,我们已经适应了时代从“读字”到“读图”的转变,但纷繁冗杂的图像信息,让受众的个体感知无法对接触到的每一个影像都加以深入解读,只能跟随视觉的引导,以最为直接的方式完成对图像和影像快餐式的消费。消费主义的兴起,使得其背后的现当代文化经典开始消解,游戏性、轻松性、娱乐性的艺术创作成为流行的趋势。正如本雅明所谈到的:“当代艺术品的原作越是投入可复制性,远离中心地位,就越能发挥更大的作用。”<sup>⑤</sup>艺术作品能够以几何型增长的速度传播,这使得其艺术价值被“商业化”“快餐化”的读取方式大大削弱,原有的教育性、思想性受到冲击。面对这样的时代特征,影像艺术该如何合理地向“快餐化”靠拢?王庆松给出了他的答案。此次展览中他的两幅作品《同一个世界》(图2)、





图5 顾雄 哈林波特华人墓地 #1 喷绘图片 91×145cm 2015年

《同一个梦想》(图3)采用了相似的图式:背景为巨大的黑板,与对角线重合的梯子上坐着不同肤色的青年。前一图片中的青年正在黑板上绘制全球500强公司的LOGO;后一图片上的青年都手捧书本认真阅读,背后的黑板上写满了世界著名大学的中英文名称。背景的图案,特别是LOGO,本身就是快餐式图像的典型代表,再加上饶有趣味的人物动作与构图,作品的可复制性增强。但其艺术性与教育性却并没有减弱,面对“精神财富”与“物质财富”所组成的金字塔,受众会思考成功与梦想的衡量标准,进而产生一连串具有自我教育意义的思索。王庆松的作品既不存在对“快餐化”趣味的毫无原则的迎合,也没画地为牢固守传统精英思维,他找到了更具现实意义的新契合点,不仅平衡了“快餐化”与“精英化”的极端倾向,更适应了现代文化生活的变化,这样的影像艺术作品才能在现代文明中凸显其社会价值和时代意义。

二是及时调整从“宏观人文关怀”到“个体人文关怀”的视角转向。在解构“精英化”时,艺术家很容忽略视角选取的时效性。在经济全球化的背景下,我国社会经济类型由生产型社会转变为消费型社会,相应地以“真”和“善”为道德批判的审美判断,也转变为表现个性感悟以及个人独特生命体验。从以“忧患意识”与“理想主义”为主的“宏观人文关怀”到以自我视角为主的“个体人文关怀”的转向,更适应也更符合消费时代人们的视觉与接受心理。观众早已厌倦了艺术作品站在至高点上的道德说教,而对个性化、私密化的作品则抱有浓厚的兴趣。“这一人文特征的转向是和科学技术,特别是现代传媒与网络所扩大的私密空间的信息传播、所提供的全球共享的个体终端联系在一起的。”<sup>⑥</sup>个性化语言与观念的追求也推动了艺术家创作,社会变化的记录与自我空间的营造有了合适的载体。杨福东早期的创作就已经显露出这一倾向。他的参展作品《路客再遇》(图4)和成名作《竹林七贤》有着异曲同工之妙。其作品结合个人经历,揭示了深陷城市化洪流,被新旧文化冲突束缚的青年渴望挣脱枷锁却又彷徨迷惑的心境。以都市人的视角折射出社会的森罗万象,还原了当时无法自我定位的思想困境。加拿大的华人艺术家顾雄用作品(图5)为我们叙述了一段动

人的历史,展厅中模拟放置了沙土和墓碑,并配以哈林波特海湾的海浪声,使观众可以身临其境,感同身受,体会作为一名“新移民”对于“家”这一概念的思想流变。杨福东和顾雄都从“个体人文关怀”的角度切入,直击时代特征,引发个体间的共鸣,为影像艺术的创作提供了可行的范本。当然,当代语境下,“宏观人文关怀”并没有完全失去意义,只是“私人订制”式的关怀更符合影像艺术这一特殊艺术形式的鲜明特征。从“宏观人文关怀”到“个体人文关怀”视角的转向是时代发展的必然趋势,也是影像艺术家创作的正确选择。

若想让当代影像艺术作品可以真正走进大众,除了影像工作者转变自身的创作思维和视角以外,还需要美术馆、艺术机构为影像艺术开辟合适的展示空间并营造良好的观展氛围。近些年来,随着国内当代艺术市场的升温,各种美术馆、画廊如雨后天春笋般层出不穷,但能真正深入学术研究与艺术文化建设的屈指可数。虽然广大工作者为此做出不懈努力,但目前国内美术馆的策展与教育水平与国外还存在不小的差距。其中最明显的差异,体现在影像艺术作品的表达效果。影像艺术作品和架上绘画的布展方式不同,以何种姿态、何种形式进入美术馆,将极大影响观众对作品内涵的读取。因此,美术馆方面应当根据作品具体的面貌特征、艺术形式进行灵活的布置、展示。特别是动态影像作品,需要配备相应的放映设备与物理空间。从影像艺术的展示空间看,目前湖北美术馆具有独一无二的优势。以此次展览中张培的作品《喜悦》(图6)为例,湖北美术馆利用4个中型电影放映厅,较大程度上还原了作品的语境。《喜悦》以20世纪70年代中期的故事片《战船台》为素材,截取两部分影像:所有男主角讲话的镜头(全部是个人画面),工人们热烈鼓掌的镜头。两部分交替进行,形成对应效果。张培力打破影片原有的叙事性、思想性,抽离影片本身所具有的深厚感情,用蒙太奇式的剪辑突出了其所要表现的反讽效果。如果这部作品只是简单地放置在狭小的展示空间内,用小屏电视机或小型投影仪放映,那么艺术作品的价值、作者所要传达的观念就会大打折扣。只有将其布置在有大量荧幕的中型电影厅内放映,让观众置身于《战船台》观看环境当中重新审视支



图6 张培力 喜悦 双视频源录像投影有声彩色录像 6分钟39秒 2006年

离破碎的画面，张培力所要表现的荒诞性、戏谑性才会最大程度地彰显。如果能把投影机模拟装饰成上世纪七八十年代的老式电影放映机，那么观众对作品的理解又会更进一步。此次参展的还有钟世芳的《移动边界两百年》和丁澄的《聆听澳门街》这两部纪录片。纪录片目前在国内的地位还非常尴尬，它无法与娱乐性影片在商业影院进行对抗，也无法与“快餐化”的视频在多媒体终端竞争，只能依靠作为聚集艺术“灵光（Aura）”的美术馆、艺术机构最大限度地体现其价值。湖北美术馆为这两部纪录片各安排了一个中型的电影放映厅，观众可以在和商业片相同的硬件环境中，佐以美术馆的文化氛围，静下心来去观赏影片，思考、探求其所具有的丰富内涵。此外，依托互动科技与装置的综合影像作品，对硬件与空间的要求要高于单纯的动态影像。国内影像艺术家的实践，需要以美术馆为平台。同时影像艺术作品的收藏与保存，也是美术馆方面所面临的重要课题。在经济全球化与社会主义市场经济的环境下，美术馆应该抓住商业机制参与当下的文化科技产业链进行市场运作，实现文化与经济的双赢。

### 结语

影像艺术作为和时代共脉搏、同呼吸的艺术形式，应适应瞬息万变的时代发展。中国的影像艺术目前还处在语言形式前沿、艺术地位低下的尴尬处境中，与西方影像艺术环境存在较大差距。因此，不断地“实验”与“对话”，是增强本土影像艺术生命力的必要方式。但这种“实验”与“对话”不能仅仅是圈内人的自娱自乐，而应以“人”为具体指向，并与其他艺术形式携手“再”回归到人文精神中去。影像艺术之路仍在不断拓展，反思的批判依然在路途上。

### 注释：

- ① 王岳川：《艺术本体论》，三联书店上海分店，1994年，第17页。
- ② 参见 Antonio Meneghetti 本体艺术常年画廊宣传页。
- ③ 柳鸣九：《萨特研究》，中国社会科学出版社，1981年，第6页。
- ④ 同①，第36页。
- ⑤ [德]瓦尔特·本雅明：《机械复制时代的艺术作品》，李伟译，重庆出版社，2006年，第48页。
- ⑥ 尚辉：《论消费时代的艺术人文特征》，《美苑》2006年第2期，第25页。

### 参考文献：

- [1] 林路. 摄影思想史 [M]. 杭州：浙江摄影出版社，2008.
- [2] 邱志杰，吴美纯. 影像与后现代 [M]. 长沙：湖南美术出版社，2002.
- [3] 傅中望. 再影像：光的实验场——2015 三官殿一号艺术展 [M]. 石家庄：河北美术出版社，2015.
- [4] [英] 德博拉·切利. 艺术、历史、视觉、文化 [M]. 杨冰莹，等，译. 南京：江苏美术出版社，2010.
- [5] 吴天. 美术馆中的影像 [D]. 北京：中央美术学院，2013.

姜宇：华中师范大学美术学院教授

周丁一：华中师范大学美术学院 2014 级硕士研究生

### 更正启事

本刊 2015 年第 8 期刊载的《天津市新媒体艺术协同创新中心第一届理事会纪要》一文，作者为曹永正，由于工作疏忽，作者名字排版时漏登，特此更正，并向读者、作者及相关人士致歉。



# 艺术教育中摄影创作的逻辑与方法的再思考

Rethinking about the Logic and Approach of Photographic Creation in Art Education

高 岩 /Gao Yan

**摘 要:** 摄影教育进入美术学院后,对摄影生态的影响愈发深远。本文结合当代重要的西方摄影案例,还原以法国为代表的西方摄影教育和创作的思路,从创作语境、如何提出问题、把握历史线索和灵感来源、摄影行为与主题、传播与展示等五个方面来反思、剖析艺术教育中摄影创作的逻辑和方法,以期让学院摄影教育能够为学生指出更多可能的探索方向。

**关键词:** 美院教学;当代艺术;摄影创作;逻辑与方法

**Abstract:** The incorporation of photography education into the curriculum of art academies has had a profound impact on photography

itself. This article introduces some important examples of Western contemporary photography and tries to restore the train of thought of Western photography education and creation with France as a representative. It reflects on and analyzes the logic and approach of photographic creation in art education in five aspects, that is, the context of creation, how to present a problem, how to grasp historical clue and source of inspiration, photography behavior and theme, and propagation and presentation, in the hope that photography education in academies may show the students more possible orientations of exploration.

**Key words:** education in art academies; contemporary art; photographic creation; logic and approach



安德烈亚斯·古尔斯基 巴黎 蒙帕纳斯 1993 年

摄影在人类艺术与文化的发展进程中不断地生成新的身份,从最初作为绘画的辅助工具,到承载人类历史的文献,再到逐渐成为可以表明个人观点、提出问题,并与绘画、雕塑平等的表达媒介。它对现实独特的描述性以及向精神空间转向的能力使其成为当代艺术不可或缺的部分。在这个背景下,欧洲有越来越多的从事摄影的艺术家进入美术学院从事高等教育工作。笔者结合自己在法国留学学习摄影创作近十年的经历,在本文中探讨如下三个方面的内容:法国美术学院中的摄影教学、如何进入摄影创作、什么是摄影创作中的逻辑与方法。

美术学院的教授们常常会认为“艺术是不可教的”。“艺术”中不可教的是个性中其他人无法替代的部分,而老师的工作则是为学生介绍具体的工作方法与游戏规则,根据学生各自的特点,通过语境、提问、历史线索与灵感来源、主题与摄影行为、传播与展示等多个方面来引导学生进行思考。

首先,摄影创作需要思考创作语境。好的作品离不开艺术家真实的生活状态,所以创作时最先要面对的就是自身存在的状态与身份认同这个问题。摄影师是在哪一种生活状态下进行的创作?他所处的社会背景、历史背景是什么?这两个问题至关重要。语境常常就是作品内容的边界,也是观者





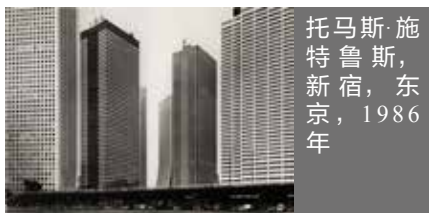
让-吕克·穆列内，《巴勒斯坦产品》  
之《西红柿罐头》，2002年



埃里克·波德莱尔，  
《想象中的国度》  
之《码头》，  
2004—  
2005年



埃里克·波德莱尔，  
《想象中的国度》  
之《疗养院》，  
2004—  
2005年



托马斯·施特鲁斯，  
新宿，东京，1986年



奥古斯特·桑德，中产阶级子女，1925年

更透彻地理解作品时不可或缺的环节。只有在确定了边界之后才能更好地深入挖掘，最终构成个人化的拍摄框架。

举两个具体的例子。第一个例子是长期以劳动、生产作为主线来隐喻社会与政治冲突的法国艺术家让-吕克·穆列内（Jean-Luc Moulène）创作的摄影作品——《巴勒斯坦产品》（*Palestinian Products*）。当我们第一眼看到这个西红柿罐头的时候并不能马上理解照片在表达什么，可是如果我们进入照片的拍摄背景后就会重新思考这个罐头的意义。这些罐头都是在被封锁的巴勒斯坦加沙地带所生产的，并且不允许出口。让-吕克·穆列内请不同的人道主义组织将没有条形码的罐头从加沙地带运出，并将其拍摄成照片。他以摄影的方式“突破”了出口禁令，在加沙之外的地域申诉着一个被压迫民族的尊严。所以，如果我们缺乏对这个作品背后的政治背景的认识，就很难去理解作者想关注什么问题。

另外一个例子是生活在法国的美国摄影师埃里克·波德莱尔（Eric Baudelaire）拍摄的废弃建筑景观——《想象中的国度》（*Imagined States*）。这组作品的画面色调以及光线捕捉有着极强的节奏感与绘画感，甚至会将观者带入到一种虚构的浪漫想象。如果剥离照片的语境单纯从画面语言来理解，我们有可能会曲解摄影师的拍摄意图。但当我们对拍摄背景进行研究，才能明白这些照片都拍摄于亚洲的阿布哈兹——一个虽然独立却不被国际上大多数国家所承认的国家，而阿布哈兹问题也是格鲁吉亚和俄罗斯的主要纠纷之一。透过这个背景，观者可以重新审视、理解这些被战争毁坏的景观，带有诗意目光的出口是忧伤的、没有结果的，而标题《想象中的国度》也画龙点睛地暗示了处于困境中的阿布哈兹和这个国家并不明朗的政治未来。

第二，摄影创作要学会提问。提出一个好的问题非常困

难，明确创作语境之后，要针对它展开个人化的思考。

2016年3月，西班牙摄影师胡安·维利帕兰诺（Joan Villaplana）到天津美术学院讲学的时候，他在指导学生作品时用“观点”（法语单词是“point de vue”）这个单词替代了“视角”，即理解世界的角度。更具体地说，创作者在按下快门之前已经有了对拍摄语境的想法，并通过他所选择的角度与镜头语言表现出来，这就是“观看即观点”的概念。观看时的角度与位置都表明作者的立场，以及用什么方式认识世界、用什么方式与主题对话，也就自然地构成了提问的过程。因此，如何通过一种个人化的思考来针对背景提出问题，这点非常重要。

再来看托马斯·施特鲁斯（Thomas Struth）在1986年拍的东京《新宿》，他的问题是，如何用最客观的摄影语言阐释人类现代化进程中无可逃避的非人性化特征。在此，先用一句话总结这个摄影师的想法、终极目的是什么，笔者会在后面的阐述中，更深入地分析它。

第三，摄影创作需要把握历史线索与灵感来源。所有的创作都或多或少构建在历史经验基础之上。学生在初学时就应该去了解自己所关注的领域跟哪个流派的哪些人的语言内容或问题相接近，做一个有个人研究线索的艺术史梳理。需要理清，哪件作品影响到你？从哪方面影响你？你创作的灵感来自什么地方？这部分工作会促成创作者的作品最终区别于艺术史地图的现状，减少重复发生的可能性，并找到新的坐标——毕竟创作最初的动力也是非常多元化的，它可能是一次书籍阅读，也可能是一次展览、新闻、旅行、谈话、音乐、电影等等。

从历史线索与美学传承的角度来看，德国摄影历史的发展脉络非常清晰，比如德国的摄影师奥古斯特·桑德（August Sander）对杜塞尔多夫学派（Dusseldorf School）的影响。



贝歇夫妇，煤气罐（Gas Tank），1983—1992年



马西莫·维塔利，热那亚佩利（Pegli, Genoa），2000年



亚历山大格朗斯基，田园诗（Pastoral），2008—2012年



南·戈尔丁，吉多与他的妈妈和祖母（Guido with his Mother, Grandmother and Shadow），都灵，意大利，1999年



米开朗琪罗·梅里西·德·卡拉瓦乔，以马忤斯的晚餐（Le Repas d'Emmaüs），1601—1602年



杉本博司，密歇根州底特律福克斯剧院（Fox Theater Detroit Michigan），1979年

他的拍摄方法是由以下几个方面构成的：从人物的正面拍摄；自然光、灰色背景与自然环境；在被拍摄对象的工作生活的场所进行拍摄；无论人物高矮，都用平行对视的方式进行观看。奥古斯特·桑德用非常民主的态度对二十世纪的德国人以分类的方式进行记录。

《中产阶级子女》（*Middle Class Children*）就很能体现桑德拍摄时的立场。他为了拍孩子，降低了三脚架，自己蹲了下来，他们的眼神是互视的，平等的，这一点在他的创作里非常重要。这就是今天常常被谈论的类型学摄影系统。桑德把德国社会分成农民、手工业者、女人、显贵、艺术家、大城市人、被社会遗弃的人几个大的方面，之后又从每个大的方面里梳理出许多分支。比如在农民这个阶层里又分为了年轻的农民、农民的孩子和母亲、农民的家庭、农民的工作和生活、农民首领等各种类型的创作，还涵盖到小城镇居民以及农民的体育运动。

从桑德到贝歇（Bernd & Hilla Becher），能清楚地看到德国类型学拍摄方式的传承，从他们拍摄方式中也能找到共同点，比如正面拍摄、阴天、自然光等等，所以从这些特征就可以判断他们属于同一个流派。

我们再来看意大利拍摄海岸线的摄影师马西莫·维塔利（Massimo Vitali）与东欧的年轻摄影师亚历山大·格朗斯基（Alexander Gronsky）。马西莫·维塔利从20世纪90年代开始在意大利的海岸线一路向北进行拍摄，用大画幅相机捕捉沉浸在休闲氛围中的当代人群的行为状态。对此题材，大部分摄影师是从陆地向海的方向拍摄，而马西莫·维塔利却做了一个非常高的脚架，站在海里向陆地进行拍摄，从而构建了一个新的视角。他对休闲领域以及现代人群的关

注方式对年轻一代的摄影创作者影响非常大。而年轻摄影师亚历山大·格朗斯基拍摄的照片，似乎延续了马西莫·维塔利对于休闲领域人群行为状态的观察，但是将注意力转移到城市的边缘，观察城市化背景下在郊区悠闲休憩的人群。从这两个摄影师的作品中我们能看到他们共同关注的“休闲领域”问题。

而在“私摄影”领域，南·戈尔丁（Nan Goldin）可谓重要代表。拍摄身边的亲人或者朋友和艺术史有什么关系？南·戈尔丁的大部分室内肖像的背景都是暗调子甚至是黑色的，可见17世纪画家卡拉瓦乔（Michelangelo Merisi da Caravaggio）的影响——她自己承认这点。卡拉瓦乔的用光有这样几个特点，在强烈的黑白对比之下将光线聚焦在人物身体周围，把人物跟空间背景拉开距离，强化人与人之间的身体关系，既缩小了空间也突出了身体的状态，营造出私密的气氛。这种光线特点被南·戈尔丁挪用到摄影作品，呈现家庭的私密性，以及突出强烈的身体形象的观看。

极简主义也是一条历史线索。贝歇夫妇的工业建筑摄影作品是极简主义与观念艺术的出口，杉本博司的创作也深受上世纪60年代末70年代初极简主义与观念艺术的影响——尤其是丹·费拉文（Dan Flavin）和卡尔·安德烈（Carl Andre）这两位极简主义艺术家。杉本博司的剧院系列照片通过长时间的曝光构建了一个仿佛可以通向虚无的时光隧道，但是他在作品中除了极简单主义的特征，还呈现了日本人对于禅宗的思考和时间的冥想。

第四，摄影行为与主题，二者关系密切。什么样的摄影行为最终就会产生什么样的照片。这个环节是不可忽视的，比如：你用什么样的摄影行为以及语言来和主题产生对话？





黄功吾，火从天降，1972年6月8日，越战难民逃离凝固汽油弹袭击



鲍里斯·米哈伊洛夫，病历（Case History），1998—1999年

再现主题是抓拍、摆拍还是直接利用现成品图像来表达？拍摄时是否需要特殊的摄影手段？拍摄人与主题的距离是远还是近，构图的重点在哪，可否使用景深？作品中的光线是从哪来的，是否需要人造光源，需要哪种类型的人造光源？所选择的拍摄时间是白天、夜晚还是某一个固定时间？这些问题都是摄影师需要思考的。

应该用什么样的摄影行为产生语言来和主题进行对话？在此，需要回到托马斯·施特鲁斯1986年拍摄的东京新宿区这张照片，研究一下摄影语言与内容的关系。施特鲁斯选择了黑白胶片进行拍摄，使观者将注意力集中在建筑的线条上。大画幅相机的使用保证了画面的透视关系，使远处的建筑物在画面中可以垂直平行。拍摄时使用三脚架与景深处理，使照片中被拍摄主题的前景与背景同样清晰，大篇幅

胶片使画面中的所有细节都清晰地展现出来，给观众较长的阅读时间。这张照片虽然给观者提供了无数细节，但并没有要解释的重点，图像的中心点是空的，且没有特殊含义，“空”的无意义把照片的冷审美推向了客观极致，所以这张作品可被视为冷审美的代表作品。

施特鲁斯所关注的问题是人类现代文明进程中无可逃避的非人性化特征。这个特征通过以下几点体现，比如画面中的内容只有巨大的空间感，数不清的窗户却没有人出现；构图中纵向主体物与横向主体物之间形成强烈的对比，横向出现的停车场似乎是人类活动的证明，而纵向的高层建筑占据着六分之五的画面，从空中由上至下给停车场带来一种压力感；画面中笔直的线条和严谨的构图服从于建筑结构的客观现状，在混乱停放的汽车与整齐排列的窗户的矛盾中产生



贝特朗·加丹纳，《书写的诞生》之《e》，摄影，书写的诞生，摄影，敦刻尔克当代艺术馆（展览现场），法国，2006年2006年



一种秩序,能看出来人对其生存空间的统筹与规划,但是这种被规划出的秩序是冰冷的,非人性化的。

那么,再现主题时应是抓拍、摆拍还是直接利用现成品图像来表达?以战地摄影师黄功吾在1972年越战期间拍摄的《火从天降》(*Villagers Fleeing a Napalm Strike*)为例。他在战争现场捕捉到了被美军燃烧弹袭击后拼命奔跑的越南女孩,照片作为证据反映了战争的残酷性,记者在现场以“近身肉搏”的方式证明着事件的发展。不过,同时期的观念艺术家玛莎·罗斯勒(Martha Rosler)则选择了不同的路径。她将关于越战报道的摄影图像与象征着美好生活状态的家居商业广告照片以拼贴的方式重组,完成系列作品《把战争带回家》(*Bringing the War Home*),并将这些图像放在大众杂志里进行传播,让人们在阅读杂志时来解读作品。她的拼贴语言讽刺性地暗示,美国人的美好生活似乎是建立在战争的基础之上的,从另一个维度表达了她对战争的态度。

拍摄的时候是否需要特殊的摄影手段?贝特朗·加丹纳(Bertrand Gadenne)《书写的诞生》(*L'escargot, de la série La naissance de l'écriture*)系列就是一个例子。阳光明媚时,他在院子中央摆一张桌子,其上铺一块黑色布料,并将这张桌子摆设在两面墙中间,一面墙被天光照亮,另一面墙上挂着一块黑布。贝特朗·加丹纳巧妙地利用了蜗牛晚上活动白天睡觉的生活习性,在拍摄前先将蜗牛叫醒,给它“按摩”“洗澡”后,再把它放在桌子上开始工作。由于蜗牛怕光,见到光它就往黑处爬,所以蜗牛醒后就开始冲着黑布的方向爬,此时,加丹纳就在蜗牛爬行的同时转动桌子,从而控制蜗牛的爬行轨迹以“绘制”字母。而作品中蓝色的痕迹其实是天空色彩的倒影。这样的拍摄行为就涉及很多摄影之外的东西。

摄影师跟主题的距离应该是远还是近?是像鲍里斯·米哈伊洛夫(Boris Mikhailov)通过花钱收买的方式跟这些人共舞,还是像安德烈亚斯·古尔斯基(Andreas Gursky)那样在全球化风景里建立上帝般的视角?显然,我们需要对观看方式与观看距离有所选择。

下一个问题,构图的重点在哪儿,可否利用景深?意大利

摄影师奥利沃·巴尔别里(Olivo Barbieri)通过大画幅的移轴技巧调整镜头的焦平面,从而实现比较特殊的景深语言,使城市看上去有点像是模型的效果。而瑞士人贝亚特·斯特勒利(Beat Streuli)常年用长焦镜头在全世界不同的大都市街头捕捉面孔焦虑的人物形象,在这张照片里浅景深虚化了背景,突出了画面中心人物的特点。

作品中的光线从哪儿来?可否使用人造光源,需要哪种类型的人造光源?这个问题也是非常重要的。蒋志的《事情一旦发生就会变成钉子》拍摄了重庆的一个钉子户,他看到报纸以后就决定马上来到这个地方,先是找到老朋友帮忙租了聚光灯,之后又买通了钉子户旁边楼上的住户,等保安睡觉后才拍了这张照片。这次拍摄的用光是不符合常规的,但是照亮了个体的维权意识。

另外一个特殊的用光案例是菲利普·洛卡·迪科西亚(Philip-Lorca diCorcia)在美国街头拍摄的照片。这个摄影师把好莱坞电影大片剧照使用的闪光灯藏在街边的建筑上,然后自己带着长焦镜头躲在离闪光灯很远的地方,在启动闪光的同时捕捉日常的街头肖像,普通人在他的镜头里几乎变成了电影的主角。

拍摄选择的时间是白天、夜晚,还是有固定的时间?莱涅克·迪克斯特拉(Rineke Dijkstra)通常选择在某个特殊的时间段来观察人的脆弱性。《斗牛士》(*Toreros*)系列是刚刚结束斗牛的斗牛士的人物肖像,她并没有在斗牛运动的过程中去捕捉事件的高潮,而是安静地凝视事件结束后脸上还带着血迹、惊魂未定的人的脆弱状态。

最后,传播与展示也应被摄影师作为摄影创作的重要环节予以考虑。图像用什么样的载体呈现,是纸张、灯箱、铝塑板、印刷、木框或其他材质?照片呈现的最终尺寸是什么?思考作品与空间的关系,以及在作品展示过程中是否需要使用造型艺术领域之外的媒介或场所?你的作品给观众的阅读方式与阅读时间是什么,观众如何进入你的作品?

贝特朗·加丹纳在他的《蝴蝶》(*Papillons*)中,将蝴蝶的幻灯片从空中投射下来,焦点停留在半空中,观看者的手和身体成为图像的载体,身体在与图像诗意的互动关系中转化成为作品的一部分。另外,贝亚特·斯特勒利将在城市



菲利普·洛卡·迪科西亚, #13, 2000年



莱涅克·迪克斯特拉, 斗牛士, 1994年



玛莎·罗斯勒, 《把战争带回家》之《红色条纹的厨房》(Red Stripe Kitchen), 1969—1972年

中心拍摄的肖像以巨大的尺幅展示在不同公共空间的外墙或者窗户上，让人群无意间与这些街头肖像相遇，将被拍摄者的肖像还原到这群人应该出现的位置。

关于摄影作品展示场所的问题，阿尔弗雷多·哈尔（Alfredo Jaar）的摄影装置《风景》（*Le Paysage*）带给我们启示。灯箱中的照片是艺术家于卢旺达大屠杀时，在卢旺达与刚果边境拍摄的逃亡难民，他们大多有惊恐的眼神与扭曲的面孔。作为一个系列报道的摄影照片，它并没有仅仅停留在纸媒或者网络媒体上，而是被加尔展示在法国图卢兹法院的一楼大厅。观众要想参观展览首先要来到法院，并且在观看的过程中与正在逃亡的卢旺达人同时出现在灯箱对面的镜子里。《风景》的展示空间的社会、政治属性升华了主题，让观众在参与的过程中进行更加深入的思考。

摄影图片的传播过程也成为作品的一个重要组成部分。摄影创作的重点不仅仅是拍摄行为以及成像过程，图像作为“物件”甚至可以参与社会事件，进入社会空间，拓展照片本身内容所能带来的观看体验。和作品问题匹配的传播手段能够给照片带来二次解读的意义。

法国摄影师马克·帕托（Marc Patauts）用非常传统

的方式拍摄了巴黎失业者的肖像，但他没有将这些照片展示在画廊或者美术馆的白盒子空间，而是让那些失业者在游行的同时展示他们自己的面孔。这是一个很好的图像参与社会运动的案例，他给了这些图像自由和新的社会身份，让观者在意这些面孔究竟是谁。

最后，笔者通过自己的一件作品来结束摄影创作的逻辑、方法的探讨，关注点在于图像在空间内的阅读时间与进入方式。我的摄影作品《夹层》（*En Transit*）在里昂当代美术馆展览的时候，我并没有选择在墙上呈现，而是做了十米长的桌子。这件作品是一个社会题材的文献，关于法国非法移民身份认同问题的社会空间，因此在桌面上展示会增强其文献感。此外，看一张照片和读一张图像的时间是不一样的。我每拍摄一个空间都需要写申请，之后要等很长时间才能得到拍摄许可。每次拍摄我会在不同场所里停留一段时间来体验空间内部的特点，判断这里是否和我寻找的图像有关联，是不是能找到超越主题的东西。那么，拍摄的时间也应当在展示的时间里有所体现。

艺术虽然不可教，但是艺术学院的教师可以通过各种方法对学生加以引导。摄影进入美术学院之后，摄影教学



贝亚特·斯特勒利，纽约，2000年



奥利沃·巴尔别里，中国，上海，2004年



蒋志，事情一旦发生就会变成钉子，2007年



贝特朗·加丹纳，蝴蝶，幻灯片投影，1988年





贝亚特·斯特勒利，街头人群（Fluid Street），芬兰，赫尔辛基当代美术馆，2008年



阿尔弗雷多·哈尔，风景，1994年



马克·帕托，生命的图像（Image en Vie），1992—1999年



阿尔弗雷多·哈尔，风景（局部），1994年



高岩，夹层，里昂当代美术馆的展览现场

渐渐对今天的摄影文化产生影响，很多年轻人仍然坚持传统的新闻摄影、纪实摄影，也有些年轻人在追问摄影是什么，或者实验性地探索摄影的边界。他们今后会成为摄影师还是造型艺术家？身份的选择并不重要，更重要的是，他们能够在如此纷繁的摄影文化生态中自由选择的个性化探索方向。

高岩：天津美术学院实验艺术学院摄影艺术系讲师



高岩，夹层，摄影装置，里昂当代美术馆，2008—2009年



# 城市·历史·学科化

## ——关于都市文化研究的若干思考

### City, History, and Disciplinization: Thoughts on Urban Culture Research

杨简茹 / Yang Jianru

**摘要：**本文对近年来海内外方兴未艾的都市文化研究及其背后的学术思路进行了梳理与反思，并对都市文化研究未来的发展提出了设想与提议。全文探讨了都市文化研究与城市理论、近代史研究两个视角进行整合的可能性，和一种整合了历史学、地理学、规划学、艺术学、建筑学、文学等多学科的交叉研究都市文化方法的设想等议题。作者的主要观点是：在都市文化研究快速走向“学科化”的今天，研究者亟待突破对都市文化进行共时分析的符号学层面，在广泛吸收城市本体研究理论的基础上加入历史学的维度，从而为立体地想象、还原、解读一座城市的文化样式与文化生态提供可能性。

**关键词：**都市文化；近代史；跨学科；田野调查

#### 一、绪言

我们应该怎样观察一座城市？在波德莱尔的诗中，关于现代城市的词语随处可见，他在人群里游荡，但又不属于这个人群，他带着温情、博爱和想象力来旁观一座城市、人群和街道，是一种若即若离的姿态。可正因如此，才能保证足够的想象空间。本雅明在《发达资本主义时代的抒情诗人》一书中将波德莱尔称为“游手好闲者”：“在波德莱尔那里，巴黎第一次成为抒情诗的题材。他的诗不是地方民谣；这位寓言诗人以异化了的人的目光凝视着巴黎城。这是游手好闲者的凝视。他的生活方式依然给大城市人们与日俱增的贫穷洒上一抹抚慰的光彩。”<sup>①</sup>游手好闲者观察城市，更多的是碎片式的现代体验，这种观察方式是我们做都市研究所不可或缺的。住在城市中的人，会和自己生活的城市的某一部分联系密切，对城市的印象也必然沉浸在记忆中，意味深长。作为城市的观察者，我们也是城市景观的一部分，而且我们对于城市的理解并不是固定不变的，而是与一些其他相关事物混杂在一起形成的部分的、片段的印象。所以，研究城市离不开对人的研究，因为城市是千千万万不同身份、不同性格的人共同感知的对象。城市作为研究对象，其文化魅

**Abstract:** This article tries to straighten out, and reflects on, the urban culture research, which has been in the ascendant both at home and abroad, and the underlying academic thoughts, and puts forward some ideas and proposals on its future development. It explores the possibility of integrating urban culture research with urban theory and modern history studies, and an assumption of an interdisciplinary approach to urban culture integrating history, geography, ekistics, art, architecture and literature. The author's main point is that today, when the urban culture research is disciplinized rapidly, it is urgent for researchers to break through the semiological limitation of synchronic analysis of urban culture, to add a historical dimension to ontological urban research, so as to make the interpretation of a city's cultural style and cultural ecology in a three-dimensional mode possible.

**Key words:** urban culture; modern history; interdisciplinary; fieldwork

力不言自明，这也是都市文化研究能够在近年来人文学领域中形成一股热潮的重要原因。

但在另一面，仅仅从“游手好闲者”这一个角度来观察城市又是远远不够的。我们设想的都市文化研究的人文视角，可说是整体的“都市文化研究”的一个分支，并不是一个独立的学科。可是，无论把都市文化研究作为一个学科还是研究领域，都常常被批评者诟病为“空泛”或“大而无当”。这说明，都市文化研究无论在研究对象还是研究方法层面，都还存在许多有待理清或者寻求突破的关键问题。那么，我们需要怎样的都市文化研究？作为一种人文视角的城市研究进路，都市文化研究在未来又有哪些有待展开的前沿议题？这些问题，构成本文的主要理论关怀所在。上世纪90年代后期，伴随着一股世纪末的怀旧情绪，大量“老照片”一类的图书涌现出来，激动的人们开始追忆、想象过去的人物风骨和世事情怀，旧时代的都市意象扑面而来，同时，都市文化研究在国内外成为了一门显学。究竟是“都市文化研究”开始变得重要起来，还是我们需要研究这门学科（或称“课题”），抑或它只不过是当今媒体集体制造出来的话语狂欢？在都市文化研究的过程中，我们了解了什么？收获了

什么?遇到了哪些问题?形成了怎样的套路?艺术史学科的学者又该怎样进行都市文化研究?这些是我们亟须思考的问题。<sup>②</sup>

## 二、“城市理论”与“史学”：都市研究的两个维度

应该看到,在都市文化研究正在受到海内外学术界共同关注的今天,我们亟须寻求新的理论突破和学科增长点。如果不突破传统的学科范式和研究方法,想要在人文视角的都市研究中做出更独特的创新,便成为极困难的事情。笔者的看法是,当前的都市文化研究,需要突破把城市作为一种文学“文本”的符号学式共时、静态的解读。一方面,可以通过人文地理学、建筑学、规划学等学科理论和实际的田野考察方法,让城市文化研究更体现出其作为“城市研究”一个分支的专业话语。另一方面,呼吁在文化研究的同时加入历史学的维度,通过历史(特别是近代史)史料和文献,从历时的角度来观照一座现代都市的“城市化”进程。

先来看城市理论。从研究主体来看,目前都市文化研究群体的一个突出问题,在于多数文史学科出身的学者欠缺其他与“城市”关联密切的理工类相关学科背景,如城市理论、建筑学、规划学、地理学等。这些学科是把城市作为一种“内部研究”的重要基础,若脱离这些视角仅是空谈外部研究,就容易流于空洞。相反,只有在了解了“本体”之上的外部研究才更有价值。有以下两点需要注意:一是加强对人文视角的都市文化研究进行有关城市研究本体理论的关注,作为进入城市文化研究的基础;二是适当借用建筑学、人文地理学式的“实地调研、测绘、田野考察”等专业研究方法,让城市文化研究更体现出专业话语,更贴近“城市”本体。毕竟,城市是许多不同的规划师、建筑师出于实用的目的或受业主委托,不断建设、不断改造的产物,只有贴近“城市”这一本体,才有可能谈论作为意识形态和上层建筑的“都市文化”。

南京大学地理与海洋科学学院教授陈刚,近年来在历史地理信息化和城市历史地理研究方面有颇多建树,他于2009年发表的《六朝时期长江建康河段的历史地理概貌及其变迁——以历史文献中“淝水入石头”及“广陵涌潮”、“牛渚春潮”现象的考察为中心》一文,采用历史自然地理研究手段,在借鉴现有研究基础上,探讨六朝时期长江建康河段的历史地理概貌及其变迁问题,这篇文章是其博士论文的组成部分,作为城市的“本体”研究,体现出专业的学术态度,值得借鉴。同样,南京大学的胡阿祥早就注意到研究中国历史的必要性——“自当重视地理空间的差异与地域历史的过程。在中国,特别关注地理空间的学科是历史地理学;而通过历史地理学尤其是区域历史地理学的地域思维,追寻各别地域形成的历史过程,观照其共同传统,解释地域之间的差异,研究不同地域的冲突与融合,可以建立起区别于‘狭义’历史学的、研究与解释中国历史的新体系。”<sup>③</sup>这种历史地理学的认知将复杂的地理空间的重要性凸显出来,可以重新

解释不同都市的历史与文化。在过去的一百年间,城市决定着我们的文化,成为我们个人和国家命运不可分割的部分。

除此之外,我们对于城市的理解,还需要建立在大量实际的田野考察的基础上。通过实地田野考察,能够对一座城市的建筑、规划、气质有一个直观的了解。这个过程中,国际政治往往对中国近现代城市体系有不可小觑的影响。如东北诸城市在近代的发展,主要是因为日俄的殖民。还有今天仍然让人们啧啧称赞的青岛老城区的城市规划,包括其完善的排水设施,是德国占领青岛时设计建造的,一直沿用至今。但是,一座真正有文化内涵的城市一定是有给这座城市做代言的人,例如老舍代言的北京,张爱玲代言的上海等。不仅做城市规划的人需要阅读城市作家的作品,做历史研究的人同样需要阅读;同理,做文学研究的人也需要通过阅读作家作品和历史文献来解读城市。所以,都市文化研究是需要跨文化研究的一门新学科,想要研究都市,便需要多方面的准备和长期的积累。

再来看历史维度。笔者认为,从人文视角研究都市,还需在历史学(主要是近代史)的框架内展开,史料的呈现,有助于更好地理解近代城市产生、发展和变化的全过程。在人文视角的都市文化研究语境中,“都市”一词尤指现代城市。城市近代化的结果,促进了城市主角从传统市民向近代都市人的转变。对于中国近代史研究,有一种主流观点认为中国社会长期以来基本上处于停滞状态,循环往复,缺乏内部动力突破传统框架,只有在经过19世纪西方冲击以后,才发生巨变,开始向近代社会演变。但美国汉学家柯文在上世纪70年代提出了“中国中心观”的论点,即从中国而不是从西方着手来研究中国历史,并尽量采取内部的而不是外部的准绳来决定中国历史中哪些现象具有历史重要性;把中国按“横向”分解为区域、省、州、县与城市,以展开区域性与地方历史的研究;把中国社会再按“纵向”分解为若干不同阶层,推动较下层社会历史的撰写。

柯文的观点引起了海内外学者的广泛关注,并被香港美术史学者万青力引入中国近代绘画史的研究中。万青力于1993年公开提出研究近现代中国绘画史的“三原则”:一、必须以中国的(而不是西方的)、内部的(而不是外来的)标准看待中国的绘画史,衡量中国画家;二、不能以西方现代艺术的观念规定中国现代艺术史,也不能以西方现代艺术史所经历的过程套用中国现代艺术史;三、从人类文明史的宏观角度,既不以西方中心论,也不以中国中心论作为出发点,进行东西方绘画史的比较研究,检验各自的人文内涵、价值观念以及发展趋向。万青力在《并非衰落的百年》一书中,运用中国中心论的理论架构起19世纪这百年间的中国绘画史,认为19世纪并不是中国绘画史上衰落的百年,而是中国绘画史上实现了审美观念和时代风格又一次转变的关键时期。

其他文史学科的学者,也有意识地在中国传统内部寻找

现代性的动力。例如日本学者竹内好在上世纪40至60年代完成的《近代的超克》，王德威于2005年出版的《被压抑的现代性》等，这种思路反对中国现代性仅仅是西方现代性的复制的结果，有很大的启发价值。其实，我们不得不承认，也不得不面对中国近代历史所走过的西方的道路。沟口雄三在《日本人视野中的中国学》一书中，把中国的近代分为“自生的近代”和“外来的近代”，让我们看到中国自身的活力。因此，当清末输入的西方文化超出了旧文化规范的容纳限度时，中国传统文化的重要特征——价值观念首当其冲被冲击了，矛盾和混乱出现了。一种是认为西方的刺激是第一推动力，另一种则认为中国文化传统自身的活力发展是中国另类现代性生发的动力。前者肯定西方冲击对于开启中国现代进程的意义；后者反对西方中心主义，挖掘不同于西方现代性的另一种可能的现代性图景。西方入侵是中国真正现代化开始的契机，在西方入侵之后我们才获得了历史的自觉，才有了自己作为历史的近代。在西方人眼中，现代中国即为乡土中国，晚清以前，中国城市和乡村的生活质量相差不多，大多数中国人都住在乡村。

上海就是一个特例，在20世纪早期，当整个中国的大部分地区还处于一片荒蛮老旧的乡村模式的时候，上海早已成为“摩登”的“东方巴黎”。近代中国的社会变迁，无论从哪个角度谈论，上海都是很难绕开的点。因为，物质层面和精神层面的西方文化正是经由上海输入中国的，所以上海这座城市对于近代史的意义十分重大。城市见证着战争烽火和社会变迁，国族论述与城市文化交相激荡。以李欧梵的《上海摩登》一书为例，作者开篇引用茅盾《子夜》开头一节，也极具暗示性，中英夹杂的文字传达了上世纪30年代上海声、光、色的景象。李欧梵认为，五四以来中国现代文学的基调是乡村，城市文学不能算是主流，这个现象与20世纪西方文学重视城市形成对比。因此，上海作为现代城市形象的突出意义就显现出来。所以，在近代史中，上海是一个研究中西文化交流的理想对象，相对于中国的其他城市，西方化的程度最甚。

当然，和近代史密切相关的城市并不是仅仅只有上海。鸦片战争以后，帝国主义势力入侵，商埠和租界开辟，中国出现了一批殖民地和半殖民地城市。洋务运动和维新运动以后，中国官僚资本和民族资本开始兴办新式企业并大力建设铁路，促进了若干新城市的产生，也使一些旧的城市得到了发展。但是广大内地和边疆的大多数城市基本上处于停滞状态（也许昆明是一个例外）。在近代中国的各大都市中，城市化的进程是不平衡的，这种状态一直持续到1949年中华人民共和国成立。在古代中国的城市发展过程中，行政地位往往是一个城市发展快慢的直接动因，比如唐代之长安、北宋之汴梁、南宋之临安、明朝之南京等。尤其是南京，作为一个传统的行政中心城市，在近代城市转型的过程中更有其鲜明的特色。

在这个研究过程中，既需要有跨越历史时空的眼界，更

离不开基本的史学训练，一些优秀的研究成果为我们提供了史论结合的范例。例如南京大学历史系教授范金民，从上世纪90年代以来致力于明清史的研究，他从经济、农政、航运、商帮、织造，甚至是绘画<sup>④</sup>等多方面的角度建构出了一个明清之际的南京城的形象。尽管作者的研究方向为明清史，但不啻为近代城市研究提供了一个可行的范本。当然与都市文化研究更具有天然密切关联的史学领域是近代史。如叶凯蒂关于上海的研究，也运用了大量的文字史料进行细密的梳理，同时对视觉的文本进行了精彩的解读，提供了一个建筑于史料之上、超越文学研究的视觉文化研究范本。叶凯蒂以妓女为中心，搜集了许多不同的文字史料、戏装和家具等物质文化资料以及插图、照片、地图等视觉文化资料进入分析，借此洞窥那个时代的文人与娱乐文化等社会背景，至而深入展现了民国革命前夜的世态变迁。

此外，台湾中研院史语所研究员李孝悌编著的《中国的城市生活》<sup>⑤</sup>，则作为中研院主题计划“明清的社会与生活”的成果之一，从历史、艺术史、文学史的角度对明清及民国初年的城市生活的方方面面及物质文化进行了广泛的实证研究。城市史通过这样的方式打破了传统的时间向度上的历史观念，使历史在时间和空间的双向维度上展开，并注意到新史料的发现对城市史研究的意义，也为我们做都市文化研究提供了不同的方法。笔者认为，这些研究之所以在已经成为“明日黄花”的文化研究领域给我们带来眼前一亮的惊喜，并不仅仅是因为“都市”的视角，更重要的是其细致的史料爬梳与解读方式，让我们感受到都市文化研究者进入历史研究的可能性，在通过严谨、实证的史料来规避那种符号学式关于城市的理论分析给人留下“空疏学风”印象的同时，也展现出文化研究领域的学者在综合处理运用史料方面某些独到的观察。

### 三、呼唤一种新的都市文化研究

中国古代都市长久以来基本上是城乡一体的格局，但是近代以来，多数城市开始实现现代化转型，将上下五千年的传统稳定的模式迅速打破，一切都变得和过去迥然不同。从上世纪80年代改革开放至今，三十年时间使得中国的城市样貌改变了太多，都市文化研究的兴起是与中国迅猛发展的都市化进程同步的。在这个过程中我们追忆、想象古代的城市，但也更乐于分析活在当下、有活力的新城市。生活节奏加快，人物流动加速，政治波谲云诡，生活经验碎片化，如此种种组合成空前绝后的都市文化景观。都市的新感觉进入到小说、报纸、期刊、画报、美术、摄影、服装、建筑等领域，为都市文化与近代中国的研究提供了丰富的可能性。当然，在已经有众多研究成果摆在面前的都市文化研究领域中，也只有开辟新的思路，发掘新的资源，才能完成理论与学术的综合创新。

笔者认为，都市文化研究到了现阶段，需要尽快从“业余爱好”（陈平原语）进入一种专业化的“学科”状态。眼



下,学术界基本上形成了几个相对来说比较稳定的学术研究方向,如都市文化史研究、都市比较研究、都市文学研究,研究者的背景以文史学科居多。此外,研究对象集中在北京、上海、台湾、香港等国际大都市,还缺乏对中西部二线城市的关注。从学科建设上来说,上海师范大学在中文一级学科内自主设置国内首个二级学科博士点,自2007年开始招收都市文化学博士研究生,把都市文化研究热真真切切提升到学科的高度,都市文化,几乎成为中文专业或从事文学研究、文化研究学者拓宽新的学术方向的新大陆。

都市文化研究在文学领域高烧不退之时,在艺术史研究领域,则是一个全新的,甚至有些陌生的话题。反而是在文史界,李欧梵、陈平原、范金民等一大批对学术具有极高敏感度的学者已经嗅到了图像、视觉文本对于都市文化研究的重要性,其实这一方面正是艺术史研究者最为擅长的。从视觉经验出发,以图像为拐杖,以“田野”为辅助,以史料为基础,发掘都市想象的新空间,是艺术史研究的新课题。这并不是出于抢占选题、划分学术领域的狭隘目的,而是出于最朴素的学术关怀。都市文化与人的行为紧密联系着,有人所在的地方就有观看,有观看就意味着与艺术史、视觉文化、美术考古、文化遗产、文本阅读之间存在着千丝万缕的联系。

从研究对象来看,以上海为视角探讨中国的现代化进程在海内外已经有大批学术著作出现,为“上海学”积累了大量的经验和成绩。而与此同时,其实国内的许多其他城市在近代的发展变迁同样经历了步履蹒跚的转型与际遇,比如昆明、青岛、南京、天津、大连、杭州等二线城市,其文化面貌丰富异常而各有千秋,着实也有一番“大有可为”的空间。以昆明为例,文化维度和地理位置的矛盾造就了今日昆明的气象。昆明建城的历史最早可以追溯至南诏时期,到了宋代为大理国东都,地位仅次于大理城,元代建立云南行省,设省治于昆明,成为云南第一中心,明代建筑云南府城以后,日益繁荣。民国时期的昆明因为西南联大的成立而注入一股清新的文脉,滋养了这方水土。卢沟桥事变爆发后,京津地区风雨飘摇。经过多方考虑并与国民政府商议后,1938年1月19日,经国民政府批准,北大、清华、南开三所大学组成的联合大学迁往昆明。在艰难的抗战岁月中,时代和生活磨炼了西南联大师生的意志,在这样困苦的条件下,联大反而取得了中国教育史上前所未有的业绩,也成就了中国学术史上的一段佳话。至于为什么在此特意提到西南联大,是因为近代中国,都市和大学是密不可分的。大学是20世纪中国知识生产及传播的关键一环,值得认真辨析。

而昆明在近代中国的政治、文化、艺术中有着不可或缺的重要地位,也因此有丰富的解读性,在如今多如牛毛的上海学和北京学的研究中,是视角新鲜而有独特性的城市个案研究的首选。民国时期的昆明是多面向的,她有抗战期间的“苦斗青年”的一面,也有飞虎队陈纳德将军眼中“沉睡”“偏僻”“四野莽莽的小城”这样温情的一面,同时也有很多人不了解的一面——她也曾经是中国的时尚中心。1937年以

后,随着华北、华南许多机关、学校、企业、工厂被迫迁入西南,昆明的工商业和文化事业开始极度繁荣,此时的昆明成为全国电影中心。当时美国好莱坞八大影片公司米高梅、二十世纪福克斯、华纳、环球、雷电华、派拉蒙、哥伦比亚、联美,英国的鹰狮及苏联影片公司都有派代表进驻昆明,这是新中国成立前昆明电影放映业的黄金时期。

有一个听起来不是令人太开心的例子大抵可以说明这样的盛况。1937年以前,昆明最大的一家电影院是大逸乐电影院,能容纳上千人,后由于多次遭到日本敌机轰炸,影院受到强烈震动且未及时检修,墙体已经开裂。1941年2月17日,影院里放映李萍倩导演、袁美云主演的轻喜剧《少奶奶的扇子》,观众正看得哈哈大笑时,整个房顶突然落下,观众死伤惨重。事后影院经理倪晓初被法院拘押死于狱中,影院也就此倒闭。这个例子透露出很多信息,首先,这个电影剧本是改编自奥斯卡·王尔德的剧作《温德米尔夫人的扇子》,故事讲述了离家出走的女性故事,与五四以来的个性解放和女性解放的传统结合起来,受到观众的追捧;其次,身处内忧外患的时代,昆明人尤其注重精神上的享受,尤其是联大的学子们,在跑警报的同时,也不忘打桥牌、喝茶、看电影,还投入到谈时局、组织社团、办刊物等活动中。民国的昆明就是在这样的形态下一路前行,充满希望,就像杜运燮在诗歌《滇缅公路》中所描绘的那样:“……一切在飞奔,不准许任何人停留/远方的星球被转下地平线/拥挤着房屋的城市已到面前/可是它,不许停,这是光荣的时代/整个民族在等待,需要它的负载。”<sup>⑥</sup>走笔至此,笔者关于一种新的都市文化研究的设想已渐趋明晰。做都市研究,要上溯古代的沿革,下迄近代的流变。

从研究方法来看,作为文化研究领域的新动向——都市文化研究,需要运用跨学科研究的方法,多方位地建构都市空间。但是,需要说明的是,跨学科研究固然是当今学界的流行趋势,但仍有其弊端,我们要避免都市文化研究流于空疏的倾向,而应该有独到而精微的问题意识。跨学科研究不等于直接套用社会学、历史学和文化学的既有结论加以演绎,把一些好像可以说明这些结论的史料纳入先验的模式中,缺乏实事求是的工作,往往不能从具体史实得出结论。都市文化研究,在本质上脱胎于文化研究,文化研究是上世纪90年代开始在中国学术界流行起来的学术话语。文化研究的理论工具很大程度上受益于来自欧陆的各种结构主义思潮:索绪尔的语言学、列维·斯特劳斯的民族志、罗兰·巴特的符号学、阿尔都塞的意识形态理论、布尔迪厄的社会分层理论、福柯的话语-权力的历史与社会分析范式等,这些理论都已经在某种程度上为国人所熟悉。

然而,文化研究还涉及诸多学科的交叉与借用。一些经典的理论,如罗兰·巴特的符号学理论,之所以具有长久的生命力,也正在于将其他学科(如语言学与人类学)的研究成果纳入自己的理论体系。而这种跨学科研究在未来的发展中必然被更加广泛地应用。正如罗兰·巴特自己所说:“要

从事交叉学科性的工作,确定一个‘科目’(一个主题)并围绕着它设置两到三门科学,然而这还不够。交叉学科性的研究关键在于创造一个新的对象,这个对象不属于任何一门学科。”作为法国20世纪最负盛名的学者之一,罗兰·巴特与其他结构主义者一样,深受人类学和语言学影响。他在研究时装、广告等属于设计领域的文化现象时,综合了马克思主义、结构主义和符号学等基本原则和其所提供的方法,实际上涵盖了这些各种因素,这种批判的诠释方法总结了社会学、人类学、语言学和现代哲学的研究成果,从而具有跨学科的性质。

对于文化研究而言,罗兰·巴特是开创某种范式的人,巴特在书中表现出的理性主义和科学性的追求,正是法国结构主义作为一种分析方法持久的生命力所在。都市文化研究是文化研究的一个组成部分,但时至今日,跨学科研究的思潮早已远远超出文化研究的范畴之外。2014年10月,在北京大学历史文博学院举办的一次“不及备载 想象其余——《宋画全集》里的物与识”的讲座上,邓小南说道:“要打通学科之间的界限,历史学科也开始越来越关注书画和考古等,艺术史和考古是联系最为紧密的学科,文史哲是不分家的,但学科特点是优势,打通各学科不是把优势打平,学科的立场还是要有的。”我们现在看到,这些传统学科也开始意识到跨学科研究的重要性,但是还是要保持学科的特色。也就是说,都市文化研究不能局限于做文化研究、历史研究、文学研究等学科的附庸,而是要突出自己的方法论特色,有自己要解决的问题,这样才能和其他学科平等地进行对话。

#### 四、小结

从最单纯的目的来说,你我栖息、学习或工作的城市是值得深度了解的,即使我们难做到侯仁之对北京的“知之愈深,爱之弥坚”,也要留有一份在这个都市文化研究热潮下理性、冷静地分析、体味城市的初心与能力。理查德·利罕在《文学中的城市》一书中这样写道:“《文学中的城市》一书的环状结构是城市本身环状结构的反映,这一环状结构由一系列的同心圆组成:最里面的一环追述城市的历史,特别是现代城市的历史;外面的一环涉及那些城市被表现/描绘的方式;中间作为连接的一环则考察各种文学和城市运动。”<sup>①</sup>这确实是一个非常好的阅读城市的方式。如今,随着中国城市建设的加速,无论你喜欢还是不喜欢,我们栖息的都市每天都在发生着变化。在21世纪初的今天,趁着这些城市的样貌还未完全消退,去体会这些城市的前世今生,再通过新的方法与思路进入研究,作为人文学者,我们一定会有不一样的发现。

#### 注释:

- ①[德]本雅明:《发达资本主义时代的抒情诗人》,张旭东等译,生活·读书·新知三联书店,1989年,189页。
- ②关于对都市文化热的反思的相关论述详见笔者发表于2015年第4期《美术观察》的《都市文化研究热的冷思考》一文。

- ③胡阿祥:《中国历史研究的地域视野》,《学海》,2009年第1期。
- ④范金民:《〈姑苏繁华图〉:清代苏州城市文化繁荣的写照》,《江海学刊》,2003年第5期。
- ⑤李孝悌:《中国的城市生活》,新星出版社,2006年。
- ⑥李光荣:《西南联大文学作品选》,人民文学出版社,2011年,36-37页。
- ⑦[美]理查德·利罕:《文学中的城市》,上海人民出版社,2009年,4页。

#### 参考文献:

- [1][英]帕特里克·格迪斯.进化中的城市:城市规划与城市研究导论[M].李浩,等,译.北京:中国建筑工业出版社,2012.
- [2][德]本雅明.发达资本主义时代的抒情诗人[M].张旭东,等,译.北京:生活·读书·新知三联书店,1989.
- [3][美]卡尔·休斯克.世纪末的维也纳[M].李锋,译.南京:江苏人民出版社,2007.
- [4][美]理查德·利罕.文学中的城市:知识与文化的历史[M].吴子枫,译.上海:上海人民出版社,2009.
- [5]李孝悌.中国的城市生活[M].北京:新星出版社,2006.
- [6]李欧梵.上海摩登——一种新都市文化在中国[M].毛尖,译.北京:北京大学出版社,2001.
- [7][美]叶凯蒂.上海·爱:名妓、知识分子和娱乐文化(1850—1910)[M].杨可,译.北京:生活·读书·新知三联书店,2012.
- [8][法]阿克强.上海妓女:19—20世纪中国的卖淫与性[M].袁婴铭,等,译.上海:上海古籍出版社,2004.
- [9]陈平原,王德威.北京:都市想象与文化记忆[M].北京:北京大学出版社,2005.
- [10]王德威.台湾:从文学看历史[M].台北:麦田出版社,2005.
- [11][日]竹内好.近代的超克[M].李冬木,等,译.北京:生活·读书·新知三联书店,2005.
- [12][日]沟口雄三.日本人视野中的中国学[M].北京:中国人民大学出版社,1996.
- [13][美]柯文.在中国发现历史[M].林同奇,译.北京:中华书局,2005.
- [14]万青力.并非衰落的百年[M].桂林:广西师范大学出版社,2008.
- [15]赵园.北京:城与人[M].北京:北京大学出版社,2014.
- [16]侯仁之.历史文化名城保护与建设[M].北京:文物出版社,1987.
- [17]李光荣.西南联大文学作品选[M].北京:人民文学出版社,2011.
- [18]胡阿祥.中国历史研究的地域视野[J].学海,2009(1):11-19.
- [19]陈平原.“现代中国研究”的四重视野[J].汉语言文学研究,2012(3):4-10.
- [20]范金民.《姑苏繁华图》:清代苏州城市文化繁荣的写照[J].江海学刊,2003(5):153-159.
- [21]陈刚.六朝时期长江建康河段的历史地理概貌及其变迁——以历史文献中“涛水入石头”及“广陵涌潮”、“牛渚春潮”现象的考察为中心[C]//南京师范大学.建国六十年来六朝史研究的回顾与展望学术研讨会论文集.南京:南京师范大学,2009:190-197.

杨简茹:中央美术学院人文学院博士研究生 云南民族大学讲师

# 浅析 Led 光源在家居光源情感化设计中的运用

The Application of LED Light Source to Emotionalized Design of Household Light Source

任南南 /Ren Nannan

**摘 要:** 近年来,随着 Led 技术在家居设计的推广应用,设计师的创作和人们的生活都受到了前所未有的影响。灯具造型设计出现了以往不曾有的样式,灯具因为新功能增强了实用性,为更好地实现灯具的情感化设计创造了条件。Led 光源的运用更改变了我们对家居光源设计的传统认识。

**关键词:** Led 光源;家居光源;情感化设计

**Abstract:** In recent years, with the popularization and application of Led technology in home design, designers' work and people's life have been unprecedentedly influenced. The designs of lamps and lanterns never seen before have now appeared, and they are more practical due to their new functions, providing conditions for emotional design of lamps. The application of LED light source has changed our traditional understanding of household light source design.

**Key words:** LED light source; household light source; emotional design



图 1 2006 东京设计展上 Jos Kranen 设计的 LED 灯组



图 2 Eoin McNally 和 Ian Walton 设计的 Glo 枕头闹钟

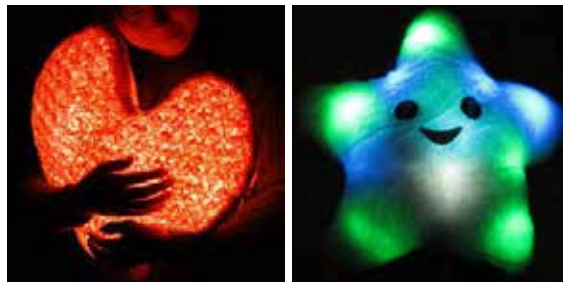


图 3 Led 抱枕

## 一、Led 光源的特性

Led 是英文 light emitting diode 的缩写简称,即发光二极管,是一种能够将电能转化为可见光的固态半导体器件。Led 技术最早应用于电器的指示灯,直到 20 世纪 90 年代才被作为新型的固定光源进入照明领域,引领了一场照明史上的技术革新。Led 光源被公认为 21 世纪最有价值的新科技,有广阔的发展前景。

与传统的光源相比,Led 光源有如下特点:其一,Led 光源的发光效率高,非常节能,寿命往往是普通白炽灯的十倍以上。其二,Led 光源由低压供电的固态封装颗粒组成,无玻璃壳,不含汞,也几乎无红外光与紫外光,耐冲击而不易破碎,是一种安全绿色的光源。其三,Led 是一种固体冷光源,发热量比较低,人体可以触碰,拉近了使用者与灯具间的距离。其四,Led 光源具有体积小、质量轻、释放热能少的优势,因此可随意组合。这使它可以拓展灯具造型塑造的可能性,延伸出更多元化的设计形式,更好地发挥设计师

的创造潜能,最大化地满足消费者的各种需求。此外,Led 光源色彩十分丰富,几乎实现了全部颜色。光源色调可选择范围广泛,可形成各种明暗、强弱的对比结合,光线清晰且柔和,层次感强。Led 光源还具有单色性好、高纯度、高饱和度的特点,色彩鲜艳明亮,对光色的应用调节具有很高的灵活性。当然,Led 光源还具有响应时间短、光束集中的特点,可以精确控制光型和发光角度,通过对电路的改进设置可实现多种动、闪、跳等的灯光变换等表现形式。可见,Led 光源的特性使它在灯具设计中独有优势,为灯具设计发展带来一场新的变革。

## 二、Led 光源在家居光源情感化设计中的运用

情感化设计指通过产品的外形符号、语义或材质、形态、色彩等要素将情感传递给使用者的设计,是针对人的内在情感需求并着眼于使用者精神层面的设计。情感化设计以设计功能为依据,以传达情感信息为宗旨,让使用者在使用的过程中不仅得到物质上的满足,还可以获得精神上的愉悦享



受。美国学者唐纳德·A. 诺曼 (Donald Arthur Norman) 把情感化设计分为三个层次: 本能水平的设计、行为水平的设计与反思水平的设计。情感化设计充分展现了设计对人性的关怀与体贴, 诠释了设计师对生活的见解和态度, 是设计发展到一定水平的必然结果。而 Led 光源在设计实践的这三个层面中, 都有所推进。

首先, 本能水平是情感化设计中最基本的参考层面, 它要求设计对人类感官产生的各种感觉进行捕捉。本能水平的反应出现在个人认知和思维之前, 无须思考, 也不进行推理, 是一种即刻的感情瞬间映象。物品的外观、样式和风格与人类的视觉、触觉等感官直接相联系, 能最先引起人的关注。本能水平的设计原理正来自人的本能, 是人类最原始的、基于感官的先天感觉, 因而往往给人最初效果或者第一感受。产品的形状、色彩、质地等与本能层次的设计有直接关系, 往往给人以最刺激、最直接、效果最明显的感官体验。因此设计师在做情感化设计的时候也多从形态、色彩、材料等方面着手, 进行本能水平的设计。在家居光源设计中, Led 光源使其设计形式发生了“翻天覆地”的变化, 本能水平的设计则是最直观、最直接的着眼点。由于单个 Led 晶体体积比较小, 发热量较低, 可视作立体构成中的元素“点”运用到诸多场合进行组合设计。Led 的晶体可嵌入到墙体、天花板或其他设施里, 这样虽看不到灯体, 却可以感受到光的存在, 实现了灯具造型平面化设计, 弱化了灯具的形式而突显了照明的功能, 更好地将光源与周围的环境和谐地融为一体。在 Led 光源引入到灯具设计后, 传统上对灯具的设计便转变为对光线的设计, 对光的操控把握和环境氛围的营造显得更为重要。如此, 可以更好地实现理想的装饰效果, 满足人更深层的心理与情感需求。如图 1 这组 Led 灯具, 由 Jos Kranen 设计, 在 2006 东京设计展上展出, 其黑色主线埋在墙体之中, 最终安装后的效果是, Led 光源组成了婀娜多姿的花朵造型, 仿佛绽放盛开在墙壁之上。这组灯具的设计与整个家庭的氛围完美地融在一起, 弱化了灯具实体, 强调了光线的装饰作用, 具有趣味性和生机感。这组设计看似简单却将室内照明、墙体装饰与情感营造三者有机结合起来。Led 科技使家居光源本能水平的设计颠覆了传统的设计思维模式, 变得更新颖, 也更实用。

其次, 在行为层次的设计方面, Led 光源也有所助益。行为层面的设计与使用产品的感受有关, 是用户使用产品、对产品感知与体验的过程。行为层面的设计主要强调设计产品的功能性、易用性和用户的感受, 注重满足使用者的多方面需求。行为水平的设计要考虑人类习惯性的认知反应和行为举止, 不断发现设计上的不足并完善调整。因此只有充分考虑用户的潜在需求和现实需求, 才能使产品更好地完善, 符合人类行为层次的设计需求。而 Led 光源的出现使灯具的作用已不再局限于照明, 而是在照明的同时附加了其他功能, 或者衍生出新的功能。如图 2 所示, 这是一款能够发光的枕头, 它的设计目的是让人以更自然的方式被唤醒。这款产品的设计灵感来自灯具, 但与以往照明的功能不同, 它会在使用者清醒前 40 分钟通过光线的逐渐变亮唤醒熟睡中的人。虽然它与闹钟一样可以设定时间, 但和闹钟将人惊醒的方式相比, 这款枕头就显得温柔体贴

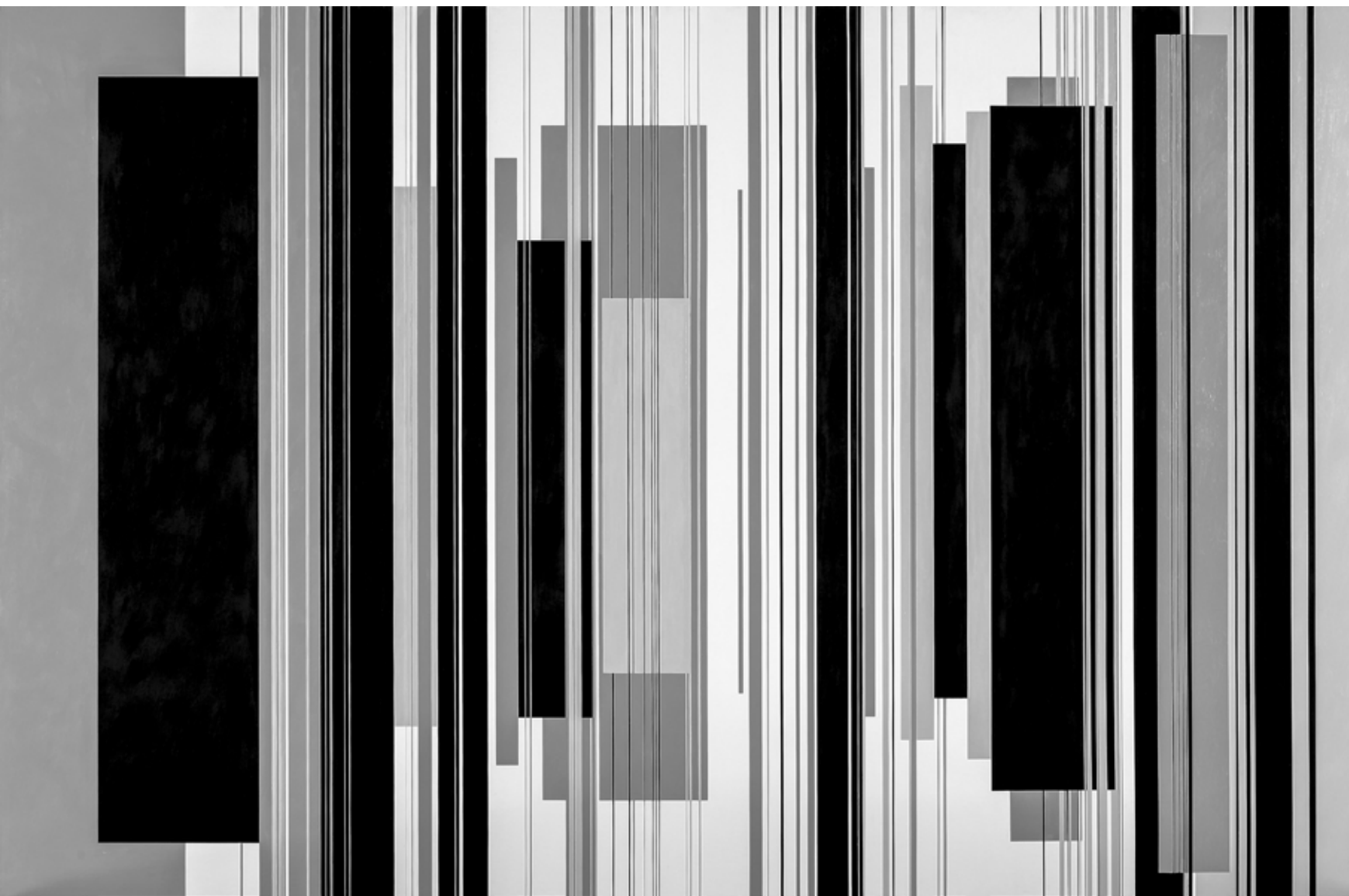
了很多, 从情感上呵护了熟睡中的使用者。Led 技术的引入丰富了家居光源行为水平的设计, 更体贴地满足了人们对日常生活的更高要求。

再者, 反思水平的设计是在本能水平设计和行为水平设计基础之上建立起来的, 是比前两者更高级的设计层次, 也是设计的三种水平之中最难达到的。它来自于对产品和使用过程中情感反馈, 建立在使用者更深层次的理解、意识、经历等综合因素之上。它不仅注重信息、文化及产品对于使用者的意义, 同时也关注产品自身所蕴含的内容意义, 是衡量设计的吸引力和使用者满意程度的重要标准。反思水平的设计能使产品本身唤起使用者的情感共鸣, 有助于搭建产品与使用者之间的情感桥梁, 增进产品与使用者之间的情感互动。Led 光源则使灯具设计突破了传统的局限与制约。以往的白炽灯、日光灯等灯具以玻璃形态为主, 易碎、尖锐、导热性强, 无法与人亲近。同时, 白炽灯、高压钠灯等灯具里脆弱的灯丝并不耐用, 不牢固的石英管内管里还有水银等金属卤化物, 具有污染性, 一旦破碎, 其里面的化学物质会对人体健康构成危害。因而, 传统灯具具有诸多弊端。而 Led 灯具具有“绿色光照”的优势, 它的晶粒被牢固地分装在有机树脂套中, 一般的摔打、碰撞都不会对其产生影响, 因而可充分挖掘其造型设计上的潜力, 构思出可直接与人们皮肤接触的灯具设计。如将 Led 灯具与各种棉毛麻等纤维材质相结合, 再配以各种柔光, 不但美观、耐用, 还关怀到人的情绪感受。如图 3 的构思, 它就在 Led 晶粒周围覆盖以棉麻布料等柔软、导热性差的材质, 形成 Led 家居抱枕灯具。夜晚, 使用者将毛茸茸的 Led 抱枕灯任意摆放在家中, 或者当作抱枕、玩偶搂在怀中, 不仅可以柔和地照明, 还为使用者增添了暖意。Led 光源与布料、毛料等柔软纤维材质的结合使灯具的造型也由过去坚硬、疏远的形态逐渐向亲近、柔软形态转变, 这也是家居光源设计的一大突破。它不仅丰富了家居灯具的造型, 并在情感设计传达的层面也超越了传统灯具的功能。Led 技术使家居灯具设计向着烘托情感、装饰空间、塑造环境、营造氛围、引导情绪等方向转变, 有助于完善家居灯具反思水平的设计, 为情感化设计提供了更多的可能性。

#### 参考文献:

- [1] 唐纳德·A. 诺曼. 情感化设计 [M]. 付秋芳, 等, 译. 北京: 电子工业出版社, 2006.
- [2] 李彬彬. 设计心理学 [M]. 北京: 中国轻工业出版社, 2011.
- [3] 日本 LED 照明推进协会. LED 照明设计与应用 [M]. 李农, 等, 译. 北京: 科学出版社, 2009.
- [4] 刘祖明. LED 照明技术与灯具设计 [M]. 北京: 机械工业出版社, 2012.

任南南: 天津美术学院 2013 级设计史论专业在读研究生



崔岫闻 轮回 No. 10 布面丙烯 180×280cm 2014 年