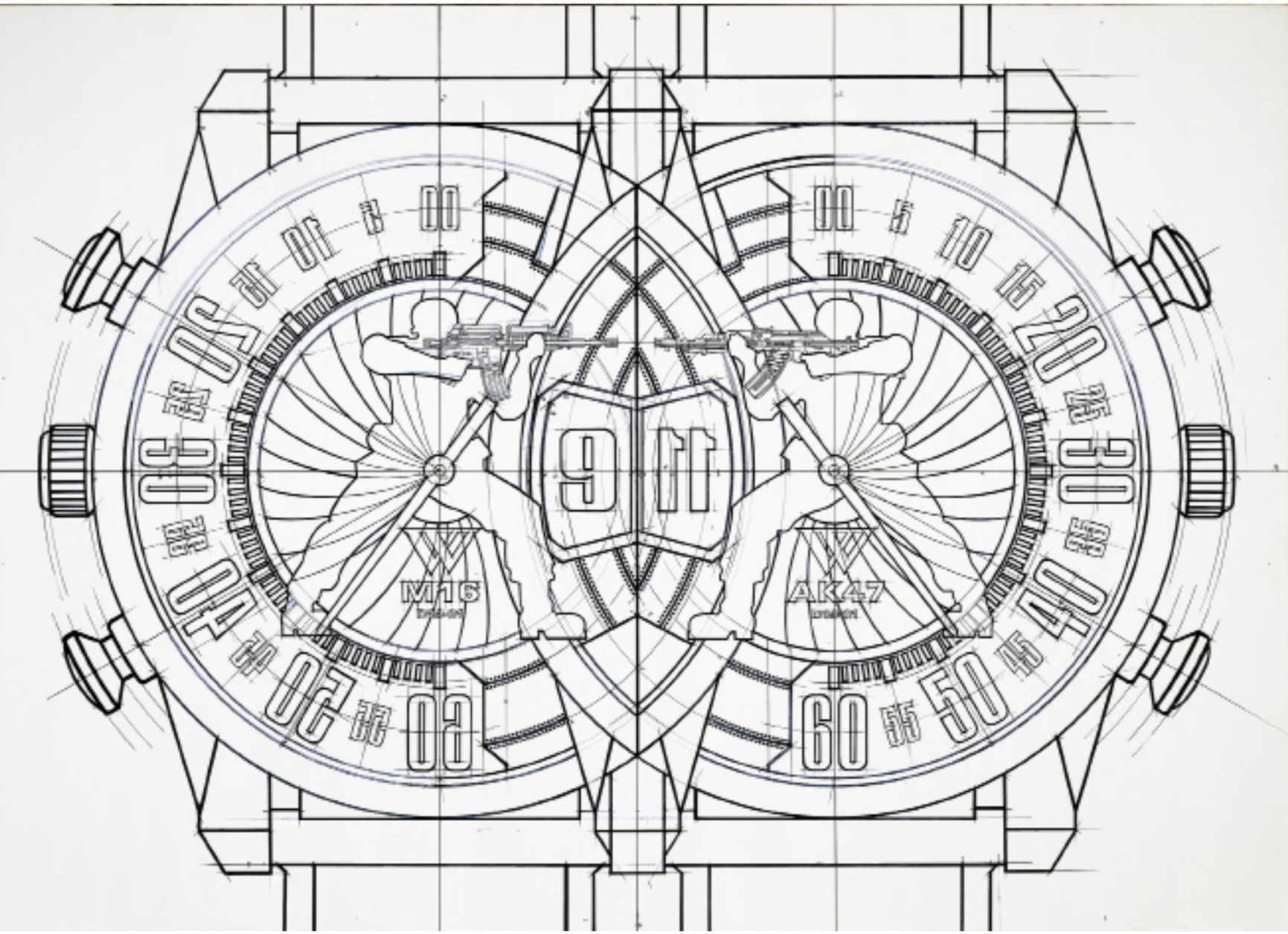


王鲁炎　911 腕表 D14−01　布面丙烯　250×350cm　2015 年

封面：田晓磊　创造　视频截图（局部）

【卷首语】

科学与技术如何生成艺术？水墨通过电子表现，会触发出哪些可能性？在一个日益数字虚拟化的世界里，“空间”如何重组？在本期的《展览现场》当中，新媒体艺术家们提出了一系列敏锐的问题，对于这些问题的回应，体现出了当代艺术那些最前沿的变化。

本期的多个《展览现场》和《艺术视野》主题，都关注着艺术生存状态在现时代所不断发生的变迁，以及这些变迁所带来的人类心灵的新鲜感应。清华大学“艺术、科学、博物馆”是理性精神与感性追求的一种结合的尝试，这样的尝试，正在多个维度上被今天的人们所触及和谈论。

本期的《理论研究》等栏目同时在当代理论层面上分析当代艺术的生存处境，艺术的衍生品、艺术的灵感来源以及设计的品牌概念等等，无不需要我们对于文化人文有深入细致的考量研究，在我们今天，这方面的研究在很多课题领域还只是刚刚开始而已。

天津美术学院学报执行主编　邵亮

2016 年 10 月

[Editorial]

How do science and technology generate art? What possibilities will the electronic Chinese ink painting trigger? How will “space” be reorganized in such an increasingly digital, virtualized world? In the Exhibition Reviews column of this issue, the new media artists put forward a series of acute questions, and the responses to these questions reflect those most cutting-edge changes in contemporary art.

Many of the essays in the Exhibition Reviews and Art Vision columns are concerned with the constant changes in the survival state of art in modern times, as well as the fresh impressions in human mind brought about by these changes. The activity of “Art, Science, Museum” at Tsinghua University is an attempt to combine the rational spirit and emotional pursuit, which is now touched and talked about by people in multiple dimensions.

In the Theoretical Research column etc., the authors analyze at the level of contemporary theory the conditions of the existence of contemporary art. Each of the topics of art derivatives, source of art inspirations and brand concept of design and so on requires in-depth and detailed research on culture and humanities. At present, such kind of research has only just started in many subject areas.

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

October 2016

新媒体艺术与科技

New Media Art, Science and Technology

北方美术

NORTHERN ART

天津美术学院学报

JOURNAL OF TIANJIN ACADEMY OF FINE ARTS

2016 年第 10 期　　总第 109 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　笪杨洋　张予津

英文编辑　李本正　蒙佳亮

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　王爱君　刘姝铭　祁海平　李孝萱　李志强　余春娜　张　锰　张耀来　邵　亮　范　敏　郭振山　阎维远　彭　军　景育民　薛　明

（按姓氏笔画排序）

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　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10月25日

刊　　号　ISSN 1008-8822　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

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.bookan.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。

目　录

■ 热点人物

矛盾的客观现实——荒诞机制：浅谈王鲁炎的草图 ..... 罗兰·艾格　文　王　蕾　译 /006

■ 展览现场

北京媒体艺术双年展：科学与技术如何生成艺术？ ..... 林佳斌 /018

水墨通过电子表现触发的“新视界”——观“灵境 · 一山电子抽象实验展” ..... 姚　风 /030

“重启的虚拟”展览 打造混合空间 ..... 韩雅俐 /042

不弃觉醒 不惘于世——“持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展”评述 ..... 吴怡然 /052

■ 艺术视野

理性与感性的结合——清华大学“艺术、科学、博物馆” ..... 姚　风 /062

跨越本体——国际实验动画论坛暨展览 ..... 吴　珂 /072

■ 理论研究

现代产业形态下艺术衍生品的界定、划分与主要特征分析 ..... 高　峰 /079

艺术院校开展嵌入式教学服务的思考与尝试 ..... 刘　斌 /082

关于地方院校雕塑专业校本课程的思考 ..... 彭　博 /085

从传统艺术到新媒体艺术的跨界 ..... 付　博　郝亚楠 /087

■ 艺术设计

来自自然之美——小岛良平设计作品图形语言分析 ..... 辛艺华　张　楠 /091

浅析公共空间设计中的伦理学思考 ..... 许文静 /097

浅谈可口可乐之插画与包装设计 ..... 王艺湘　高志浩 /099

生命的源起——浅析品牌形象塑造 ..... 王瑞雪 /101

论立体化艺术思维在插画教学中的运用 ..... 贺毕克 /103

环保多功能拼插式水瓶设计 ..... 刘页萌　祁素萍　谢　天 /105

论靳埭强的设计看我国文化自信 ..... 邓春蓉 /107

Contents

HOTSPOT FIGURES

Ambivalence of Objectivity—Mechanisms of Absurdity:

Remarks on Wang Luyan's Drawings.....***Text by Lorand Hegyi, translated by Wang Lei***/6

EXHIBITION REVIEWS

Beijing Media Art Biennale: How Do Science and Technology Generate Art? .....***Lin Jiabin***/18

"New Horizon" Triggered by Electronic Ink Painting:

Impressions of "Virtual Reality—Mr. Yishan Electronic Abstract Experiments Show" ..... ***Yao Feng***/30

The Exhibition "Reboot Virtuality": Creating a Mixed Space..... ***Han Yali***/42

Keep Awake, Never Lost in the World:

A Review of "Enduring Magnetism: Group Exhibition of Huang Rui, Gao Brothers, and Zhang Dali" ..... ***Wu Yiran***/52

ART VISION

Combination of the Rational and the Perceptual: "Art, Science, Museum" at Tsinghua University ..... ***Yao Feng***/62

Beyond Noumenon: International Experimental Animation Forum and Exhibition ..... ***Wu Ke***/72

THEORETICAL RESEARCH

Analysis of the Definition, Classification and Main Characteristics of Art Derivatives in Modern Patterns of Industry..... ***Gao Feng***/79

Reflections on and Attempts at Embedded Teaching Service at Art Academies..... ***Liu Bin***/82

Reflections on the School-based Curriculum of Sculpture in Local Colleges..... ***Peng Bo***/85

Crossing the Boundary from Traditional Art to New Media Art .....***Fu Bo and Hao Yanan***/87

ART DESIGN

Beauty from Nature: An Analysis of the Graphic Language in Ryohei Kojima's Design..... ***Xin Yihua and Zhang Nan***/91

An Analysis of Ethics in Public Space Design .....***Xu Wenjing***/97

On the Illustration and Packaging Design of Coca-Cola .....***Wang Yixiang and Gao Zhihao***/99

The Origin of Life: An Analysis of Brand Image Building .....***Wang Ruixue***/101

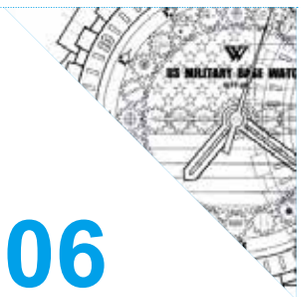
On the Application of Three-Dimensional Artistic Thinking to Illustration Teaching ..... ***He Bike***/103

Design of Green Multifunctional Splicing-type Bottles..... ***Liu Yemeng, Qi Suping and Xie Tian***/105

Kan Tai-keung's Design and Cultural Confidence of China..... ***Deng Chunrong***/107

矛盾的客观现实——荒诞机制：浅谈王鲁炎的草图

王鲁炎的作品具有层次复杂的艺术史、思想史以及社会学背景。就这一点而言，中国社会的技术文明、经济文化发展以及道德水准的进步，其内在价值体系、层次与文化倾向，以及近几十年来的哲学取向，形成了王鲁炎作品的核心主题，如不断改善的生态问题、社会问题、责任感以及民主意识。从艺术史角度看，王鲁炎的艺术创作，系统性地在中西方传统艺术和全球当代艺术领域进行。艺术史的重要参照性作用一直指导着他在美学和视觉上的针对性探索。在这一意义上，王鲁炎作品的创造力以及他努力建立起来的理论系统，是介于东西方文化之间的产物。



06

北京媒体艺术双年展：科学与技术如何生成艺术？

可以说，正是技术的发展引发了现代社会的发展，而与此同时问题也随之而来。德国哲学家海德格尔对技术发展导致的结果忧心忡忡，在他看来，现代技术的发展恰恰导致了人类的危险境况。在今天，这一点已经表现得极为明显——工业化技术的发展导致环境的破坏、人和自然的对立、地球的变暖等问题的出现。“媒体艺术的哲学命题远远高于艺术命题，因为后者实在是无法回应科学新创造的问题。”本次双年展的策展人王春辰教授如此表示：这场命名为“技术伦理”的双年展，不仅是一个充满“问题”的体验场，更是一个触发“问题”的实验室。

18

“重启的虚拟”展览 打造混合空间

数字化带来的不仅是技术上的革新，更是一种以视觉信息为标示的崭新的思维方式和生存方式。我们的生活无法逃脱数字艺术的传播及影响，但是我们可以将数字艺术更加观念化、个性化、专业化，并用新的手段去突破传统艺术的禁锢。刘国强的录像作品《距离－2#》是通过方形、矩形以及刻度等元素构建一个纯粹、理性、极简的视觉场域，去探讨时间、运动、物理维度中的悖论关系，同时以抽象几何的方式指涉人类知觉的局限性、荒诞性。

42

理性与感性的结合——清华大学“艺术、科学、博物馆”

艺术通过艺术表达语言形式的变化而不断变化，无论是新的语言模式的创造抑或是旧的语言模式的变异，最终给观者提供或揭示新的感官世界。艺术与科技之间关系的不断变化让我们保持对我们所处时代人的生存感觉和新的语言变化的双重敏感，通过艺术家们新的尝试来证实对一个时代焦点论题的把握，因为正是艺术与科技这一焦点论题隐含着一个时代区别于其他时代的价值或意义的支点。而大学艺术博物馆应迥异于公共的艺术博物馆，成为新思想的试验场。

62

跨越本体——国际实验动画论坛暨展览

在论坛上，鲁婷婷以“动画与反动画”为题，从动画到反动画、反动画与“好动画”纵横两个方向解释了反动画的基本概念。她表示：“动画以跨越本体的方式存在着，动画成为无实体的存在，而是一种性质与内在特征；作为形式的动画溶解在作为动态影像的艺术形态中——只存留下作为本体论的动画；通过不断发展的本体，动画一词的语义从名词向着形容词和副词过渡。”“类似于科学实验，实验动画只能作为视觉历史研究而存在。这里需要指出的是，实验方法一旦实施，实验性质也随之而去，所以，我们无法看到现在时的实验作品。但其实验产物会建构某些视觉特质，给人以实验性的错觉。”

72

矛盾的客观现实——荒诞机制

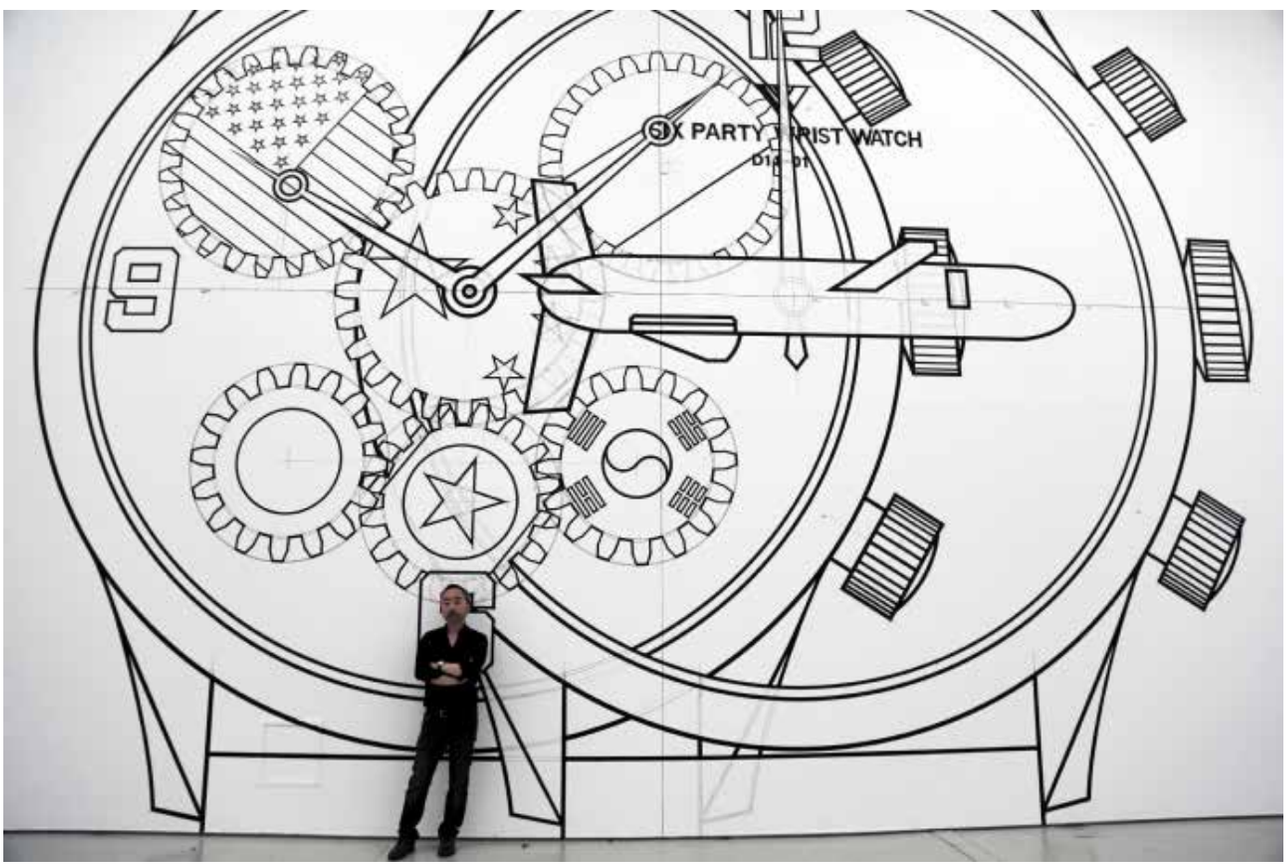
浅谈王鲁炎的草图

Ambivalence of Objectivity—Mechanisms of Absurdity: Remarks on Wang Luyan's Drawings

罗兰·艾格 文 王 蕾 译 /Text by Lorand Hegyi, translated by Wang Lei

编者按：草图，在某种意义上代表一种没完成的、可再造的视觉状态，它随时可以开始，也随时可以终结，探索了艺术创作的初始状态和重要节点，富于纪实性。王鲁炎的草图，语言简洁、精确，无意于愉悦观众的感官，带有一定的破坏性与自我毁灭性的隐喻，显示出克制的冷眼旁观态度。他的作品旨在用艺术的方法破除旧观念，获得新认知，在这一过程中，他也完成了作为艺术家探讨复杂生命问题的任务。

Editor's note: A drawing represents an unfinished, reproducible visual state in a sense, which can be started or terminated at any time. It explores the initial state and important nodes of artistic creation, and it is a documentary process. Wang Luyan's drawings use concise, accurate language, with no intention to please the audience's senses and has a certain destructive and self-destructive metaphor, showing the restrained, indifferent attitude. His works aim to get rid of the old ideas with artistic method and gain new cognition. In this process, he has also fulfilled his mission as an artist to explore the complex life issues.



“王鲁炎”个人展览现场 圣埃蒂安现当代美术馆 法国圣埃蒂安 2014 年

“WANG LUYAN”个人展览现场　Alessandro Bagnai画廊　意大利佛罗伦萨　2015年

从过去到现在，王鲁炎一直在建构他的草图视觉形态，草图这一媒介在他的作品中一直起着核心性的作用，它以艺术探索的初始状态与方式服务于方案和项目，将他的艺术观念逐步物化。草图的纪实性记录着他不断探索的矛盾现象，作为档案存储在我们的思想系统中。草图作为试验性的艺术思想载体，不受材料、现场与技术的局限，其疆界无比宽广，具有无限的想象力。

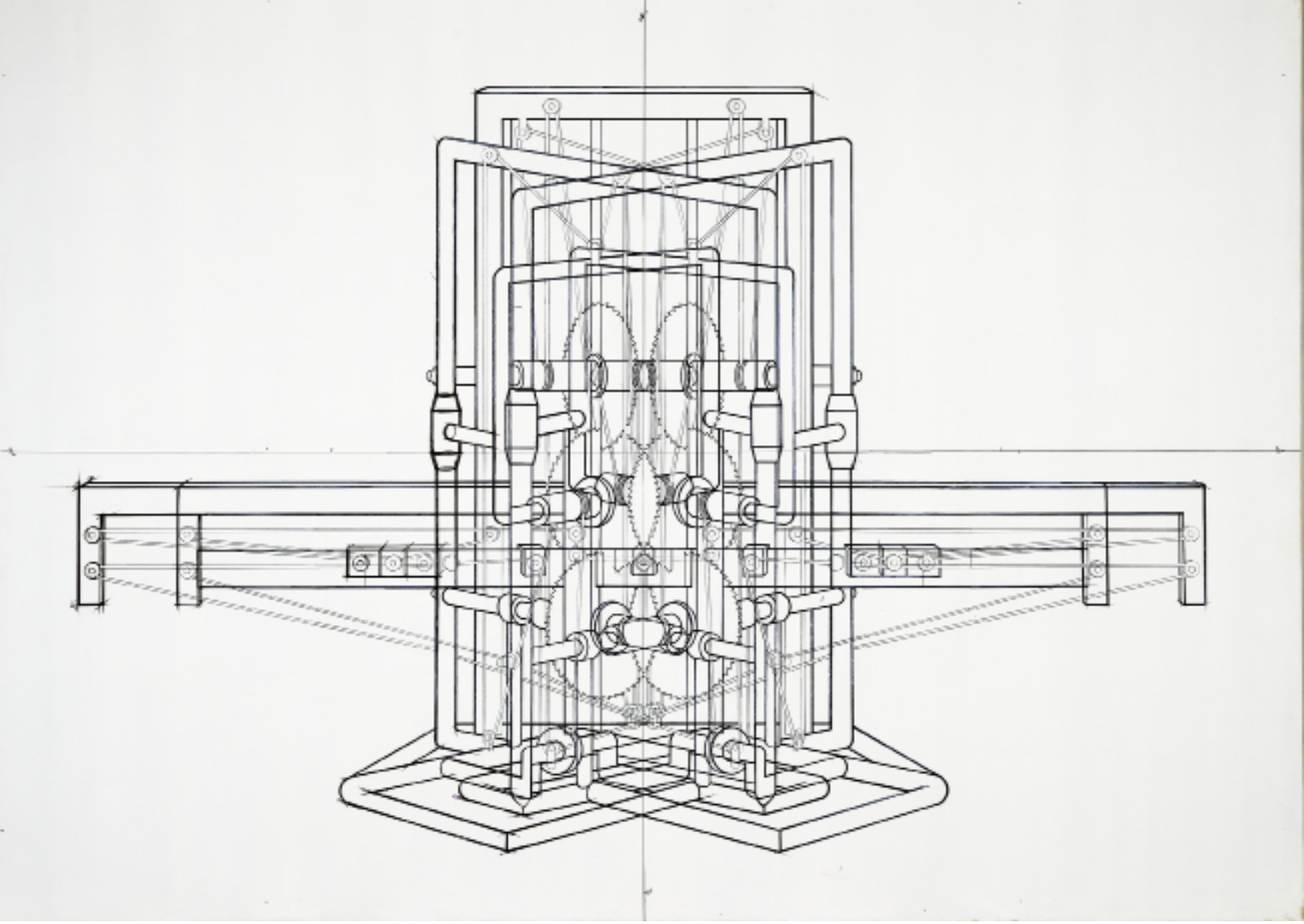
王鲁炎不仅将草图作为一种独特的创作方式，同时也将其作为绘画、雕塑、装置的灵魂。他的一系列作品结构与观念内包含着智性与隐喻，草图的自足性让他的艺术思想不必借助其他媒介，或者实验和尝试被其他载体负载的可能。他的纸上草图并不夺目，无需用实验性的创作方法即能直接进入心理、哲学、道德以及艺术史语境。以技术性机械方法创作的作品，涉及艺术、历史和社会的复杂性与逻辑性。他构思创作的某些符号，与文化及其历史有着系统性关联，其图纸的准技术性让人联想到工程设计。从这方面看，王鲁炎的兴趣并不在于媒介，而是注重客观、理性的艺术方法论。就此而言，他不做载体方面的新的构想，或者探索新的绘画技巧。

然而，王鲁炎的草图作品一贯地进行隐喻性的表达，极端的克制和冷静。它并不愉悦感官，令人感受到的内涵表面中立，看似简单显而易见的背后，隐藏着令人忧虑与不适的内容，激发了人们更深层次的思考，这一因素使他的作品更为鲜活。

王鲁炎的作品具有层次复杂的艺术史、思想史以及社会学背景。就这一点而言，中国社会的技术文明、经济文化发展以及道德水准的进步，其内在价值体系、层次与文化倾向，以及近几十年来的哲学取向，形成了王鲁炎作品的核心主题，如不断改善的生态问题、社会问题、责任感以及民主意识。从艺术史角度看，王鲁炎的艺术创作，系统性地在中西方传统艺术和全球当代艺术领域进行。艺术史的重要参照性作用一直指导着他在美学和视觉上的针对性探索。在这一意义上，王鲁炎作品的创造力以及他努力建立起来的理论系统，是介于东西方文化之间的产物。

王鲁炎作品的整体架构，融入了对知识、经验、思维方式、符号形式、乌托邦、哲学以及现实的思考。在艺术史案例中，建构机械性思维和因科技发展导致的堪忧的伦理责任及其矛盾心理，都是科学探索导致的结果。我们因此一次又一次地面对艺术家与思想家的责任问题，或者艺术家的能力与容量。王鲁炎是一个观念清晰、对艺术交流有着强烈道德感的艺术家。他的作品拒绝闪亮、肤浅和装饰性，拒绝那些毫无意义地分散观众注意力且阻碍表达作品真正意图的途径。他清醒客观地在图纸上进行创作，用一贯冷静、清晰、精确的线条和类似工程师的工作方法反映其坚定的艺术信念。他的平面与雕塑作品在交流的语境中强大而赤裸，神秘而隐喻。

王鲁炎的草图系列明显属于工业机械制图，其机械性设备有机器、工具、武器、腕表以及交通工具自行车等等。数十年来，他一直试图不断扩大这一领域，这些对象在某种程度上均以精确客观的方式存在，它们是清晰理性的教材，就像各种技术手册中的插图一样易于理解。目前为止，王鲁炎冷峻精确的物质客观性和技术性，在于使草图存在于隐喻和对世界的想象，甚或艺术体系之中。这些冷静、客观、中立、复杂的技术设备结构以及机械插图的精度没有介入任何个人创作，也没有任何有关情感的干预：观众发现，自己面对的是枯燥、客观、纪录片呈现方式的对象。



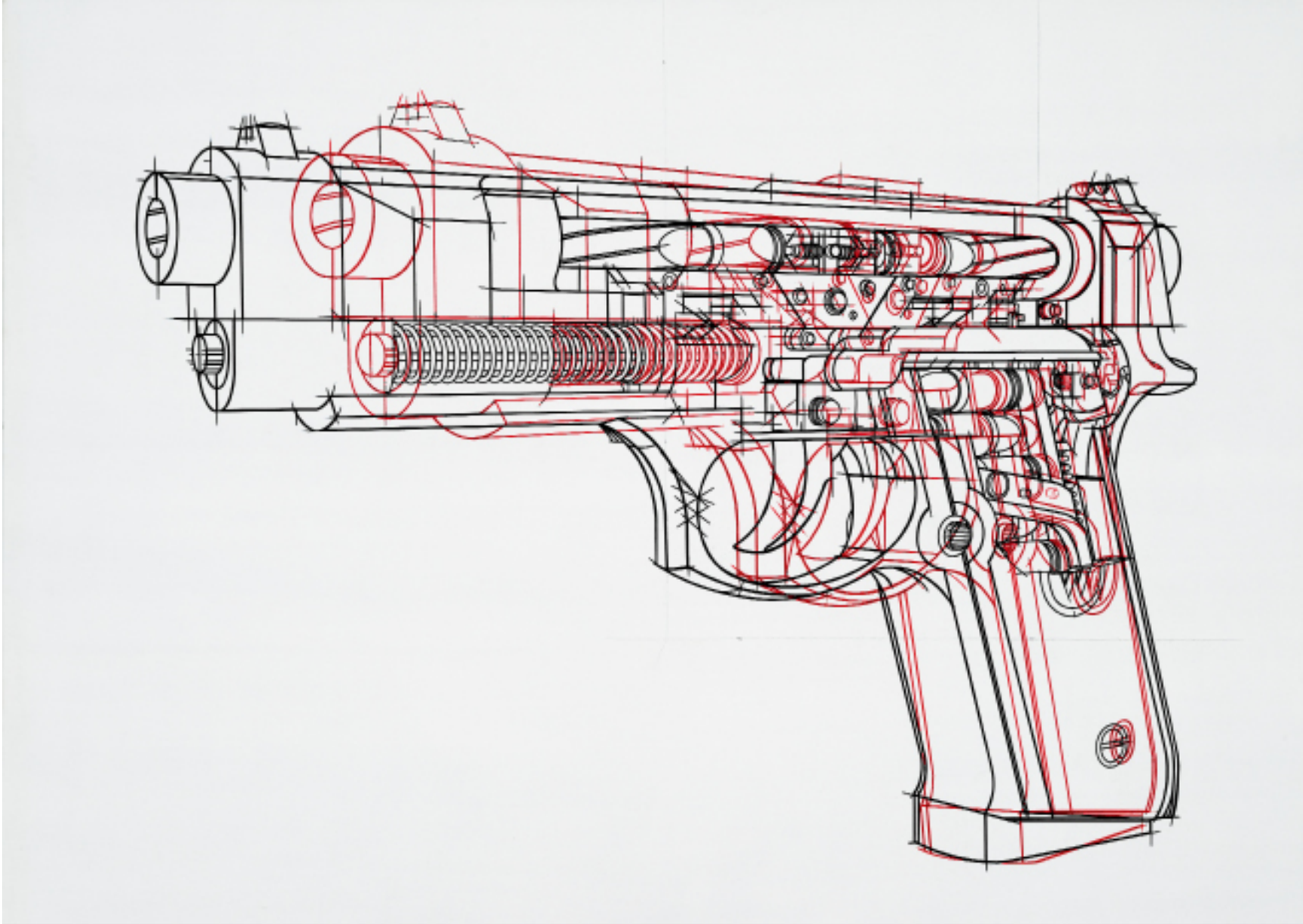
王鲁炎　D14-04　布面丙烯　250×350cm　2014年

从另一角度看，王鲁炎的草图隐性而神秘、阴森和恐怖，它隐藏于客观透明对象机制的背后——暗示着一个神秘和被掩埋覆盖的现实。它不能被观众立刻看到和理解，因而不能从根本上对这些表面清晰与直面客观的表达方式进行质疑。此时的机械装置呈现出匪夷所思的不合理性。忽然，我们不再相信这些表面合理的机械性阐释，而是面对一个未决焦灼的畸形状态，取而代之的是可被理解的透明逻辑。忽然，不知什么控制了无常与怀疑，我们不仅不再相信明晰客观的视觉，而且怀疑客观的认知。这些激进的质疑机制其内在逻辑与合理性，在我们面前一致地表现出可被解读的完整的视觉思考与装置形式。

因此，这是对于对象重新解读过程的开始。换言之，是一个严谨的论证功能及其背后目的性功能的呈现过程。王鲁炎的自行车作品可以理解为某种不可能的东西：其完全荒谬的障碍性结构不能满足向前运送乘客的理性目标。机械技术结构的运作原理使它同时又是不可运作的障碍物，服务性向前运动的功能为不可行，这是对非正常机械运行荒谬逻辑的具体化。人类的动力来自合理机械装置运行中的车轮，它不可被改造，因为人类所采用的能源结构即是此种方式。自行车向两个方向移动，同时向前和向后，其双向运动意味着没有方向。这一绝对荒诞的人类动力机械结构的转换，起源于一个看似理性的技术构造。

具有逻辑且可视的机械结构提出了王鲁炎作品机械功能的可信度问题，这也是现代性以及科学价值体系、经济基础、现实结构与文明的可信度问题。在此方面，伦理问题、公共生活、人类学以及与其并存的社会文化结构与系统往往被边缘化，此外，他对可视的荒谬逻辑、技术结构与工业科技合理机制进行质疑，展示适得其反的非理性与看似完美实则残酷的隐性表达。王鲁炎试图通过质疑技术帝国的典范以及对工业发展的崇拜——以客观本质的设计方式，强调艺术家的责任。

在此，指涉性和语境化的问题可以从王鲁炎的个人艺术历史中找到更好的解释。事实上，艺术家刻意以不同历史时期中的作品为范例，正如他试图把艺术史内容融入其设计中，从而使作品产生意义。因此，他的作品在视觉上，近似于达达主义和20世纪20年代新客观主义中的某些作品，其中的理性、客观、务实以及物质世界秩序的功能，使人类的存在感变得脆弱，最终将会剥夺了其合法存在的权利。衰减



王鲁炎　D15-07　布面丙烯　150×200cm　2015年

了的人类感觉活力接受着生活的挑战，面对现实做出决策性反应。可在不知不觉中，出现了凝固了的无从反应的人为僵局——一个静止、永恒、平凡和等待着事件发生的状态。它或许间接提出了一个更为深刻的问题，即无论事件发生与否都将具有积极作用，因为人类的想法、感受、决策与权利是不可逆转的。

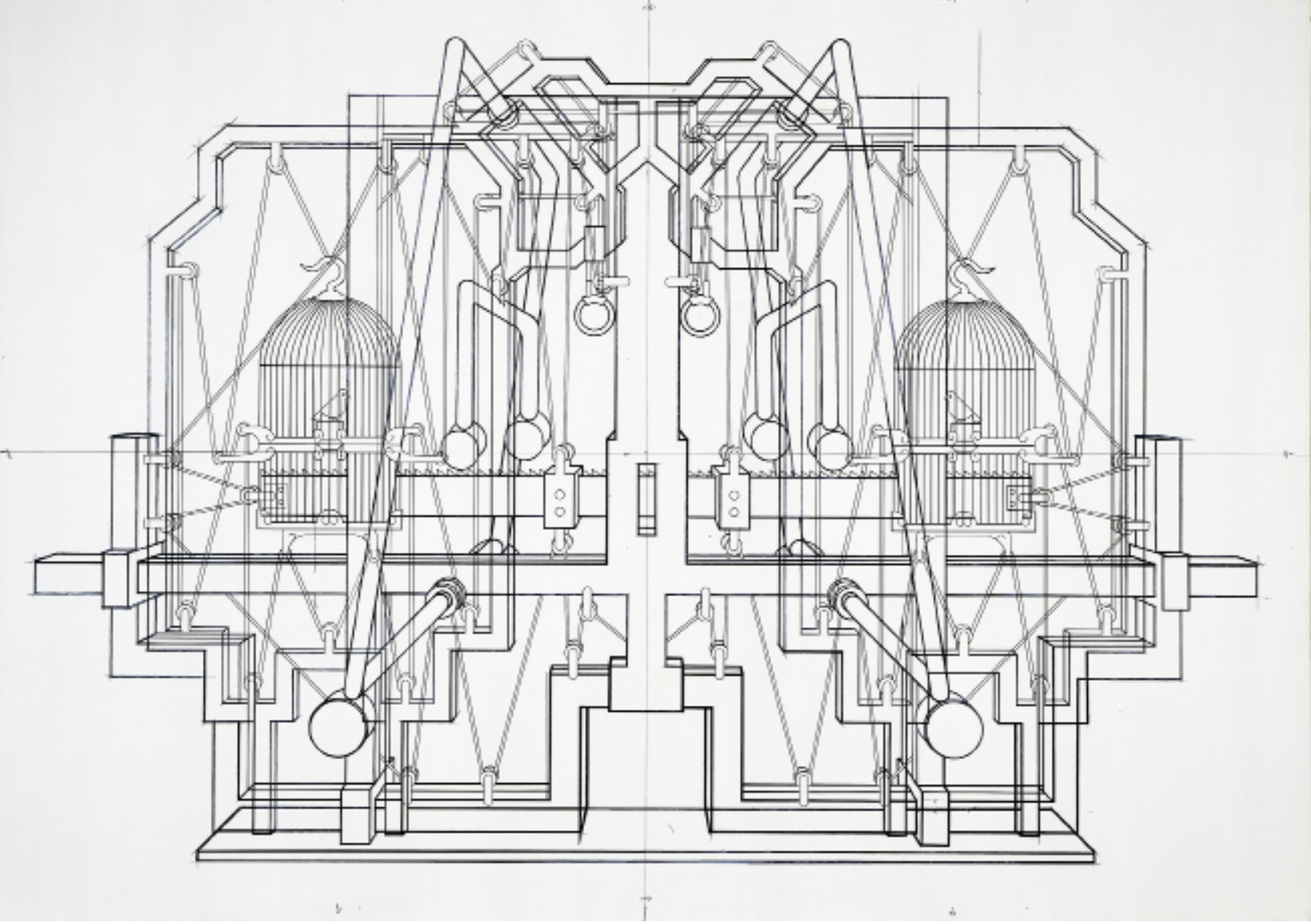
这将创建一个精神真空：进入到没有事件发生或变化的死局，没有时间，没有历史，没有意识，没有与他者的对话，处于无交流状态，事物彼此隔离，只有给定的无意识和被动的客观现实，取而代之的是没有主观情感仅有思维活动的个体，“纯粹”体现在孤立的客观性中，属于中性状态的事物，因而无法介入。

战后欧洲的艺术家和达达主义、新客观主义包含着各种世界观与视角，时而反对思想的疆界、政治信仰。尤其反对因科学技术进步产生的现代使命感及其创造的现代乌托邦。新理性主义包含了不同的价值观，强硬局限的功利主义实则属于非人道的残酷战争逻辑。乌托邦视技术为救世主，将其作为解放人类的工具。确信对现代机器的科研和对机械结构运作的实践有益于现代社会的发展，其创造性导致了新一轮道德与政治的进步，对人类的解放具有积极意义。

乌托邦对科技发展报以无条件的热衷。以机器和科学拯救国家，这种神话了的现代技术源于未来主义核心思想。在一般情况下，早期现代性的观点天真地认为技术进步可以解决所有问题，在传统社会、文化、逻辑主义、功能主义、实用主义、功利主义以及科技发展和社会解放的基础上，形成了一个新的进化了的现代主义技术崇拜，进而替代传统宗教以及各种传统意识形态，例如民族主义、沙文主义与种族主义。

这个乌托邦已经被历史证明为天真和盲目乐观——妄想从历史和哲学的角度阐释科技进步对社会的积极影响。20世纪的道德与政治现实转化为对机器的崇拜，将技术与科研作为解放人类的手段，且给予了它们绝对的地位与赞颂，新技术世界被描述为完美的，具有理性逻辑，实用主义、功利主义、理性主义以及科学技术发展，被认为是积极的、合乎逻辑的、必要的、开创的，是绝对普世的解放之路。

技术乐观主义与天真的进化论投下了阴影，然而对科技文明的不同阐释仍然呈现出了新的现实：产生于技术进步的痛苦而恐惧的非理性视角，预见了人类通过自己的技术发明



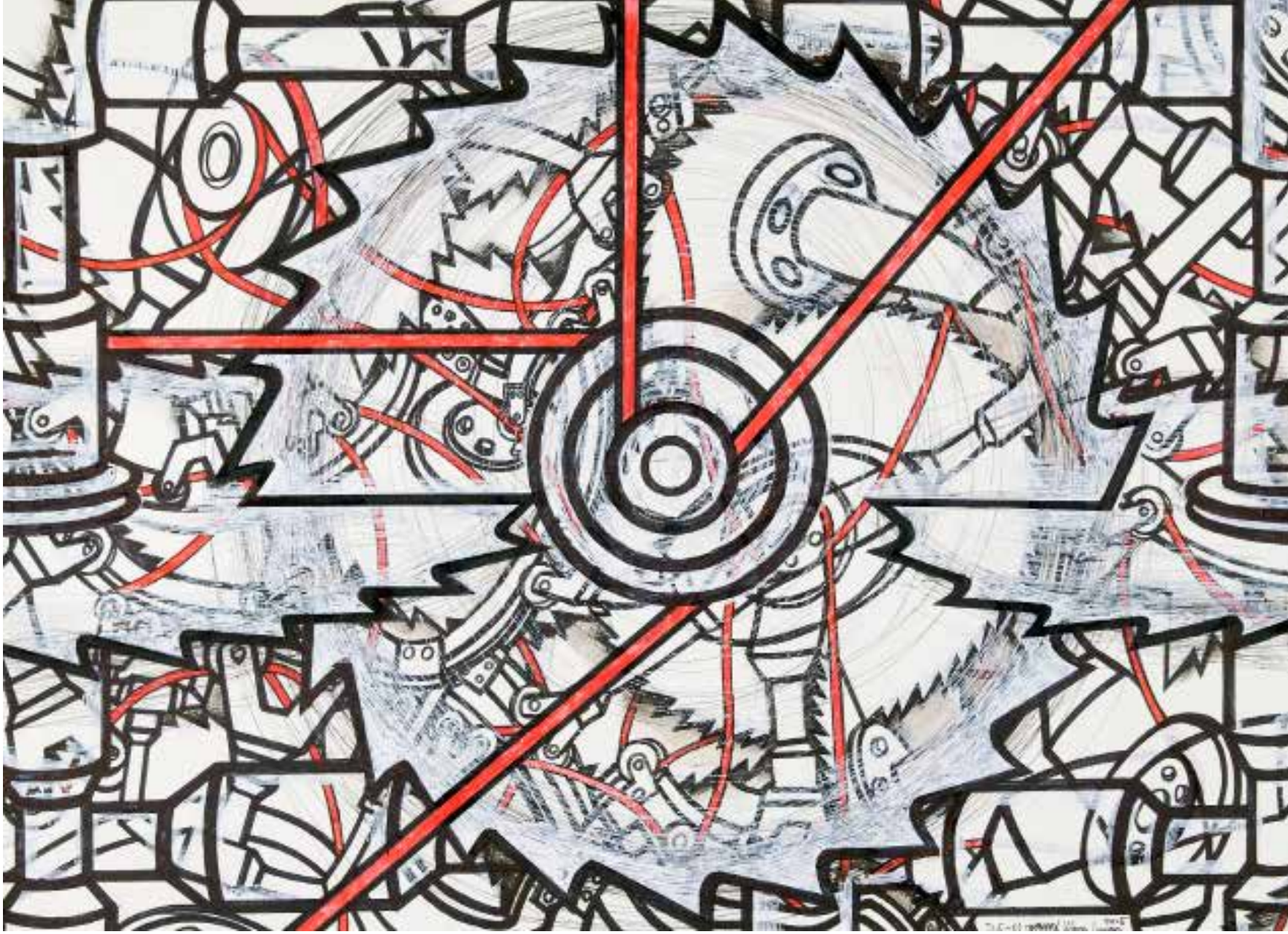
王鲁炎　鸟笼开关器D14-06　布面丙烯　250×350cm　2014年

而将自我毁灭。第一次世界大战因现代技术的迅猛发展出现了大规模杀伤性武器——航空、导航、通讯的发展是以战争中的炸弹和化学武器的需要为目的。最终，它甚至通过发明人体器官来弥补战争对人体的破坏，因而产生了最不可想象的现象，例如利用假体人工器官和机械器官掩盖战争对人体的伤害。

这些技术性工具，其完美的机械构造是理性技术的肆虐，无限制地横冲直撞，无限制地非理性。技术完美属于理性，而内在的目的是以战争破坏物质世界，残酷无情地毁灭生活，而这属于非理性。人们可以理性地策划战争机器的功能，但是战争的理性机制却瞄准着非理性目标：杀戮。非理性与理性之间的矛盾深陷于道德困境，貌似具有逻辑性，实则是技术官僚的战争策略，这是一种普世的价值观。战争刺激了技术的发展，它负责发明新的庞大致命武器，认为对于致命生产行业的指责扼杀了新技术的产生，新技术进行医疗外科与骨科工具的研制，使用机器假体和人工器官的受害者能够移动他们被毁坏了的身体，让他们在某种程度上尚可承受被摧毁了的生活。

在许多艺术家的作品中都反映了这个黑暗而可怕的现实，他们看到并了解了摧毁物质商品、城市、道路和桥梁的规模与技术方法，以及通过现代战争与现代战争技术对人类的大肆杀戮。机器在他们的作品中变得可怕，人类无法控制其机械性，发明它们的人反而被它们所消灭。大规模杀伤性行业的野蛮破坏，超现代化产业科技发展的高科技战争，展示了其自身的科技成果与致命效率。知识分子对此深感震惊，因而出现了现代性的自我批判。在相同的知识世界和进步论背景下，对不可抗拒的现代性的悲观阐释同样成立，且因此极度怀疑道德与人性，彻底质疑自以为是的现代性科技。理性霸权无所不用其极，毋庸置疑的技术发展具有统治性。工业化技术进步不可逆转地将会在战争中崩塌，战后的人们将在机器的废墟中过着黑暗痛苦的生活。

针对机械崇拜，达达主义和新客观主义艺术家做出了果断而激烈的反应。技术权威造成的极其危险的影响与错觉，以及现实理性主义的存在最终确立了致命的破坏性机制，即战争的合法化。在乔治•格罗兹（George Grosz）的作品中，人与机器共生的可怕内容正是这一过程的呈现。以人造机器替代失去的四肢和器官，将它们与被破坏的人体其余部分有机结合，这是对机械结构合理性的质疑与批判——在更为广



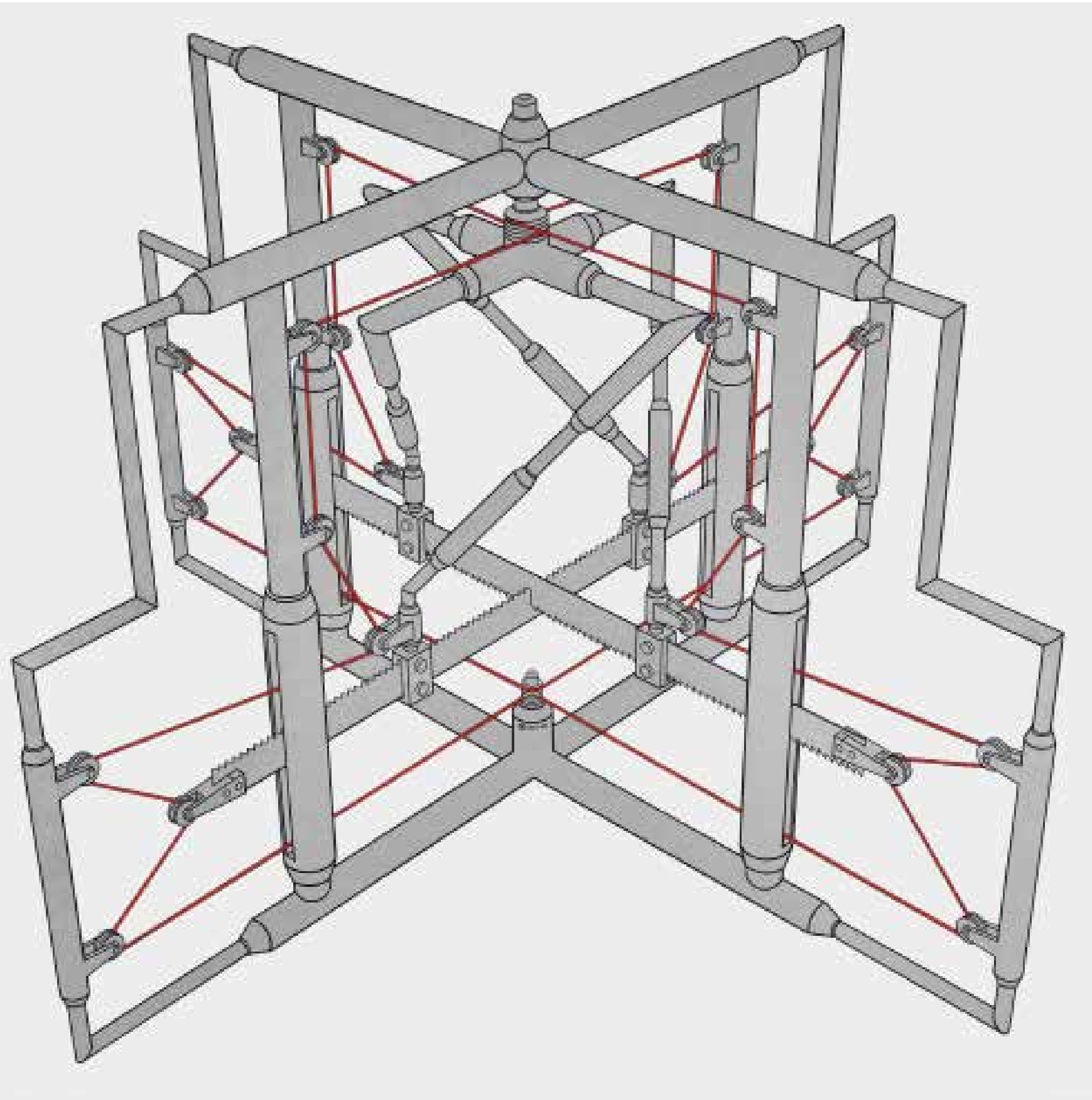
王鲁炎　D15-01　纸本草图　55.3×75.7cm　2015年

泛的历史、文化、社会环境与政治领域揭示了人类营造非理性机械的本质。

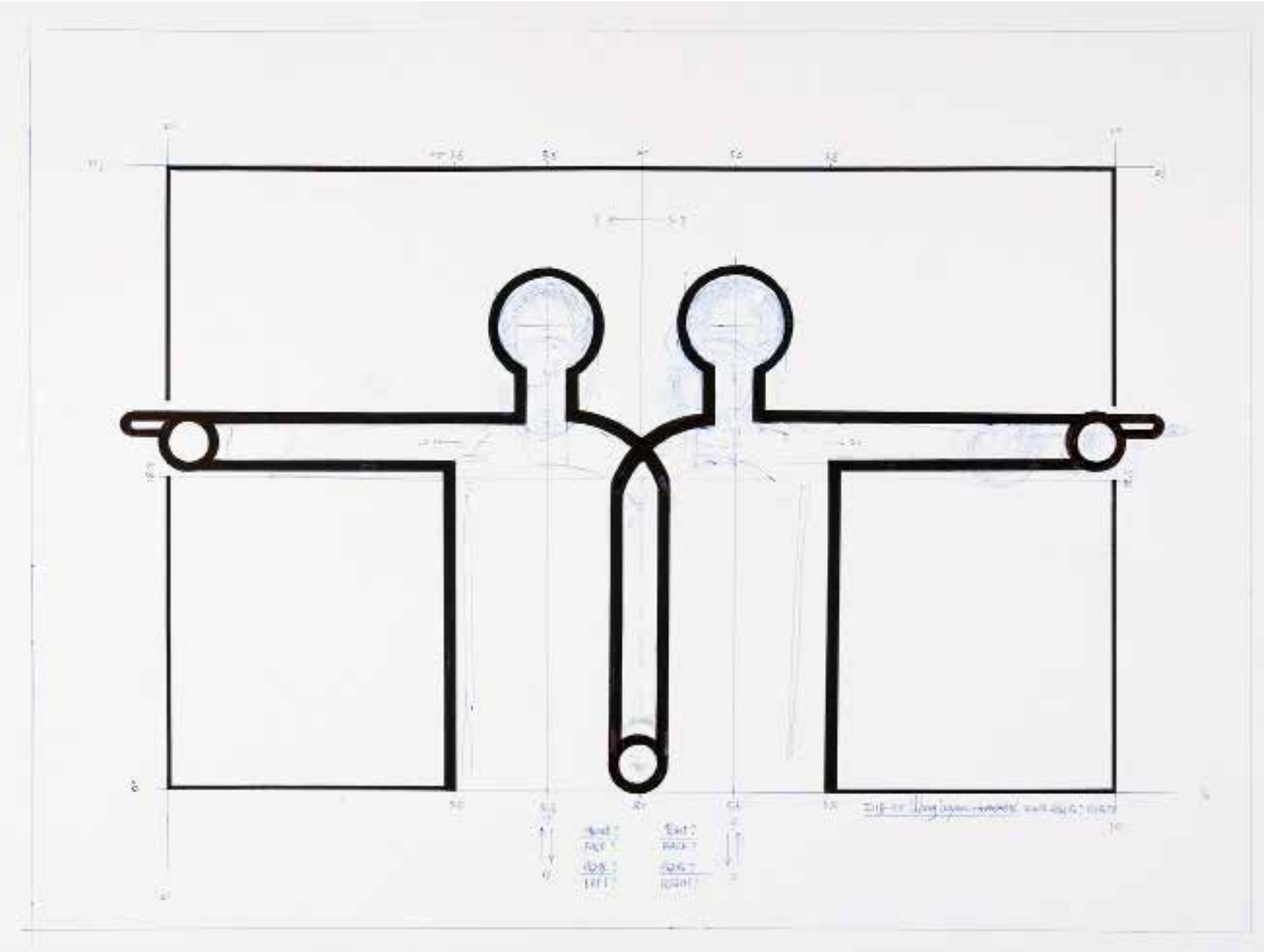
“随着价值体系的崩溃（理性主义文化的原因），文化的内在被侵蚀，因而失去了信念。按照‘冷理性’的计算原理，文化被‘这个年代，金钱至上’的外在因素所篡改——尤其是金钱的权力、工业的进步以及都市文化大众性都强烈地挑战着人们的个性：个性死亡，旋律死亡 [……] 机器性取代了人的个性。”（引自雨果 • 巴尔［Hugo Ball］）——技术释放出了巨大的暴行，在消耗战和阵地战中进一步加剧了屠杀。19 世纪的神话被妖魔化，战后的经济复苏和计算原理，与人类的物化原则有机地结合。乔治 • 格罗兹的绘画《无题》，表达了机械般冰冷的大都市人与人之间的迷失和不可交流性。——汉娜 • 贝吉乌斯（Hanne Bergius）[①]批判和反思了对机器的崇拜，对具有不可动摇地位的战后技术进步提出了质疑。

20 世纪 20 年代初，乔治 • 格罗兹、奥托 • 迪克斯（Otto Dix）、鲁道夫 • 施利希特（Rudolf Schlichter）和汉娜 • 霍赫（Hannah Höch）的许多画作和拼贴画，都反映了这种表面注重机械结构的合理性，最终却将机械用于战争杀戮的现象。机器被妖魔化以及技术可以拯救世界的幻想盛行于世；具有讽刺意味的达达主义艺术家尤为谴责技术发展表象背后的对理性的热衷，假意描绘人道，实际上其功能并无怜悯和对生活的理解，只能满足机械生物功能，却缺乏人类视角。对于新客观主义的艺术家——所有这些都是在讲述同一个故事，一个盲目的世界观和技术权威进化论。王鲁炎作品中看似理性可被理解的机械工具，思考论证了自我毁灭的根源在于其机器的非理性，凸显了其新的机器发明与传统技术进步的关系——无论理性思考还是不必负责的对科研成果的应用——都是达达主义和新客观主义艺术家表现的内容。

被重新发现的奇特令人不安的老故事具体表现在德国表现主义与新客观主义电影中。科幻电影里非理性思维的人造产物反抗它们的创造者——机械、机器人、人造人类或者动物变成了人类，抑或人造自动机械工具获得的信息与能量使它们拥有了推翻主人、剥夺其权利的能力——这即是说科技发展与危险性技术一旦失控最终会摧毁人类的生活，战胜人类的智慧。战后的各种机械性体现于痛苦而强大的非理性破坏机制，以及对表面理性实则荒谬机械的崇拜。如弗兰肯斯坦（Frankenstein）的神话中所指，人造生命反叛他们的



王鲁炎　被锯的锯D13-02　布面丙烯　250×250cm　2013年



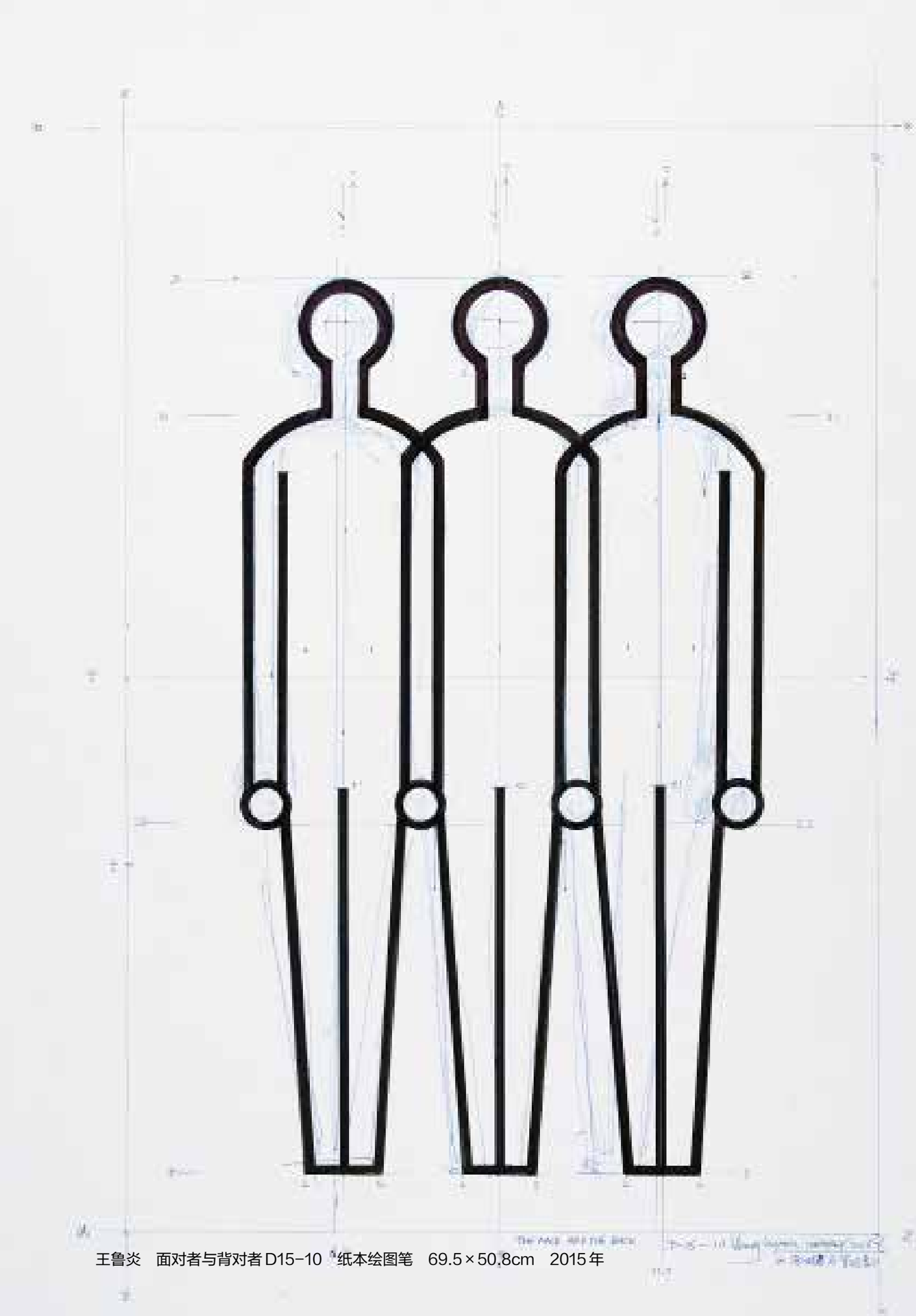
王鲁炎　面对？背对？向左？向右？D15-011　纸本绘图笔　50.9×63.3cm　2015年

创造者即以科学家及教授为代表的科学怪人，指向一个不负责任的科学崇拜。他们确信人类及其智慧不可被超越，相信由生物科学研制的机器人可以接替人类的发展。

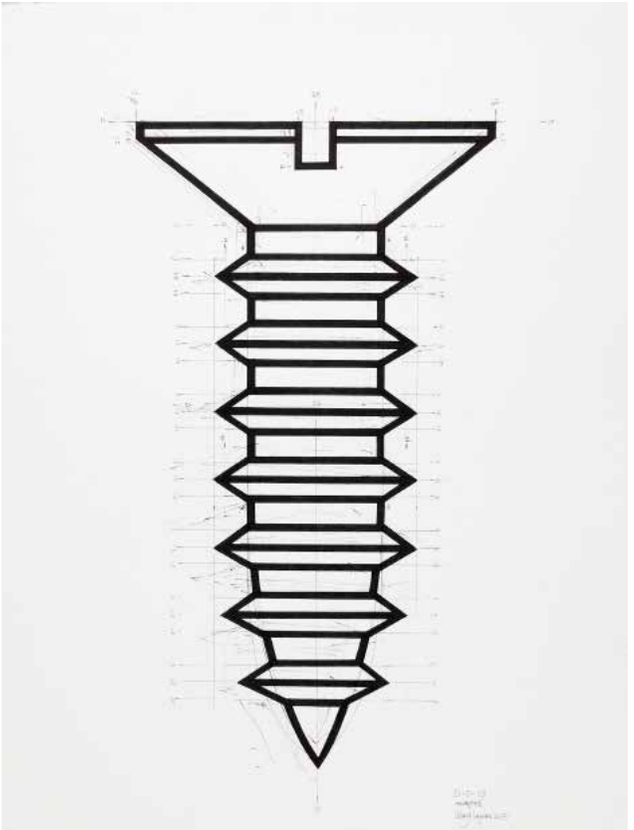
机械人与人工智能人保护着其创造者的权利和统治，服务和实现创造者的意愿——通过创造机器人，可以不必负责地将它们作为使用武器的杀人工具。在王鲁炎的草图中，手枪、机枪、坦克以及其他机械功能都是矛盾的，甚至不可用。它们提出了相同的问题，即何为理性和非理性、肇事者和受害者、决策者和被动者。在以往的神话中，叛逆的人工智能机械人以及机器人和半人半机器人纷纷起义，反抗它们的创造者。其存在构成了最为基本的禁止杀戮的伦理和责任。

王鲁炎的草图语言简洁、克制、精确而现实，作品中的武器看似由理性技术所构成，但是杀人的同时凶手也会自杀，在扣动扳机的同时将被自己毁灭。直截了当地意味着杀人者与被杀者皆死，受害者的死亡必将伴随着杀手的死亡，机器并不自责，我们可以说正法的行为准则是：杀死人的人必须被杀死。然而，王鲁炎的观念旨在用艺术的方法重新认识问题，以艺术家的身份探讨复杂问题中的责任。他不是法官，不必对此做出判断或者进行道德说教。

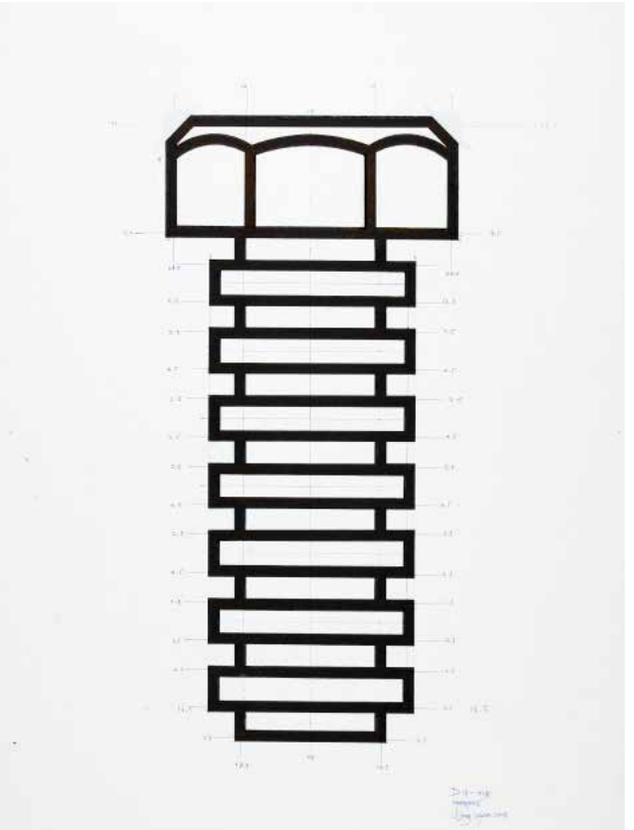
从艺术史看，王鲁炎的草图以不同时期艺术大师的作品



王鲁炎　面对者与背对者 D15-10　纸本绘图笔　69.5×50.8cm　2015年



王鲁炎 D15-03 纸本绘图笔 71.5×53cm 2015年



王鲁炎 D15-013 纸本绘图笔 77.4×53cm 2015年

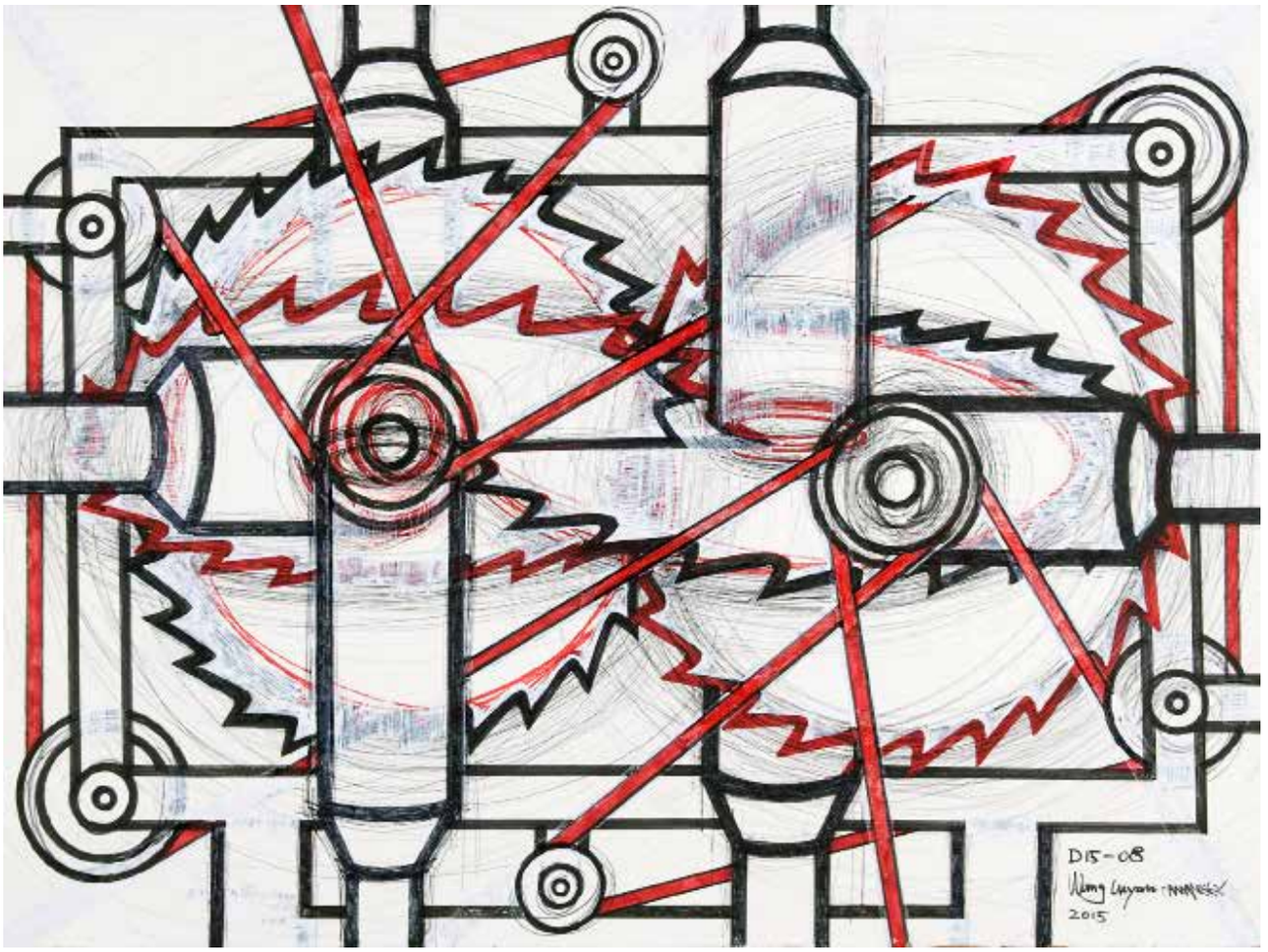
主题、风格以及符号系统为背景，丰富和深化了艺术内在的独特隐喻性。他吸收了其他艺术时期的艺术思想与内涵，将其可视的作品形式与图像合并为自己的架构。

王鲁炎的指涉性与其历史及其思维方式相关联，他的草图表现出清晰的破坏性与自我毁灭性。如他的巨大可怕、深不可测的庞大建筑平面作品，其令人困惑的非理性锯切机结构让人陷入沉思——锯切伤害着自己，且又在慢慢地摧毁着锯齿。锯切的基本功能欲在阐释其存在的合法性，但它的不合理机制又同时使得系统删除了其存在。机制越是完善、具体且有活力地满足锯切的运作，就越是对这种运作构成破坏。

曼·雷（Man Ray）的素描作品《人权》（L'homme）（1917），反映出工业机器与理性现实的建构消解了人类凌驾于其上的主导性权力。作品清晰地表现了一个灵活而方向不确定的舞者。弗朗西斯·皮卡比亚（Francis Picabia）所发表的图像线性绘画《高潮疼痛》（Paroxysme de la douleur）（1915）与类同的《纪念品无意义》（Souvenir du rien）（1919—1920），均试图以机械工具和工业对象表达人类的情感甚至身体触觉。《高潮疼痛》这幅作品让人联想到实验室仪器中的螺旋状物体，它正在穿透几何结构，这一可视的物理体验即是疼痛。马塞尔·杜尚（Marcel Duchamp）的作品《大玻璃》（The Large Glass）也具有这种由不合理机械结构构成的矛盾，它也可被阐释为表达人的情感体验与矛盾冲突。杜尚的机械结构更加呈现心理、病理和非理性意义，彻底不合理与矛盾的表象是他直接强大的表达方法。在他的作品中，机器出现了神秘、不可知、非理性和无法控制的功能，它就像制图者绘制的清晰准确的图纸，可以解读其精确的细节以及赤裸的使用功能。机器的讽刺性重新诠释了机器人和人类机器化的痛苦感，可以将其理解为对当代社会文化与价值观的批判。

马克斯·恩斯特（Max Ernst）、雨果·巴尔在苏黎世伏尔泰酒馆组成了达达小组，约翰内斯·巴德尔（Johannes Baader）、乔治·格罗兹、劳乌尔·豪斯曼（Raoul Hausmann）、鲁道夫·施莱希特在政治中心的柏林组成了“达达派领导者”；达达主义巴黎小组成员，达达主义宣言的作者特里斯坦·查拉（Tristan Tzara），弗朗西斯·皮卡比亚，汉斯·阿尔普（Hans Arp）——他们是第一批以批判的视角质疑机器崇拜的工业化技术发展中的知识分子。艺术具有隐喻的功能，痴迷于以艺术方式解析和探索不同思维模式的沟通，而这需由强大的道德准则来推动。王鲁炎的艺术伦理具有类似的准则，其中的言说与交流以准活动家的形式在各种事件中起着关键性作用，从而通过对荒谬的挑战，识别和揭示隐藏和潜在的真相界定。

王鲁炎的草图实际上是他对艺术的理解及其基本道德和美学立场的最清晰、最真实的物化形式：对于富有创造性的作品表达生活目标的基本问题、创造关于这一内在化过程的颇具启发性、感人、令人印象深刻的隐喻的能力的坚定而始终如一的探索。作品不是寓言故事插图，也不是善与恶的



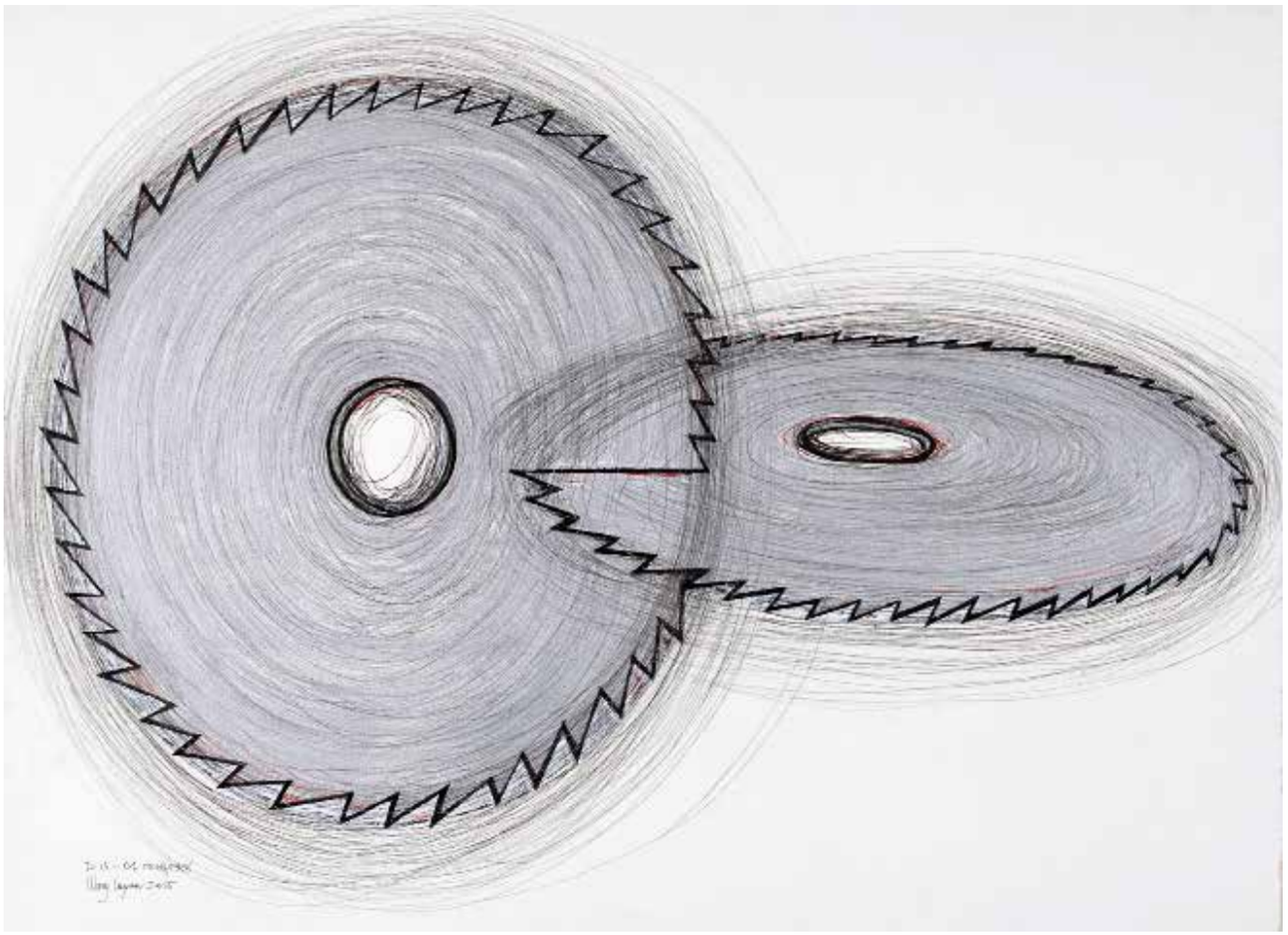
王鲁炎　W 军事基地腕表 D11-01　布面丙烯　250×400cm　2011 年

理性与非理性轶事，而是通过诗意、有效、堪忧的现实及其深刻的图像——直接而神秘、明确而困惑地提出有关生存的基本问题。

将纯粹、内敛而不引人瞩目的，线性、非物质以及隐性的草图作为作品，体现了艺术家批判性道德立场对媒介的选择和探索。在工业生产、时尚与设计中，自我呈现于明确、深入、危险的探究和诱人的伪现实中。一般来说，当代社会消费、技术权威、表面中立的政治意识形态，以及天真的机械宿命论的进化——是一个真实的存在，它所表现出的生活含义的复杂性是一个重要的认知。王鲁炎的草图不需要不朽的巨大尺寸和昂贵的材料，不需要复杂的技术与大量的资金。他即使在创作巨幅壁画，通常也是为了满足掌控大型空间的需要。他的作品避免了任何一种宣誓权利的纪念碑属性，相反，他运用更小的格式，展示艺术家的智慧、哲理与诗意。因为草图不需要复杂的绘制过程，其表现更为智性，过程性地演示着各种思考和概念，在艺术家的作品中，展示出纯线性的投影般的效果和想象力。

在这一意义上，王鲁炎的图像性作品可以与康拉德·克拉菲克（Konrad Klapheck）的草图相提并论——两位艺术家都揭露了功能主义和所谓逻辑理性主义的荒谬，即微妙而深刻地反讽现实以及平庸的东西。艺术家提出了问题，且以各自的方式对其讽刺。技术官僚对实用主义的错误崇拜，是对人类悲剧以及生命最冷漠的无视。克拉菲克似乎更喜欢讽刺霸权，欲要消解其权威，而王鲁炎的作品仅呈现准赤裸的机械结构，在隐蔽的反讽手法中并不施加个人立场的评论和阐释，由此可以清楚地看到两位艺术家手法的相似与区别。

王鲁炎的作品透明简单，本质客观，表达了隐逸的道德观。他的作品具有简洁的立场，拒绝任何夸大的言说，但与此同时，又具有诗意的情感——所有这些元素塑造了其作品在中国当代艺术领域中的特殊地位。他的作品还以文学性和潜在的诗意表达隐喻的叙事，事实上王鲁炎勤于写作，自上世纪 80 年代他就将自己的艺术思想与经历写成短文，这体现了艺术家介入社会的道德与责任。从一开始，王鲁炎就以工程师的精确性使他的草图具有清晰冷峻的特点，他的作品没有对轶事的叙述，而是精确地设置机械结构，使其裸露、理性、逻辑和易于理解。他甚至不想暗示个性以及私密的故事或者个人命运，他身处特定的社会环境，却不想表达任何个人的情绪与经历。他的目标是以冷峻客观的视觉语言作为艺术家的阐释形式，以工程师绘制图纸的方式不露声色地呈



王鲁炎　被锯的锯D15-04　纸本草图　55.6×75cm　2015年

现简单而本质的事实，进而验证事物的内在矛盾——初看显性实则隐性的工业机械。

此外，他的作品材料与机械性图形具有客观性，艺术家并不对其评论和解释，也不付诸情感。他并非以研究这些机械本身为目的，所谓中立性的草图能够让观众自己解读其机械结构具有何种功能，以及其应用目的。解读以追溯的方式重现了一个富有想象的机械功能，且可以推想其机械功能的用途。这种追溯重建了想象力与颠覆性，同时也可以将其理解为某种诗意，观众可以自由和激进地想象机器功能的固有可能性以及其他可能。但是这种想象的路径没有个人主观情感，而是存在于公共性的社会文化语境中。如此，王鲁炎的草图是一种层次丰富与重建的对物质现实的推想，是一种综合复杂的视觉形态。它对观众提出了一个挑战，即需要根据不断修正的想象寻找和确立自身的存在。

王鲁炎不是说教性的艺术家，他不讲述寓言故事，其意非在教育。相反，他注重的是具体、困惑和非确定性的图像论证，以此呈现内在的精神性现实。然而，他让简洁的、辩证的、中立的、客观的视觉产生影响，他不评论，而是让观众得到暗示，虽然不露声色，却能作用于对象。浮于表面的平静、静止与平庸的客观是荒谬的真实，质疑与困惑则是隐藏于背后的真相。只有平庸在不被知觉的情况下人们才能安全、舒适与平静地生活，而艺术家、诗人一旦对这一平庸的现实予以揭露，这种安全、舒适与平静将不复存在。

注释：

① Hanne Bergius: Der Da-Dandy – Das ‘Narrenspiel aus dem Nichts’. In: Tendenzen der Zwanziger Jahre. 15. Europäische Kunstausstellung Berlin 1977, Dietrich Reimer Verlag Berlin, 1977, p. 3/15（own translation）.

罗兰·艾格：自由策展人
王　蕾：侨福美术馆新加坡馆执行馆长

北京媒体艺术双年展：科学与技术如何生成艺术？

Beijing Media Art Biennale: How Do Science and Technology Generate Art?

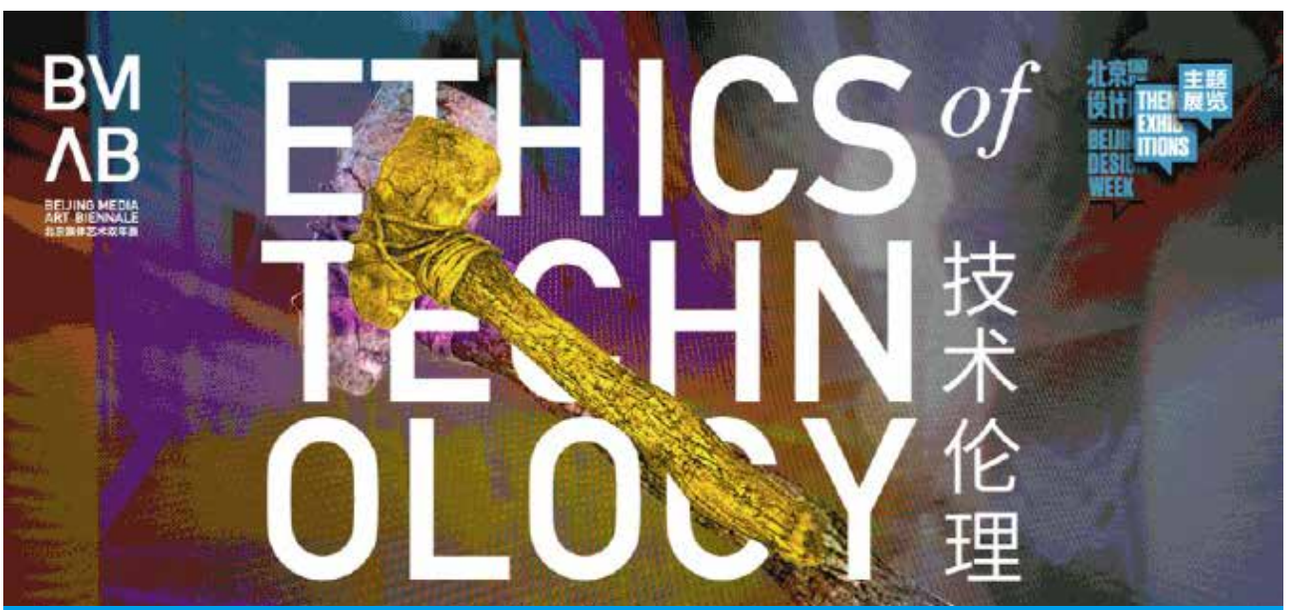
林佳斌 /Lin Jiabin

摘　要：现代技术的迅猛发展使得“技术伦理”成为时下最热门的话题之一。历史学家埃尔斯佩思·惠特尼指出，没有一种古代学科分类像现在一样，将艺术全部置于技术之下。艺术作为文化、社会、技术等因素的混合产物，现今的人们已经难以根据其媒介形式来确定某件作品是否为某一种艺术形式。首届北京媒体艺术双年展选取“技术伦理”为主题。这次双年展不仅是一个充满“问题”的体验场，更是一个触发“问题”的实验室。

关键词：技术伦理；北京媒体艺术双年展；大数据；混合现实；人工智能；生物基因

Abstract: The rapid development of modern technology makes “ethics of technology” one of the most popular topics at present. The historian Elspeth Whitney points out that no ancient classification of disciplines put art wholly under technology as we do now. Art is a mixture of cultural, social, and technical factors, but it is difficult for people today to determine whether a piece of work is a form of art according to its form of media. “Ethics of Technology” is chosen as the theme of the first Beijing Media Art Biennale, and this biennale is not only an experience field filled with “problems” but also a laboratory that may trigger “problems”.

Key words: Ethics of Technology; Beijing Media Art Biennale; Big Data; Mixed Reality; Artificial Intelligence; Bio-Genetics



展览链接：

北京媒体艺术双年展

主　　办：中央美术学院、北京国际设计周组委会办公室、德国 B3 动态影像双年展

展览时间：2016 年 9 月 24 日—10 月 30 日

展览地点：中华世纪坛艺术馆、中央美术学院美术馆

Exhibition Link:

Beijing Media Art Biennale

Sponsors: China Central Academy of Fine Arts, Beijing Design Week Organizing Committee, German B3 Biennale

Date: September 24—October 30, 2016

Venues: Art Museum of the China Millennium Monument, CAFA Art Museum

回望人类的文明历史，从农业时代、工业时代到当今信息爆炸的新语境下，科学技术的飞速发展虽然让我们心安理得地享受着生活的便捷，但与此同时，好莱坞电影里的各种人机大战、基因改写、生物变异、机器觉醒、虚拟现实等看似天马行空的情节已不再让人觉得新奇，甚至引发人类内心的稍许不安：在科学技术近乎失控的发展趋势下，如何建构一个防止技术滥用的伦理壁垒？

艺术作为文化、社会、技术等因素的混合产物，往往因那些具有敏锐嗅觉的天才艺术家的出现，而呈现出各种文化浪潮的最前锋，因而新艺术的诞生创造了一种可能——以“跨学科、跨领域、高科技”的综合性为特征的媒体艺术当之无愧成为当下艺术界的时髦。此背景下，首届北京媒体艺术双年展应运而生，展览打出了“技术伦理”的主题，试图审视现有科技在实际应用中已经导致的伦理危机，并尝试探讨科技在未来可能产生的新的伦理问题。

北京媒体艺术双年展以双展馆的形式展开，分别是中央美术学院美术馆的“实验空间”特别展览与中华世纪坛艺术馆的“技术伦理”主题展。中央美术学院作为本届“北京媒体艺术双年展”的主办单位，与北京国际设计周组委会、德国 B3 动态影像双年展共同呈现展览。

Looking back on the history of human civilization, from Agricultural Era, Industrial Era to the current new context of explosion of information, the rapid development of science and technology allows us to enjoy the convenience of life at ease on the one hand, and the seemingly arbitrary plots in Hollywood films such as the war between man and machine, gene rewriting, biological variation, machine awakening and virtual reality no longer strike us as novel on the other. This undoubtedly implies a slight uneasiness in the human heart: How to construct an ethical barrier to prevent abuse of technology in the context of the nearly uncontrolled development of science and technology?

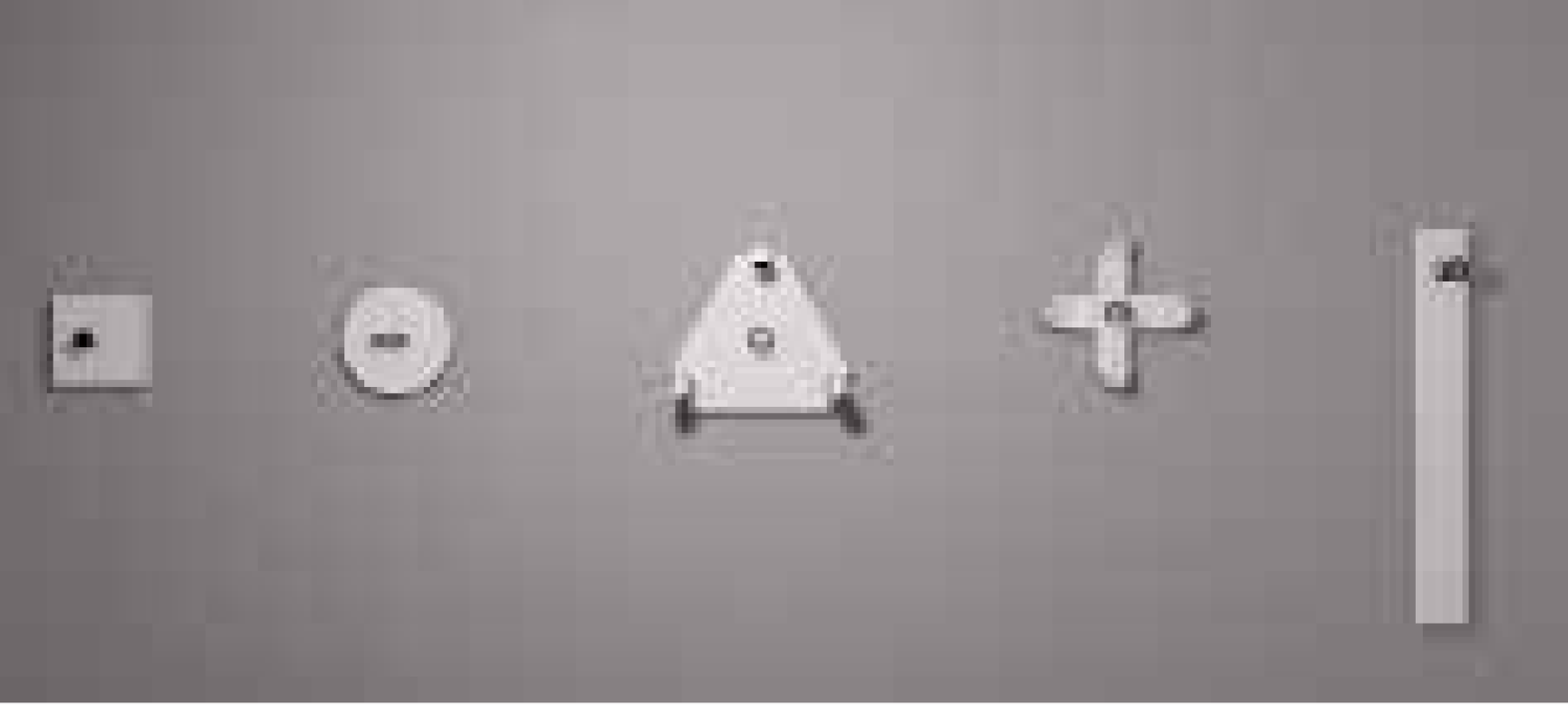
As a mixed product of culture, society, technology, etc., art often tends to present itself as the vanguard in a variety of cultural waves as the result of the emergence of talented artists with a keen sense of smell, making the birth of new art possible. The media art characterized by the integration of “interdisciplinarity and high technology” is worthy of being described as fashionable in the world of contemporary art. In this context, the first Beijing Media Art Biennale was held. With “Ethics of Technology” as its theme, the exhibition attempted to examine the ethical crisis caused by the practical application of existing science and technology, and to explore the new ethical problems that may be brought about by future science and technology.

Beijing Media Art Biennial consisted of two synchronous parts at two venues: the “Lab Space” special exhibition at Art Museum of China Central Academy of Fine Arts (CAFA Art Museum), and the “Ethics of Technology” thematic exhibition

盖里·希尔　墙　Gary Hill, Wall Piece

北京媒体艺术双年展“实验空间”特别展于 2016 年 9 月 24 日晚在中央美术学院美术馆开幕
The opening ceremony of the “Lab Space” special exhibition was held on the evening of September 9, 2016, at the CAFA Art Museum

金允哲　照耀　Yunchul Kim, Effulge



盖里·希尔　我
Gary Hill, Self

松田启一　超现实
Keiichi Matsuda, Hyper-Reality

“实验空间”特别展览：以专题模式呈现

北京媒体艺术双年展“实验空间”特别展于 2016 年 9 月 24 日晚在中央美术学院美术馆开幕，此板块以专题的方式展示，包括盖里•希尔专题、VR 专题、沉浸专题、电影专题、Experimenta 专题、B3 获奖艺术家专题，以及演出专题，这些专题分别以不同的艺术形式对“技术伦理”这一话题展开讨论。

在盖里•希尔专题中可看到艺术家盖里•希尔带来的 7 件作品，作品涉及影像、互动装置等。在短片《墙》中，可看到一个男人不断将自己摔往一面黑色背景的墙上，而突然出现的刺眼闪光灯捕捉住了每一撞击的瞬间；《大腿别哭》探讨不同物体之间干涉彼此边界的状态；在互动装置《我》里，当你被吸引着凑上那不同形状的窥视洞内时，看到的正是自己在“窥视”的画面……

值得一提的是，本次 VR 专题是迄今为止国内最大规模的对于 VR 作品的集中展示，在此专题中不仅有国内艺术家田晓磊、朗雪波与王跖、刘言韬、周戴等创作的 VR 作品，更有德国 B3 动态影像展推荐的 VR 电影与短片，以及 14 部穹顶 VR 作品构成的“沉浸专题”，这些专题都以全新的叙事逻辑重新开始“讲故事”。

“技术伦理”主题展：五大板块构成

在中华世纪坛艺术馆举办的“技术伦理”主题展于 9 月 25 日晚拉开帷幕。主题展分为科学、大数据、混合现实、人工智能、生物基因 5 大板块，几乎囊括了时下最热门的技术话题。

科学。在好奇心的驱使下，人类踏上了探索宇宙奥妙的漫漫长路，我们用科学的方法论来建立和组织知识，用可验证的理论解释并推测宇宙世界。在此板块中，艺术家将严谨的科学理论与艺术巧妙结合在一起，它们面貌不一，或充满难以言喻的视觉美感，或简单直率，令人深思。生活和工作于柏林的艺术家金允哲，在作品《照耀》中从底部注入空气，使光子晶体不断升降，在有限、狭小的亚克力盒子空间内生成异类的美感；布兰德•沃尔夫德的《发话筒》是一个可穿戴的设备，人们可以把它戴在嘴部，内部的手机屏幕上展示观众的嘴部视频。代言人给每个人一个机会提问与我们的存在、伦理、价值相关的终极问题。“对所有人来说，这些问题难以回答，甚至没有答案，但是我们一定要问，虽然我们不知道如何问，问什么，或害怕去问。”

作为展览策展人之一的中央美院设计学院副院长靳军表示：“科学和艺术本就是殊途同归的，也是我们追求并生存的方向。我们试图用技术去呈现艺术的同时，也在试图表现技术的问题。”

大数据。不可否认，互联网已经渗透于生活的每一个角落，不管你愿意还是不愿意承认，我们都正处于任何社会个体皆无法脱离的大数据时代。

以数据与叙事而闻名的艺术家乔纳森•哈里斯，将电脑

at Art Museum of China Millennium Monument. They were co-organized by China Central Academy of Fine Arts as the organizer of the “Beijing Media Art Biennale”, Beijing International Design Week Organizing Committee, and German B3 Biennial of the Moving Image.

“Lab Space” Special Exhibition: Presented in the Mode of Special Subjects

The opening ceremony of the “Lab Space” special exhibition was held on the evening of September 24, 2016, at the CAFA Art Museum. This section was displayed in the way of special subjects, including the special subjects of Gary Hill, VR, Immersion, Film, Experiment, B3 Award-Winning Artists as well as Performance, which explored the topic “Ethics of Technology” in different forms of art.

The special subject of Gary Hill consisted of seven works brought by the artist Gary Hill, including videos and interactive installations. In the short video *Wall Piece*, the image of a man repeatedly fling himself at a dark wall, and a single flash of extreme high intensity strobe light captures every moment of impact; *Big Legs Don't Cry* explores the state of different objects' violation of each other's borders; and in the interactive installation *Self*, when you're attracted to the peep holes of different shapes, what you see is you yourself who are peeping…

It is worth mentioning that the VR special subject was by then the largest concentrated display of VR works in China. In this special subject, we had not only the VR works created by the domestic artists, such as Tian Xiaolei, Lang Xuebo and Wang Zhi, Liu Yantao, and Zhou Yan, but also VR films and short films recommended by B3 Biennial of the Moving Image. The “Immersion special subject”, which consisted of 14 dome VR works, started “telling story” again with an entirely new narrative logic.

“Ethics of Technology” Thematic Exhibition: Composed of Five Sections.

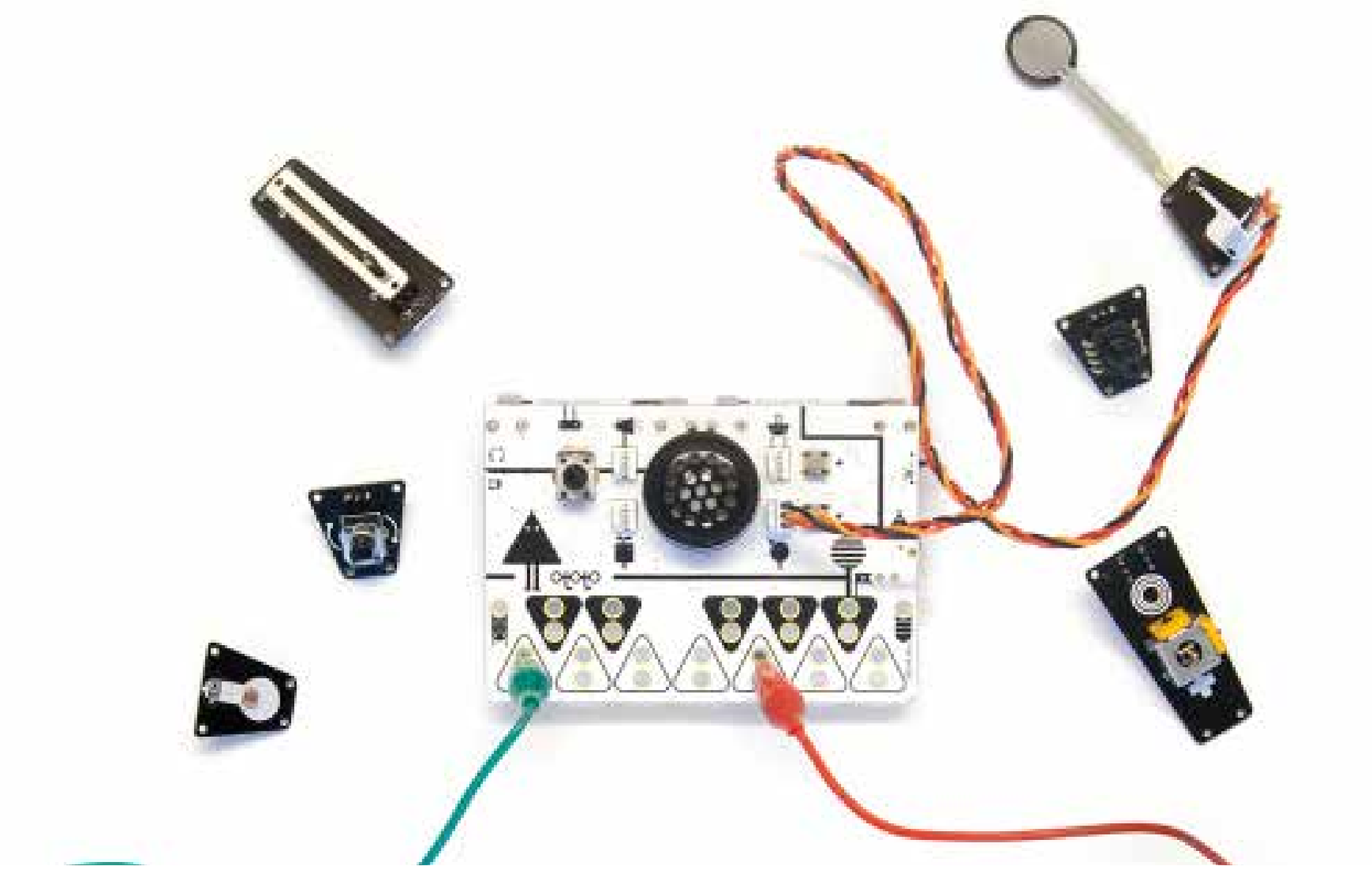
The “Ethics of Technology” Thematic Exhibition, held at the Art Museum of China Millennium Monument, opened on the evening of September 25. It was divided into five sections, including Science, Big Data, Mixed Reality, Artificial Intelligence and Bio-Genetics, covering almost all of the hottest technology topics.

Science. Driven by curiosity, human beings have embarked on a long journey in questing for the wonders of the universe. We use scientific methodology to build and organize knowledge, and to explain and predict the universe with testable theories. In this section, artists skillfully combine rigorous scientific theory with art. Their works are different in feature. Some are full of indescribable visual beauty; some are simple, straightforward, and thought-provoking. The artist Yunchul Kim is an artist living and working in Berlin. In his work *Effulge*, photonic crystals ascend and descend by the force of air pumped from the bottom, thereby constantly creating new figures and patterns inside the acrylic box. The *Mouthpiece* created by Brendan Warford is a device that allows people to wear over their mouth with phone displaying video footage of mouths crowd-sourced from the street. The Dai Yan Ren (speak for me) gives voice to anyone to ask fundamental questions, which are all too hard to answer. These questions are existential, ethical, and values. “All the questions which are beyond everyday emergency matters need to be asked, even we don't know how to ask, what to ask, or too scared to ask.”

Jin Jun, one of the exhibition curators and vice dean of School of Design, Central Academy of Fine Arts indicated, “Science and art are originally two aspects pursuing the same goal. The combination of the two is also the direction of our pursuit and survival. We try to use technology to present art, and at the same time, we also try to show technical problems. ”

朗雪波　体积　Lang Xuebo, Volume

吴珏辉　响尾蛇　Wu Juehui, Rattlesnake



铃木有理 OTOTO　Yuri Suzuki, OTOTO

松田启一　超现实　Keiichi Matsuda, Hyper-Reality

科学、制图学、人类学、摄影结合在一起进行创作，他的作品探索人类如何通过不同的技术转换现实；中国艺术家苗颖的影像内容来自于具有“弹幕”评论功能的视频网站 bilibili 中的热门视频；乔•汉密尔顿的《流》，将水流和互联网进行了类比——浏览器窗口的结构和运行方式成为严格的框架，它包含且挪移着成组的图像与视频流。瀑布、激流、河流、小溪和数据流从屏幕上流动而下。

混合现实。混合现实（MR）可认为是虚拟现实（VR）和增强现实（AR）的融合，它是结合真实与虚拟世界而形成的一种新的可视化环境，物理实体与数字对象共存并能实时地相互作用。

我们可在本板块中的艺术家松田启一的概念电影《超现实》中一探究竟。在短片中，物理现实与虚拟现实融为一体，整个城市被各式媒介所包围。科技既介入人们每一次的交互与体验，提供各种美妙的可能性，又控制着我们观察和理解世界的方式。

《体积》是中国艺术家朗雪波 2016 年的最新作品。此作品在虚拟情景中设置了一个全景式封闭空间，空间内全部被黑色与黄色的斜条纹有序地涂装，使观者沉浸于一个抽象的环境里，在环视和熟悉环境的过程中，从墙面、地面、上空将不断出现凸起物体向观者袭来，使平面的墙体条纹出现变形，然后又不断地消失从而恢复平静，呈现出焦灼不安的声音伴随。

人工智能。英国哲学家尼克•博斯特罗姆（Nick Bostrom）曾在其 2003 年发表的论文中认为，我们生活的宇宙时空可能是由某种高纬度生物制造的计算机所模拟而生成的，并提出人类的遥远后代可能会进化出或者创建出某种程序来适应计算机宇宙时空，以模拟过去发生的事件和重建远古祖先的生活方式。“机器智能是人类永远需要做的最后发明。”

音乐艺术家铃木有理的“OTOTO”是一套音乐发明套装，能让任何人轻松快速地 DIY 自己的电子乐器。打开 OTOTO，可以创造各种乐器，从平底锅架子鼓到可触摸发声的折纸都能创造出来。套装的核心在于 PCB 合成器，如果将导电物质与合成器相连则可以触发不同的声响，通过将电子模块连接到四个不同的声音感应器来改变声响。

《响尾蛇》作为艺术家吴珏辉“错造物系列”的最新产物，是一个钢筋铁骨的动态装置（动态雕塑）。作品源于“π”这一数理概念的猜想，公转与自转正反叠加，衍生出无限不循环的形态变幻，正如圆周率的不可穷尽。瞬息万变的运动轨迹犹如宇宙天体的运转，亦如机械生命的游摆，从而生成一种无目的而存在的机械生命。

生物基因。生物基因的改造直接涉及“伦理”问题的讨论，在本板块可看到艺术家的有关“基因改造”的系列作品。

爱德华多•卡茨著名的《绿色荧光兔》是一件转基因艺术作品，卡茨运用分子生物技术将水母中的绿色荧光蛋白转

Big Data. There is no denying that the Internet has permeated every corner of our life. Whether you like it or not, we are in the era of big data that no individual can divorce from.

Jonathan Harris, an artist famous for his data and narrative, combines computer science, cartography, anthropology and photography. He explores in his works how humans can transform reality through different technologies. The Chinese artist Miao Ying’s video content comes from a popular video of a video website bilibili that has a “barrage” comment function. Joe Hamilton’s *Stream* explores the analogy of water and the internet. The structure and movement in the browser window have become a rigid framework that contains and shifts an array of found images and video of water. Waterfalls, torrents, rivers, creeks and streams of data flow down the screen.

Mixed Reality. Mixed Reality (MR) can be considered as the integration of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR). It is a new visual environment, which combines the real and the virtual worlds. Physical entities coexist with digital objects and they can interact with each other in real time.

We’ll find out the mixed reality in the artist Keiichi Matsuda’s concept film *Hyper-Reality* in this section. In this short film, physical and virtual realities have merged, and the city is saturated in media. Science and technology are not only involved in every interaction and experience, offering amazing possibilities, but also control the way we observe and understand the world.

Volume is the latest work of the Chinese artist Lang Xuebo, created in 2016. In the virtual scene there is a panoramic enclosed space. The viewers are immersed in an abstract space that painted with diagonal black and yellow stripes. Convex parts emerge from the wall, the floor and the ceiling successively and hit the viewers when they are looking around and sensing the environment. With an anxious sound, the strips on the walls distort, disappear and then restore calm.

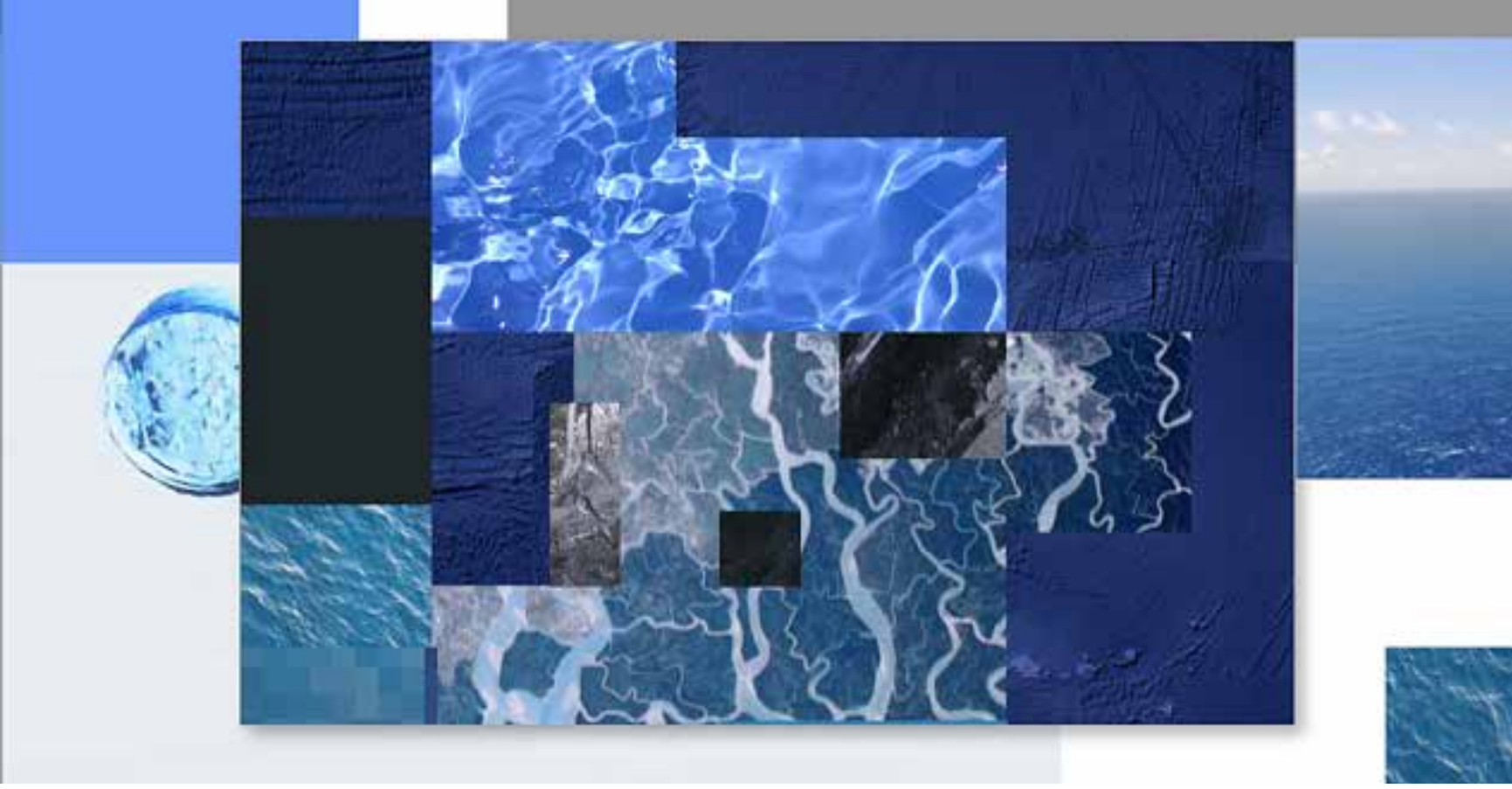
Artificial Intelligence. The British philosopher Nick Bostrom pointed out in his paper published in 2003 that the cosmic space and time in which we live is possibly simulated and generated by a computer made by a high latitude creature, and suggested that the remote offspring of human may evolve or create some program to adapt to the computer cosmic space and time so as to simulate the past events and reconstruct our remote ancestor’s way of life. “The machine intelligence is the last invention people will always need to make.”

“OTOTO” of the music artist Yuri Suzuki is a musical invention kit, which allows anyone to create their own electronic musical instrument. With OTOTO you can unpack the kit and make anything from a drum kit of saucepans to origami that sings when touched. The core of the kit is the PCB synthesizer. The synthesizer can trigger out different sounds if some conductive material is connected to it. The sound can also be changed by connecting electronic modules to four outboard sensor inputs.

As the latest product of “Wrong Creation Series” of the artist Wu Juehui, *Rattlesnake* is a dynamic metal installation (a kinetic sculpture). It originates from the mathematical concept “π”. The superposition of revolution and rotation in the forward and reverse directions leads to infinite irrecurring morphological changes, just as the endless numerical value of π. The changing movement trajectory, like the movement of celestial bodies or the travel of mechanical life, generates an aimless mechanical life.

Bio-Genetics. Modification of biological genes is directly related to the discussion of “ethics”. In this section, you can see the series of works of “genetic modification”.

Eduardo Kac’s famous *GFP Bunny* is a transgenic artwork. Employing molecular biology, Kac combined jellyfish and rabbit DNA to produce a bunny that glows green under blue light. This work comprises the creation of a green fluorescent rabbit (‘Alba’),



乔·汉密尔顿　流　Joe Hamilton, Stream

乔纳森·哈里斯　网络效应　Jonathan Harris, Network Effect

爱德华多 · 卡茨　绿色荧光兔　Eduardo Kac, GFP Bunny

展览现场 Exhibition view

展览现场 Exhibition view

入到兔子的 DNA 中，使兔子在紫外光下呈现出绿色荧光。本作品展现的理念不仅包括创造绿色荧光兔阿尔巴本身，还包括由此产生的公共对话及社会对这只兔子的接纳。

人造卫星子的影片《姻缘红线》，以一种轻松活泼的浪漫故事的形式去探讨科学与神话的关系，人造卫星子与日本农业生物资源研究所合作，给蚕蛹加入制造催产素（催生“爱”的荷尔蒙）的基因和红色荧光珊瑚的基因，让经基因改造的蚕吐出神话中的“姻缘红线”。从伽利略认定地球围绕太阳公转到达尔文的进化论，科学一直在挑战并消解神话世界。在不久的将来，科学是否会再造神话?

对于本次媒体艺术双年展，中央美术学院院长范迪安在前言中写道：“我们今天探讨技术伦理，不在于探讨技术已经达到何种发达程度，而是讨论人们能够在多大范围内接受技术、利用技术，既不拘囿于技术，又不干扰技术。”可以说，正是技术的发展引发了现代社会的发展，而与此同时问题也随之而来。德国哲学家海德格尔对技术发展导致的结果忧心忡忡，在他看来，现代技术的发展恰恰导致了人类的危险境况。在今天，这一点已经表现得极为明显——工业化技术的发展导致环境的破坏、人和自然的对立、地球的变暖等问题的出现。“媒体艺术的哲学命题远远高于艺术命题，因为后者实在是无法回应科学新创造的问题。”本次双年展的策展人王春辰教授如此表示：这场命名为“技术伦理”的双年展，不仅是一个充满“问题”的体验场，更是一个触发“问题”的实验室。

（本文附图由主办方提供）

林佳斌：中央美术学院艺讯网编辑部编辑

the public dialogue generated by the project, and the social integration of the rabbit.

Sputniko’s film *Red String of Fate* explores the relationship between science and mythology in a lively and romantic story. Sputniko has collaborated with scientists from NIAS in engineering silkworms genetically to spin this mythical ‘Red String of Fate’ by inserting genes that produce oxytocin, a social-bonding ‘love’ hormone, and the genes of a red-glowing coral into silkworm eggs (photograph of the actual oxytocin-induced red silk). Science has long challenged and demystified the world of mythologies—from Galileo’s belief that the earth revolved around the sun to Darwin’s theory of evolution and beyond—but in the near future, could science be recreating our mythologies?

About this Media Art Biennale, Fan Di’an, President of China Central Academy of Fine Arts, writes in the preface: “When we explore the ethics of technology today, we don’t explore what degree of development technology has reached, but to what extent people can accept technology and use technology, and to what extent they are not confined by and don’t interfere with technology.” It can be said that the development of technology has led to the development of modern society, and at the same time problems have followed. German philosopher Heidegger is worried about the result of technological development. In his view, the development of modern technology in turn has led to a dangerous situation for human beings. Today, this has been very obvious—the development of industrial technology has led to the destruction of the environment, the confrontation between man and nature, and the global warming. The curator of the biennale, Professor Wang Chunchen said, “The philosophical proposition of media art is much higher than its artistic proposition, because the latter is unable to respond to the problem of new creation of science.” The biennale entitled “Ethics of Technology” is not only an experience field filled with “problems” but also a laboratory that may trigger “problems”.

(Pictures are provided by the sponsor)

Lin Jiabin: editor at Editorial Department of China Central Academy of Fine Arts (Art Network)

水墨通过电子表现触发的“新视界”

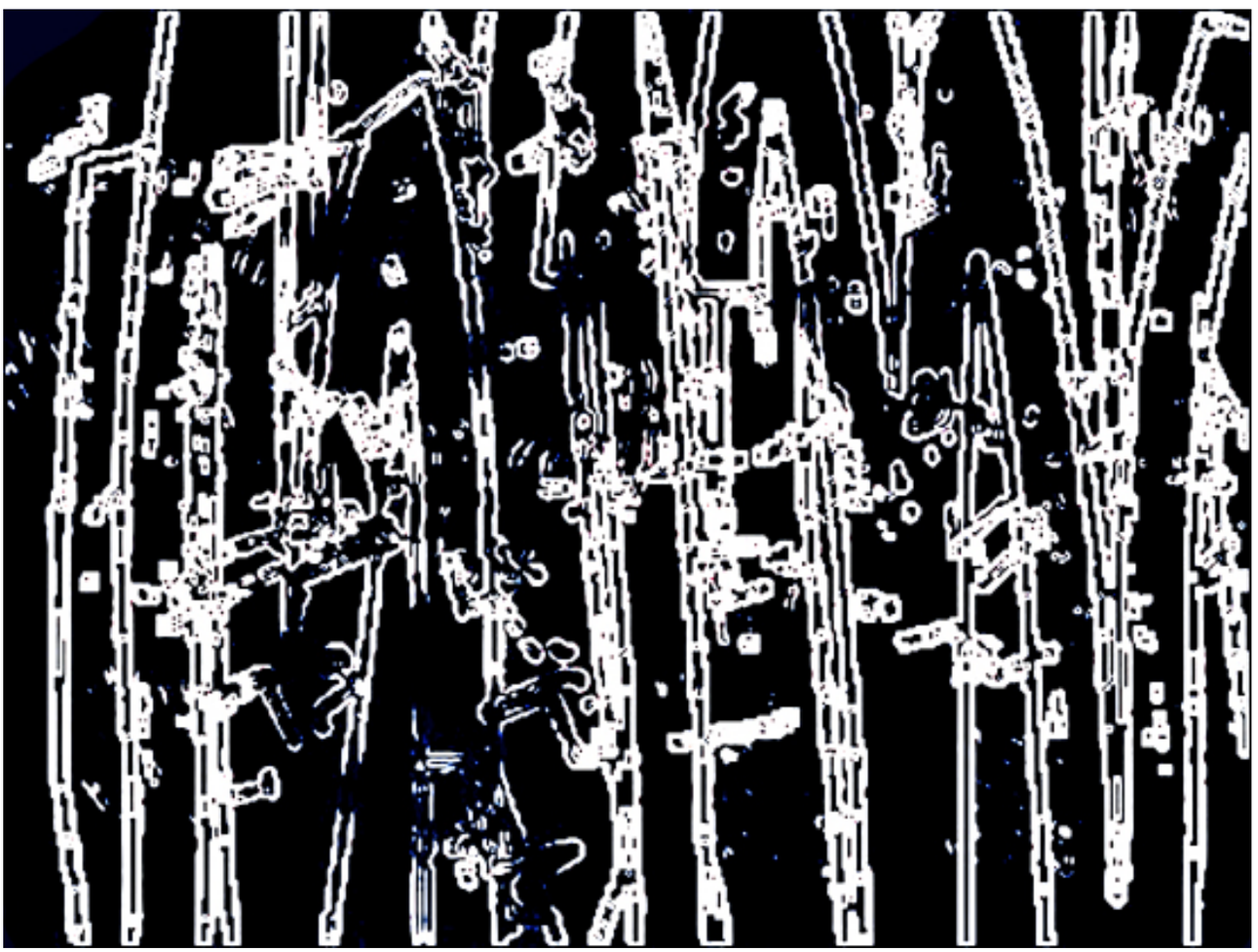
——观“灵境·一山电子抽象实验展”

“New Horizon” Triggered by Electronic Ink Painting:
Impressions of “Virtual Reality—Mr. Yishan Electronic Abstract Experiments Show”

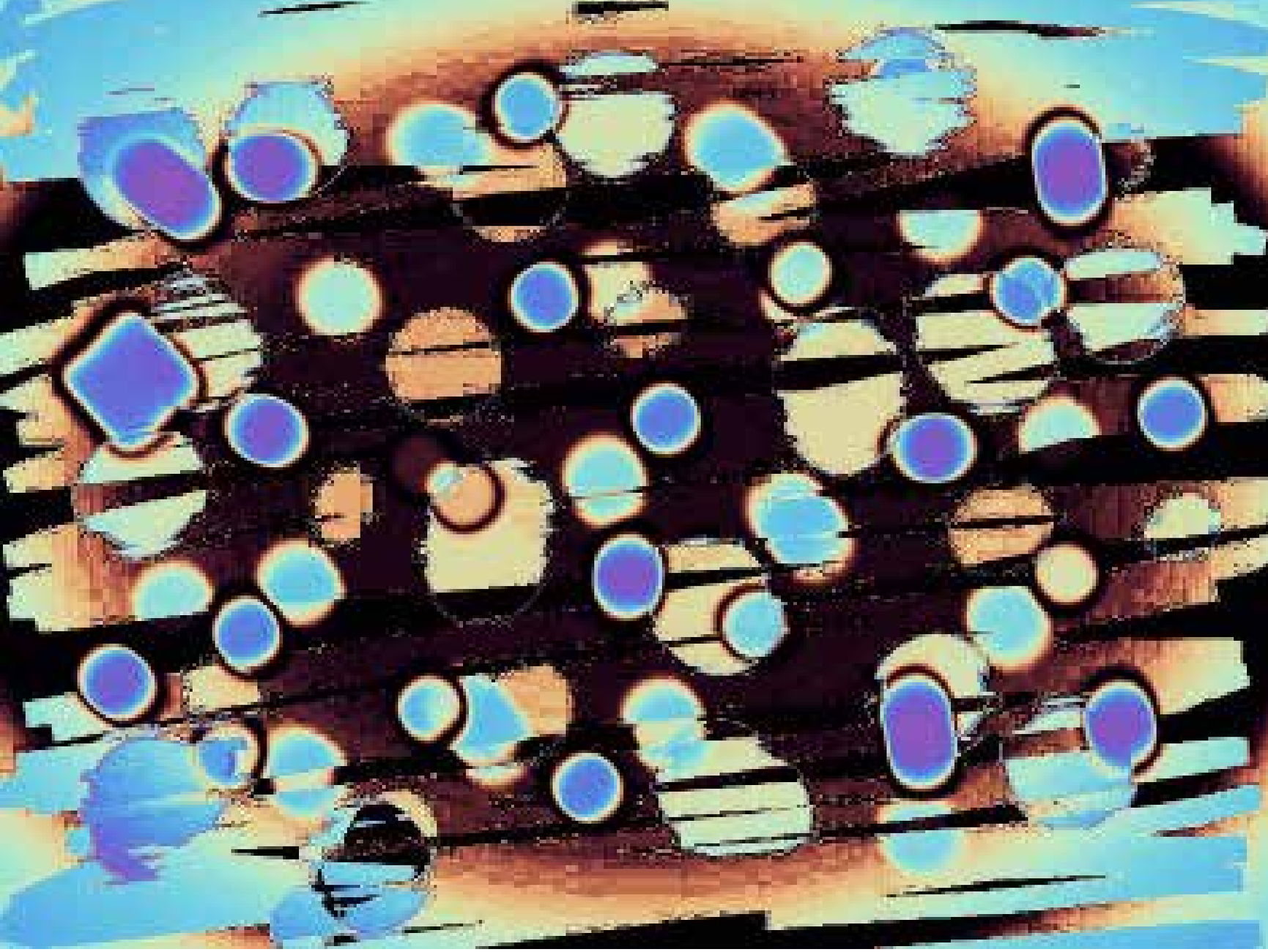
姚　风 /Yao Feng

编者按： “灵境·一山电子抽象实验展”展出一山先生在“电子抽象”领域中绘画性和观念性的跨媒体作品 15 件，作为一次实验性的学术研究行动，在电子媒介和实物介质的张力中，形成一次媒介艺术的前沿探索。

Editor’s note: “Virtual Reality—Mr. Yishan Electronic Abstract Experiments Show” featured fifteen pictorial and conceptual cross-media artworks of Mr. Yishan in the field of “electronic abstraction”. As an experimental academic research activity, this exhibition is a research on the frontier issues in media art within the tension between electronic media and real material mediums.



一山　线状细胞



一山　点状细胞

展览链接：
灵境 · 一山电子抽象实验展
展览时间：2016 年 10 月 4 日—24 日
开幕时间：2016 年 10 月 4 日 19:00
展览城市：浙江杭州
展览地点：梵耘艺术空间
策 展 人：王　萌
学术主持：贾方舟
主办单位：梵耘艺术　明澄文化
参展人员：一　山

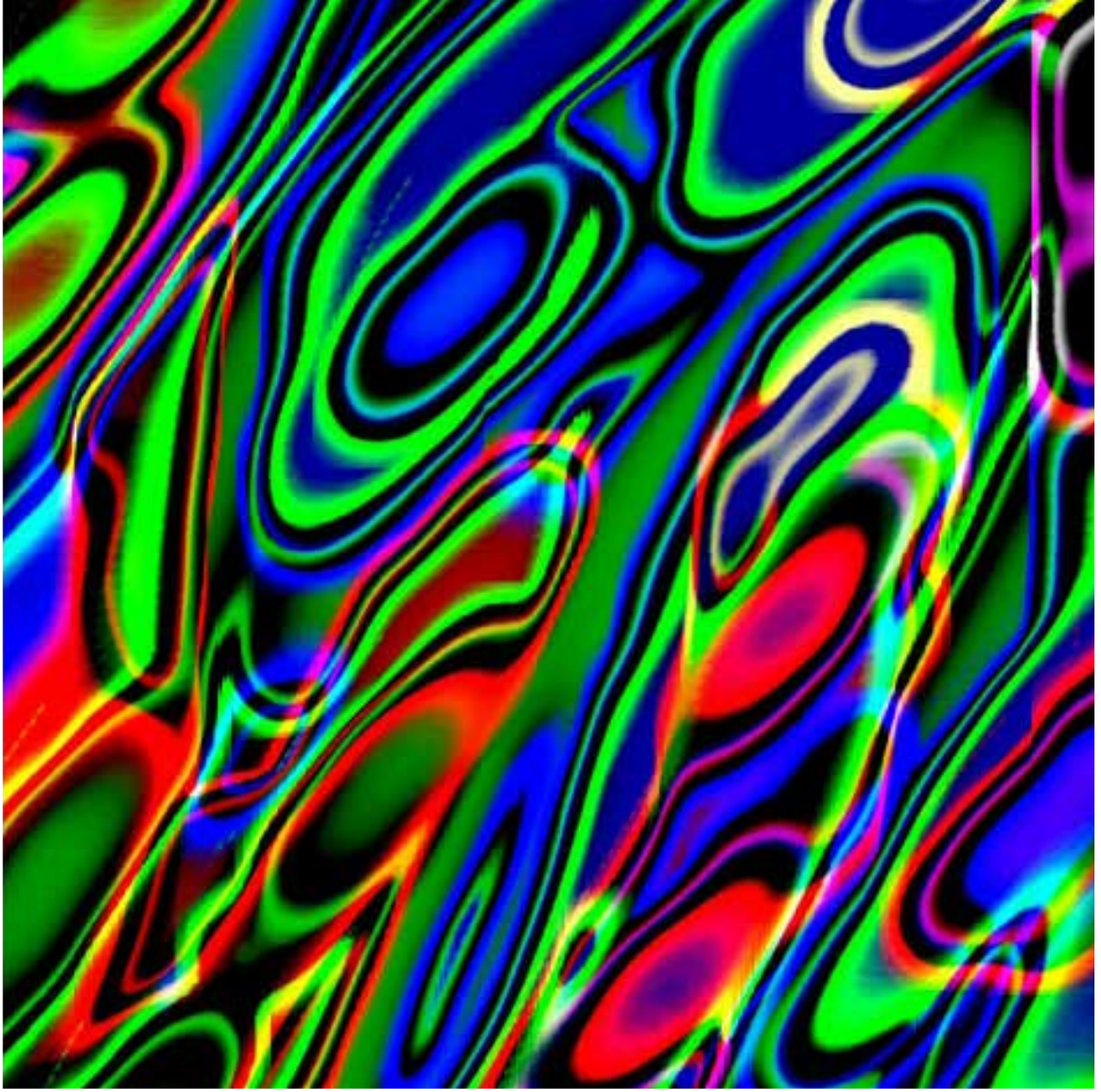
2016 年 10 月 4 日晚 7 点，作为中国美术馆的预热展，由杭州梵耘艺术和北京明澄文化联合主办的“灵境 · 一山电子抽象实验展”在杭州梵耘艺术空间开幕，现场展出一山先生“民俗文化”“快乐密码”“水墨精神”三个系列具有代表性的 12 张电子输出作品和 3 组电子影像动画作品，展览梳理了一山先生的电子手绘抽象作品，知名策展人王萌担任本次展览的总策展，著名批评家贾方舟先生担当学术主持。展览呈现了艺术家一山自“后水墨”系列以来在“电子媒介”领域中的最新探索，也展现了信息时代新的媒介技术给当代性探索带来的新经验，并探索了其给创作观念

一山 缤纷

一山 几何

所带来的可能性。

展览开幕前举办了一场深度研讨会，由策展人王萌主持，著名批评家贾方舟、国际策展人 Vincenzo Sanfo、当代艺术家傅文俊、艺术家桑火尧及傅榆翔等参与讨论。研讨会主要探讨了一山先生此次展出的作品在当代语境下的作用和意义。一山通过阶段性分析，在创作过程中对绘画作品进行加减法式讨论，广泛听取意见，最终作品表露出对现实的两种思考：1. 对现代绘画应该有什么样的认识？ 2. 水墨通过电子表现又能够带来什么？ Vincenzo Sanfo 先生的发言有两个重点：首先，艺术需要系统性研究及再认识，这就带来了艺术标准、合法性和权利体系等相关问题，以及在全球范围内找共性，对电子手绘进行未来性探索以加强全球性认知和合法性的讨论。其次，从受众群体、人类审美兴趣来分析，审美的多样性不可置疑，可以从媒介的宽容性、方式、呈现等角度进行讨论。贾方舟提出需要从技巧、材质来探讨绘画：“需要思考绘画所表达的身份、精神、内容是什么。不断去



一山　运律

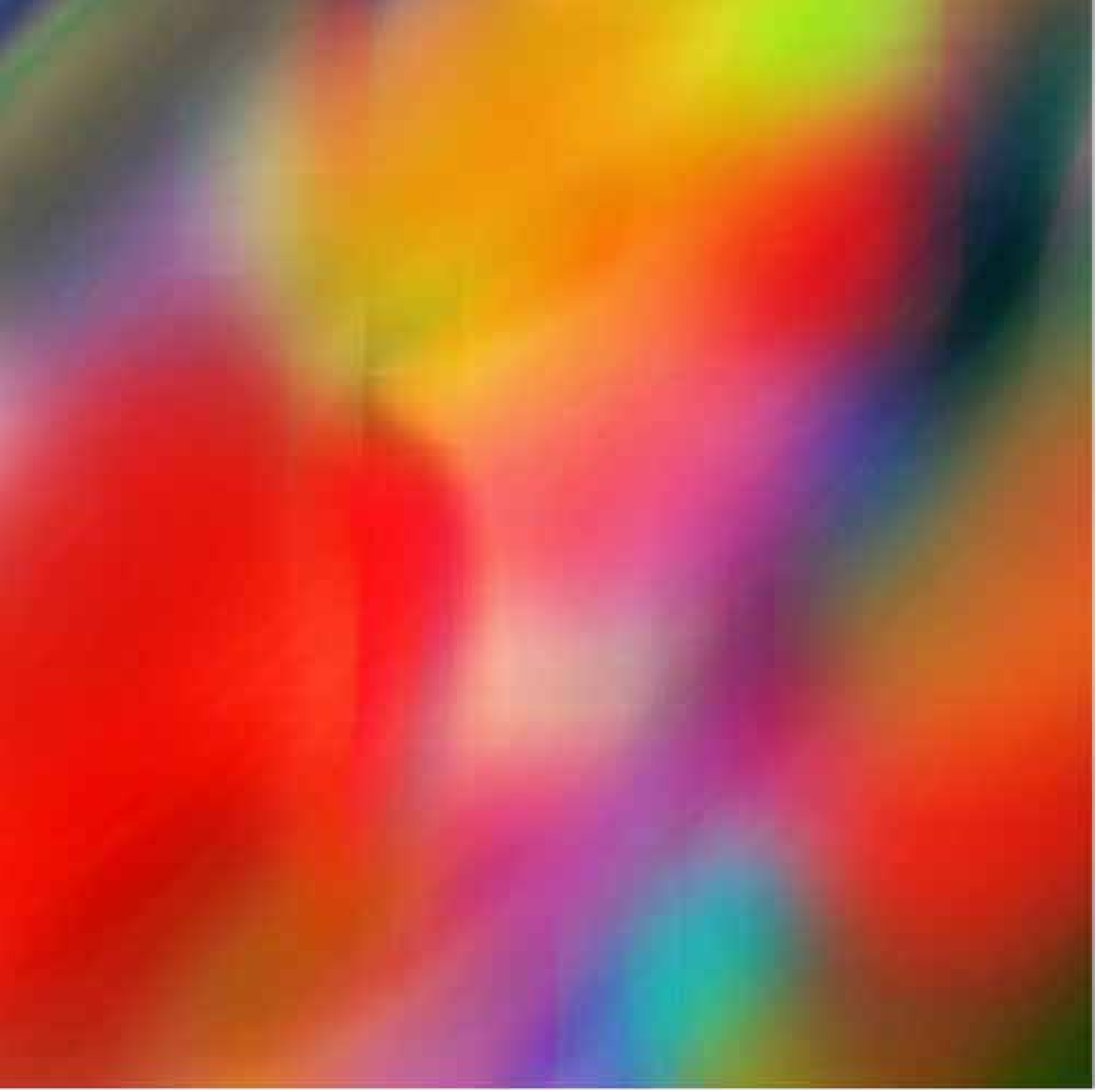
尝试，带着好奇去寻找绘画精神，这才是真正的艺术家而不是突发性创作。在未来，展现一山先生作品发展的重要节点更有意义。一山先生应该按照探索的方式继续前进。”贾老师还提到一山的作品可以像毕加索的作品一样有一定标识性，让观者可以明确识出，“一山的作品可以感受到中国水墨的意境，也可以用电子来表达更多情感和思想”。

传统水墨在自然山水对象、材质媒介的自然化以及主题的写气与写心上达到了共感，并没有陷入西方的主客体分裂，但进入现代性的水墨，却不得不面对撕裂，或者是形式的抽象化，必须再次让抽象返回自然。一山先生反向来重构，他把传统水墨经过现代性的分裂，同时又呈现出来，把抽象向自然还原，把抽象向书写性还原，把抽象向生命的气息还原，完全呈现出一种非常当代的、非常国际的、令人难以想象的水墨状态。一山先生的“后水墨”，乃是生命原初的原子式书写，在每一次的点线书写中，蕴积着无限生成的可能性，因为那是生命内在的爆发，原始之一的不断分化，点自身的分化，画面本身的一分为二的分化，打破了传统阴阳太极图的封闭对称，但又要有相关性，有彼此呼应的差异关系，在互文性中却打破对称，打开了微观形而上学的文本空间。

一山先生的艺术体系分为“后水墨”与“电子抽象”两种绘画形态，一山多年来一直热衷于绘画语言的探索和转换，从书法到水墨画，从水墨画到油画，从单一的墨色到多种色彩。艺术语言的特点又离不开它所借助的材料特质。中国美术馆馆长吴为山在《一山先生“后水墨”的启示》中评价道：“他在水与墨、笔与纸的交相互动中感悟主客观世界的对话，体会瞬间中的永恒，凝固精神的物化，直抵艺术的灵魂。一山的作品更为接近纯精神本体，折射出更为广阔的思想光芒。它超越于八十年代后期实验水墨，超越于纯技术性探索的形式。”在“后水墨”之后，一山先生最新创作的“电子抽象”艺术也得到了批评界的关注。著名美术批评家、中国美术批评家年会荣誉主席贾方舟先

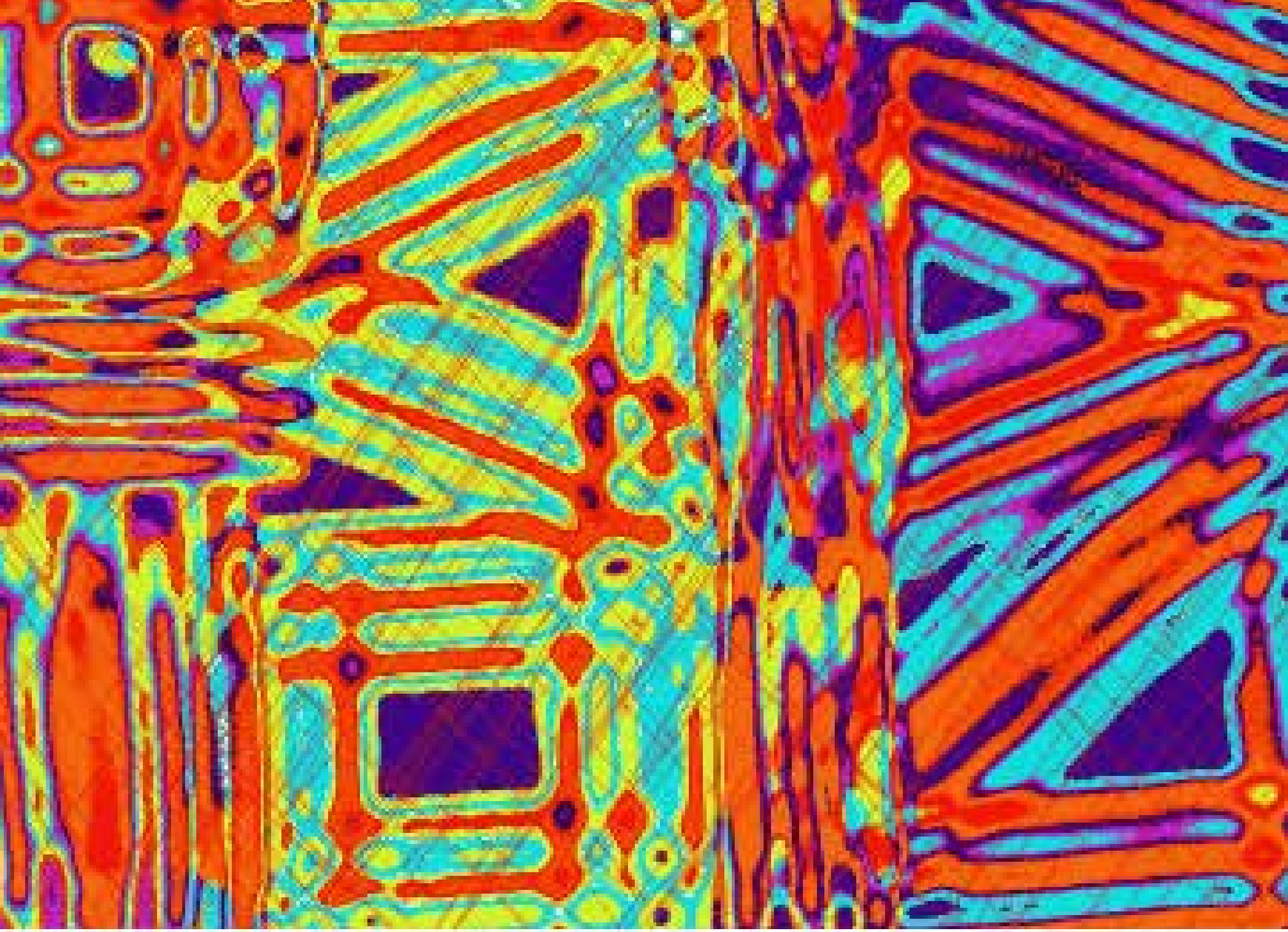
一山 音律

一山一秋分



一山　花季

生梳理了一山先生创作转换的内在逻辑，他在评论文章中写道：“当他把艺术在语言层面的拓展与转换放到艺术史的背景中去思考时，发现书法与远古文明、水墨与农业文明、油画与工业文明之间的内在联系。当他做出这样的推断时，一个问题出现了：作为后工业文明的电子时代，是否也应该有它特有的语言方式？那么，这个语言方式又是什么？于是，一山开始尝试‘电子手绘’，即直接在电脑上用手作画。他想通过自己的探索和实验来回答这个问题。”一山先生的电子手绘是在他的“后水墨”探索的基础上发展而来。“后水墨”作品虽然没有使用色彩，但他采用点、线、面结构画面的方式和多变的图式为他的电子手绘抽象结构奠定了基础，而由单一墨色向色彩的转换，他又提出了色彩语言探索的新



一山　民俗

课题。

桑火尧指出媒介在改变，从水墨到油画再到电子。“在当下，像一山这种有探索性的艺术家非常少，艺术家最重要的是作品具有前瞻性，我们要思考的是：是艺术家融入时代，还是时代融入艺术？一山既是观念也是精神的代表。”他还指出电子绘画有很大空间需要探讨：“作品适应时代的不仅是材料，更重要的是观念，还有电子绘画对时代的价值和意义，要充分分析时代的特色、丰富性、多元性。”

由此，我们可以从信息时代“电子抽象”的“电子色”出发进一步提出从“电子肌理”和“手触温度”的学术角度来思考，据策展人王萌介绍，以“灵境”为主题，一山先生在“电子抽象”艺术方面进行视觉实验，首先带来的是一位当代艺术家在深厚的传统书写基础上进行抽象水墨艺术的现代转型路径之后的又一次更具有实验性和当代性的个体突破。一山近年来将“后水墨”的救世哲学进一步扩展，转向了电子时代的快乐体验，这使得他的艺术获得了全新的体验模式，他在一种数码电子的特殊程序中充分施展了人的“手感”与电子的“交互”，在模型化的程序和数码世界，通过“人类的触摸”获得一种“手感”对视觉的参与，使得视觉的探索和创造在“电子视界”的模型中获得人的温度，这让思考和行动驾驭工具在新媒体中实现“手动绘画”。与那些通过设计软件制作的“机器图像”相比，这在最为直接的层面带来了体现在视觉的图像生成层面的“触感”所具有的特殊意义。图像不那么具有机器感，而内含一种绘画的呼吸，当手绘的行为在电子屏幕上造型的时候，具有了一种奇妙的体验，在视觉“反设计”的美学立场中又充分借用新的绘画媒介和系统模块进行了一种新形态下的类似用画笔在架上操作颜料的绘画过程，而电子系统所拥有的无限“电子色系”和各种可能的“电子肌理”又为新的绘画场域中的图像生成提供了传统绘画媒介所没有的视觉元素和便捷性。电子视觉的可能性被艺术家用来进行视觉的再阐释，显现于观者眼前的每一件作品，都具有一种既熟悉又陌生的奇妙感。一山先生的“电子抽象”艺术具有“反设计”语义中的“绘

一山　梦寐

一山　课堂

画性”。

一山的电子手绘抽象，首先带来的是“色彩的释放”，他尽情“导演”着红、绿、蓝，橙、黄、紫等等“电子视觉”的色彩交响和对话。值得注意的是，他在电子媒介中以“手绘”方式进行探索的“非形象”作品保存了画面中的“手触”温度，对应了架上绘画中的“笔触”。更为重要的，就其艺术创作个体脉络的整体性看，带来了“艺术观念”层面的转型和扩展，从抽象的电子探索的视觉语法上看，一山的“电子抽象”艺术具有一种当代艺术体系中的“观念机制”，他的抽象原则并不停留在康定斯基所开拓的现代抽象的“形式主义”，“形式”在作品中不是作为最高的构成原则和造型法则去统御画面，而是被还原为视觉元素在“观念”的动力机制下去形成某种图像的“间架结构”。“观念”在这个层面中不是一种具体的哲学概念，而是一种当代艺术自 20 世纪 60 年代以来逐渐“内化”到当代艺术系统中的一种“美学惯例”，这种被“常规化”的审美范式在不同的艺术家个体那里体现出不同的观念形态和视觉意义，但作为一种“方法论”，艺术在这个“观念界面”中与现代主义绘画的“形式主义”原则形成了区隔。一山先生的“电子抽象”艺术在“绘画性”和“视觉语法”的“观念机制”上形成了属于他自己的艺术风格，他的作品在“形式—观念”的“活态区间”中随着艺术家的意志自由移动，形成了一种较为稳定但还又有发展的动态感。

21 世纪以来，新兴媒介和社交媒体的出现，将人类的“活动空间”从传统意义上实体的三度空间引入了“虚拟现实”（Virtual Reality）的交互场域，人类的视觉经验也随之从传统的物理视觉转向了新系统的电子视觉，这种经验模式的转换给人类感知和行动的体验提供了前所未有的时代特征，“结构性”地提供了一种新媒体现实下观念和美学的“新视界”，在这个“视界”中正在生成着很多尚未可知的新体验。科技、电子、机械、信息、媒介在人类技术创新的迭代过程中不断孕育出新的艺术生命形态。我们试图捕捉这样的灵光闪现，使不确定性和随机性赋予艺术作品前所未有的独特魅力。

当我们的生活逐渐从实体“活动空间”转移至“虚拟现实”，传统的视觉经验是否也需进行转换？新媒体现实下的“新视界”急需我们思考与面对。策展人王萌在展览研讨会上总结道：“一山是在不断发展自己，这种艺术家形成的创作精神令人敬服，他的作品有种爆发力，创作之后会进行交流、反馈，在不断发展过程中可预测一山的未来将处于活动状态中，虽然过度的活态会带来困惑，但同样是一种魅力，继续前进还是停止讨论是没有答案的，但必须随心所欲，爆发内心的力量。”

新媒体作品从未像今天这样密切地和发生时间、过程、场所及观众建立关系。我们通过本次展览试图以学术的视角重新审视当下科技与艺术之间复杂多变的关系，在多元文化背景下触发新的艺术创意，以此来面对“新视角”。正如吴为山所说：“对于一山先生的艺术，我不做肯定性的评价，但是，探索之路在向前走，永远没有答案，这就是艺术真正的探索之路，这就是艺术追求人他们生命的、精神的苦旅痕迹。”

姚　风：云南艺术学院美术评论与策展研究专业在读硕士研究生

“重启的虚拟”展览 打造混合空间

The Exhibition “Reboot Virtuality”: Creating a Mixed Space

韩雅俐 /Han Yali

编者按： “重启的虚拟”新媒体艺术联展所推出的作品均出自中青年艺术家之手，他们对现代艺术有着敏锐的嗅觉。随着现代科技以及新媒体技术的大举入侵，艺术创作也更加趋于虚拟化，而新媒体艺术的创作也迎合了这样的趋势，保持着创作空间的多样性发展。他们的作品包含了摄影作品、数码影像、数字装置等，以多类型、多层次、多形态的展览方式共同建构了一个混合空间。

Editor’s note: Reboot Virtuality: New Media Group Exhibition presents works of young artists, who are sensitive to modern art. With the prevailing of modern science and technology such as new media, art creation is increasingly virtualized, and the creation of new media art caters to this trend and maintains the diverse development of creation space. The creations of those artists include photographic works, digital videos, digital installations, etc., which have created a mixed space through multi-type, multi-level and multi-form exhibits.

展览链接：
“重启的虚拟”新媒体艺术联展
展览时间：2016 年 9 月 11 日—10 月 30 日
展览地点：上海狮语画廊
策 展 人：顾 铮
参展人员：徐文恺、韩金鹏、李 郁 + 刘 波、林 欣、刘国强、马 丁 · 迪尔鲍姆、汤南南

法国哲学家福柯（Michel Foucault）在其一篇名为《异托邦：他者的空间》的演讲中，提出了“Mixed Reality”的概念，后来黄鸣奋教授将它译为“混合空间”。它是指不同类型的数字公共艺术作品共同建构的空间场所，而这个“场所”不仅仅是承载艺术品的空间，更是一件综合性的艺术品。这个空间中的一切存在，无论是声音、图像、影像，抑或是发光的二极管、反光的玻璃材质，都成为这个场所的一部分，成为这件大型“艺术品”的一部分。因此，在参观完顾铮先生策划的“重启的虚拟”新媒体艺术联展时，我便想到了福柯对于“混合空间”的描述。美国学者爱德华 · W. 索亚（Edward W. Soja）同样提出过类似的概念，称作“第三空间”（Third Space），这一词汇最初是应用于跨学科批评领域，其内涵是指真实和想象之外的“差异空间”，一种被主观建构的“他者化”的空间。

我选择福柯提出的“混合空间”一词为本文的题目，一方面是从技术的角度出发，展现新媒体艺术自身所具有的混合属性，在艺术与科技的交融中，它所产生的特殊审美内涵；另一方面，则是从作品自身特点出发，在新媒体艺术中，常常包含了艺术家主观的创作理念，有挣扎、愤怒、不屑、反思，反映社会现实、自身情感，五味陈杂。从某种意义上说，新媒体艺术是一种新的语言结构，一种磨合经验的编码，一种视觉的机器，它打破了传统绘画的展览方式，使平面化的作品更具叙事性。它们又与电影、戏剧等舞台艺术不同，它们在面向大众的同时，更加自我，更具实验性、先锋性。

数字艺术的高度发展使过去平面化、静态化的展览方式，逐渐转为动态化、综合化、立体化的整合模式，从这次展览便可看出端倪。艺术家组合“李郁 + 刘波”的摄影作品《戊子己丑霹雳火》（图 1），是根据武汉当地的新闻报道拍摄的一系列日常生活中的荒诞场景。作品展现出刻

图 1　李郁 + 刘波《戊子己丑霹雳火》展览现场

意的场景、布光，以及冷漠疏离的人物形象，通过不同屏幕在同一空间的并置，展现出不同地域、空间上的转移。艺术家有意在“真实”与“虚拟”之间建构一个新维度。与这件作品相对应的是一件高清黑白录像《暂未命名》，同样以社会新闻为素材进行拍摄。创作者李郁在介绍这件作品时说：“这些录像作品仍旧不是对新闻事件进行还原，至少我们对故事的结局或高潮不感兴趣。”

影像作品成为了一种新的解码机器，它改变了人们读图的方式。正如米歇尔（W.J.T. Mitchell）所说的那样：“视觉文化已脱离了以语言为中心的理想主义形态而日益转向以形象为中心，特别是以影像为中心的感性主义形态。”[①]图像是感知的手段，语言是思维的工具，而影像艺术正是结合了两者的特点，同时使作品的叙事性更加完整。韩金鹏在展览中展出的影像装置作品，就充分诠释其所具有的叙事性特点。他以著名的历史人物画像为依托，赋予这些作品以新的意义。《对酒精过敏的酒神巴克斯》是对他自身酒精排斥反

图 2　韩金鹏　扬尘天儿里的无名女郎　影像装置　2011 年

图 3　徐文恺　字体　USB 装置、10 寸 LED 屏幕、字体文件、墙纸　共 5 版　尺寸可变　2016 年

应的调侃；《倒牛奶的女仆》展示了农妇在大风中坚持倒牛奶，最终被风吹得衣衫不整的过程；《扬尘天儿里的无名女郎》（图 2）展示的是尘土飞扬的天气里，“女郎”落了一身的灰尘，最后打了一个喷嚏。他以调侃、讽刺的方式对已有作品进行现代化改造，但又将它们置于传统的画框之中，摧毁了我们对原作的普遍认知，却使作品更贴近生活。他的另一件作品《安迪的香蕉》同样是以影像装置的方式，展示了 128 根香蕉一起腐烂的过程。

由此可见，影像装置艺术正以一种更为直观的方式见证了物质的变化，或者说它是以非物质形态表现物质的根本。而徐文恺的作品《字体》（图 3）则是立足传统文化的反思，他通过现代技术将文字肢解，再按照指定的编码将其重新组合，最终建构出新的文字。古老的文字在数字化手段的编排下，不断重复、解构、重构，逐渐沦为一种无意义的模仿。同样是基于自身生活经验的另一位艺术家，也是从反思者的角度出发，去关切当代生活和传统文化。汤南南的影像作品《铸浪为山》（图 4）从都市乡愁的角度出发，讨论时间与记忆、神话与诗歌、乡愁与生死等多个命题，试图以社会学、文化研究为基础，尝试绘画、装置、摄影等多种艺术方式的融通互鉴。这件作品通过大屏幕的放映模式，打破了传统视觉认知经验，使观者更加便捷地感受到了现场的沉溺感。

林欣的艺术创作多以电子媒介为主轴，结合装置、影像等多种手段，建立起独特的创作观念与语言结构，并把观众带领到赛博虚拟环境下的另类现实中。在本次展览中，她展

图4 汤南南 铸浪为山 HD 录像 4'03" 2015年

图 5　林欣　错误的秩序 No. 3　电子影像装置　2016 年

图 6　林欣　时光的额外维度　灯光声音装置　尺寸可变（一组两件）　2015 年

出了三件作品，试图去探讨现代艺术中的对与错、真与假、虚与实。《错误的秩序》（图 5）以电子影像装置的方式，记录了作者对一块矿石的再创造。林欣在介绍这件作品时说道：“我企图用虚拟作品的碎片和痕迹，物化它们，强调它们，使得它们按照我们所习惯的方式存在，让我们得以实实在在地触碰到它们。”《时光的额外维度》（图 6）是一件灯光声音装置作品，林欣将电脑绘图中常用的三维虚拟图样，移动到现实维度，使虚拟的数字空间真实地凸显在我们身边。《有风的空间 No. 2》（图 7）是一件数字动画作品，它通过视觉的效果强调风的“真实”触感，类似缘木求鱼，同时她还试图去探讨人类欲望的产生与释放。

数字化带来的不仅是技术上的革新，更是一种以视觉信息为标示的崭新的思维方式和生存方式。我们的生活无法逃脱数字艺术的传播及影响，但是我们可以将数字艺术更加观念化、个性化、专业化，并用新的手段去突破传统艺术的禁锢。刘国强的录像作品《距离 – 2#》（图 8）是通过方形、矩形以及刻度等元素构建一个纯粹、理性、极简的视觉场域，去探讨时间、运动、物理维度中的悖论关系，同时以抽象几何的方式指涉人类知觉的局限性、荒诞性。马丁·迪尔鲍姆的作品同样是充满了荒诞的戏剧色彩，《Super Shuang》（图 9）是一部虚构电影的标题，类似一部电影版的“皇帝的新衣”，作者通过几个场景的搭建呈现出一部无厘头的荒诞剧。其中包括了摄影和影像两个部分，而在电视屏幕中播放的《拾得录像》正是它的影像部分，我将其称之为“电影”，通过音乐、图像、道具和标题建构一个内在关联，它们不是显性的、单维度的，而需要观者通过影片中的细节，去发现、寻找、猜想、揣测。

上海狮语画廊以七位（组）艺术家的代表作品，展现了新媒体艺术的多种形态，从人文情结到乡土关怀，从荒诞幽默到理性极简，每一件作品都代表了创作者对时代的思考。当新媒体艺术将传统艺术从物质化的禁锢中解放出来时，一切都变得不同。陌生而遥远的世界随着一连串由“1”和“0”组成的编码串联起来，极大地缩小了人与人之间的距离，缩小了人与艺术之间的距离，艺术离我们从来没有像现在这样

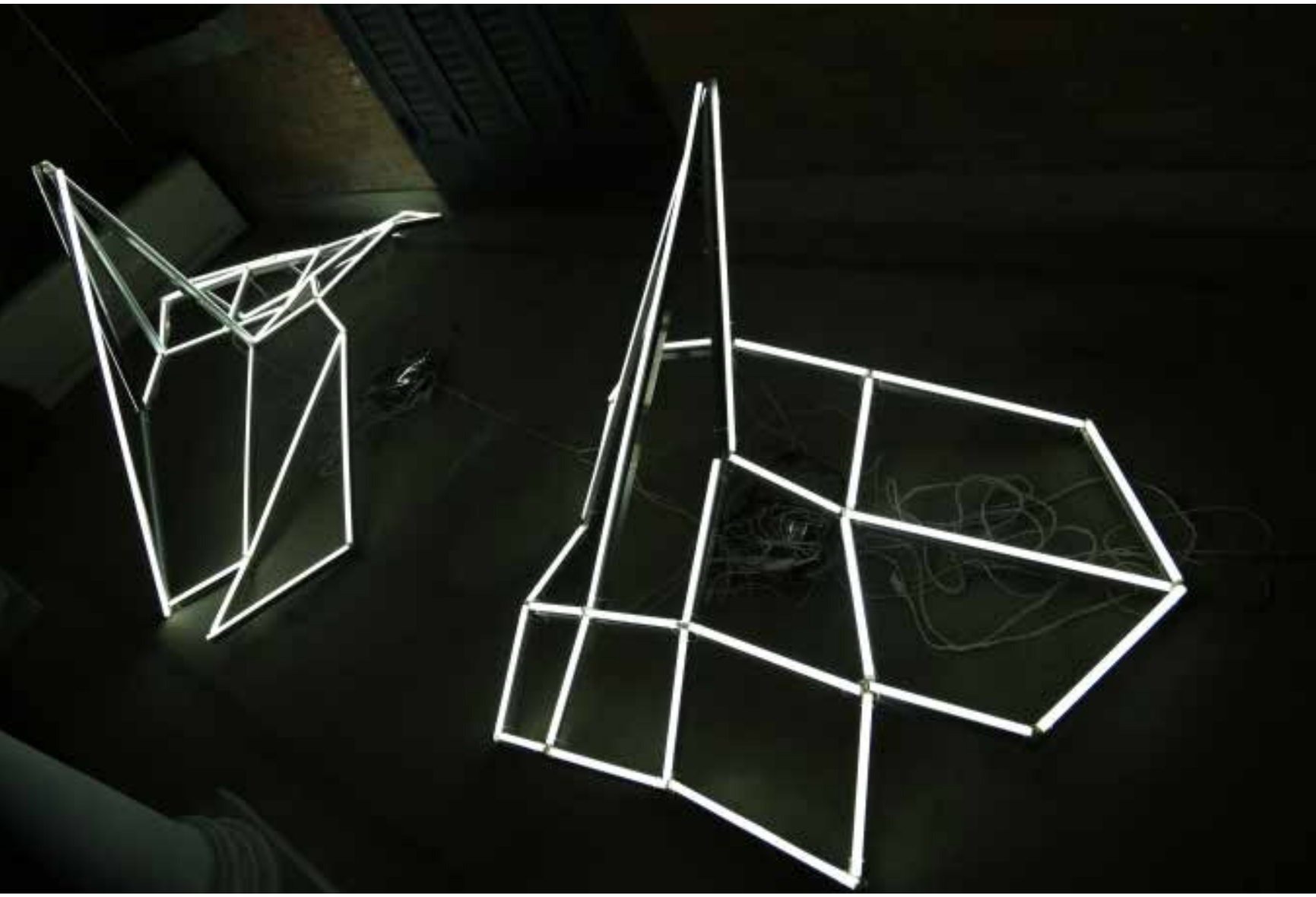


图 7　林欣　有风的空间 No. 2　数字动画　2/6　1'45"　循环播放（有声）　2016 年

图 8　刘国强　距离 −2#　录像　2015 年

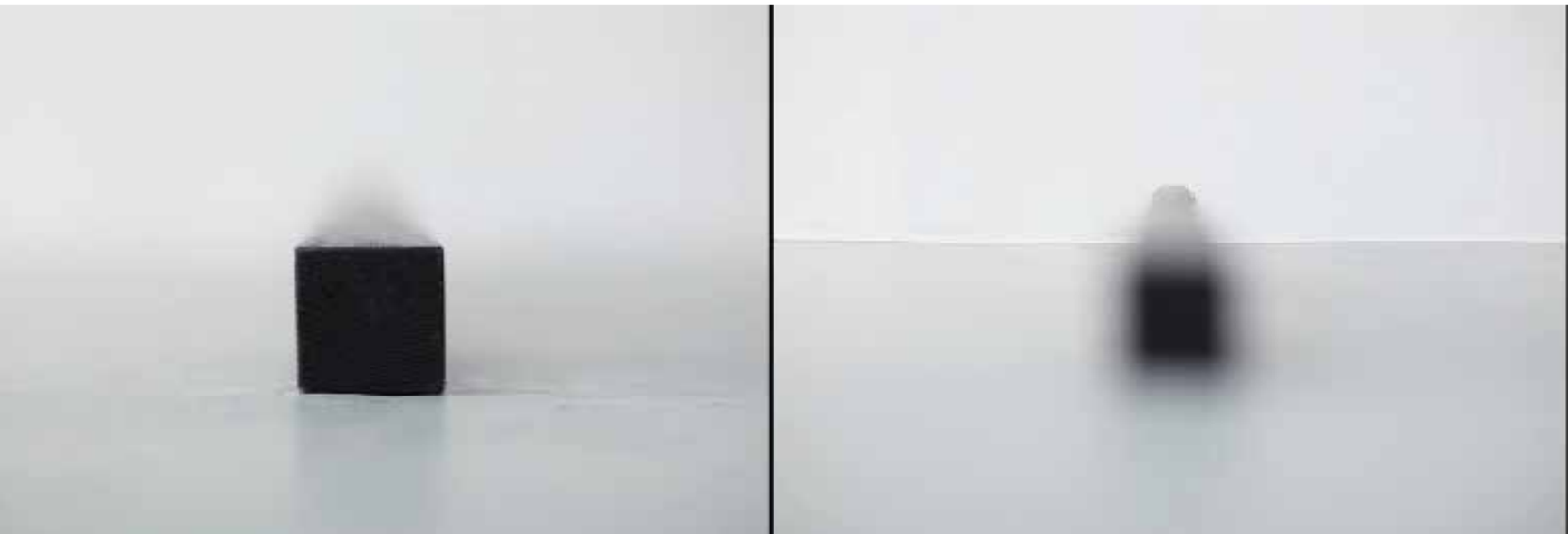


图 9　马丁 · 迪尔鲍姆　Super Shuang　影像　2012 年

近。当有人质疑艺术与非艺术之间的界限时，我想他是多虑了，每个时代都应该有属于这个时代本身的艺术特点，正如戴维斯（Stephen Davies）所说：“只要人性的根本特质保持不变，艺术就会继续为这些需要效力。”②

注释：

①转引自《文化研究》（第三辑），天津社会科学院出版社，2002 年，第 17 页。

② Stephen Davies, “End of Art”, in *A Companion to Aesthetics*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 141.

韩雅俐：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

不弃觉醒 不惘于世

——“持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展”评述

Keep Awake, Never Lost in the World:
A Review of “Enduring Magnetism: Group Exhibition of Huang Rui, Gao Brothers, and Zhang Dali”

吴怡然 /Wu Yiran

摘　要：在当今社会，文化模式呈现多元发展的状态，“艺术何为”被艺术界重新关注。本次“持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展”中参展的四位艺术家以其独特的艺术语汇、敏感的社会洞察力、跨边界的表达方式将其在中国当今生存状态下的本真性、历史性、意志性融合于艺术美学中，展示着独特的生命尊严、价值和态度。

关键词：觉醒；秩序；生存状态；艺术魅力；尊严

Abstract: In today’s society where cultures are mixed and diversified, “what art is for” once again becomes the focus of attention in the art world. In the “Enduring Magnetism: Group Exhibition of Huang Rui, Gao Brothers, and Zhang Dali”, the four artists use their unique artistic languages, acute social insights, and multiple ways of expression to blend their true natures, historicality, and will in the context of contemporary China into their artistic aesthetics, showing the unique life dignity, value and attitudes.

Key words: awaken; order; living state; artistic charm; dignity

展览链接：
持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展
策 展 人：杜曦云
参 展 人：黄锐、高氏兄弟、张大力
展览日期：2016 年 9 月 17 日—11 月 17 日
展览地址：北京市朝阳区酒仙桥路 2 号 798 艺术区 797 中街音响北路 A02
主办单位：1×3 画廊

文化模式是社会意识形态的重要组成部分，是人们所思、所看、所想的外在显示。但是，近年来，在现行市场运行机制之下，“中国当代艺术”已经被畸形化，概念泛化。

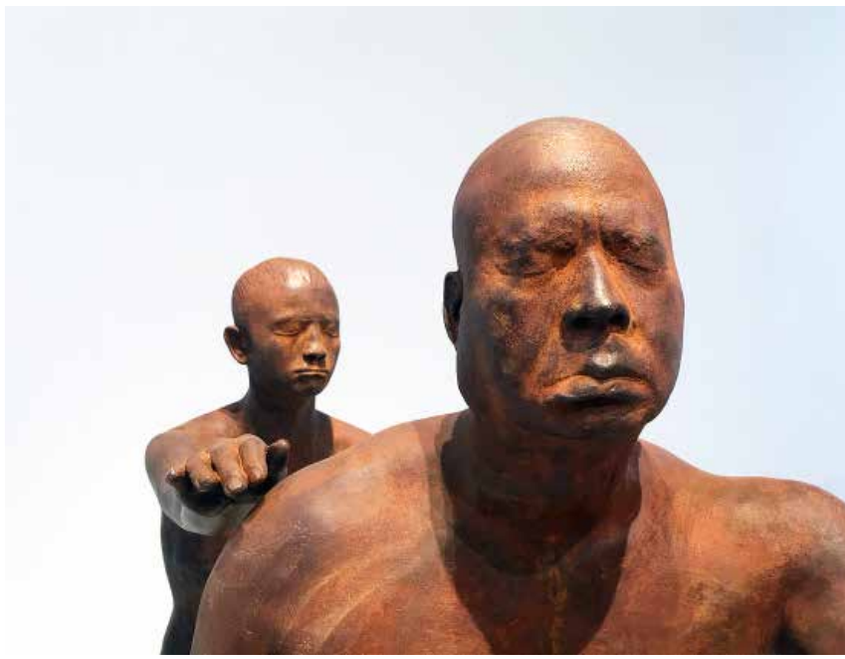
在标签式虚伪文化的发展中，“中国当代艺术”必将陷入文化僵化的状态，从而走向“艺术无为”的僵化状态。正如“持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展”的策展人杜曦云所言：“‘中国当代艺术’，可以这样表述：当代文明＋中国现状＋艺术表达。”如此看来，当代文明是艺术存在的基调，中国现状是艺术萌发的土壤，艺术表达是前两者与艺术本体社会存在状态的外在彰显媒介。因而，一旦基调偏颇、土壤污染、媒介符号化，“中国现当代艺术”就成了虚伪文化艺术，失去了存在的语境意义。黄锐被人们熟知于“星星美展”，他善用跨界元素，在多元文化发展的今天能够直击其所面对的社会要害问题，展示个人社会生存状态的真实体验；高氏兄弟常运用荒诞、反讽、戏谑的艺术语言，通过镜头，从独特的视角发掘社会浮华虚无本质下的秩序混乱、道德缺失的本来面目；张大力则从学院派中走到社会街角，自认为“民工”，用人头涂鸦的方式，祭奠城市中无声的斑驳记忆，在城市化进程中，觉醒的记忆或许是城市人人性尚未泯灭的痕迹。三位艺术家用不同的艺术语言，启迪观者不惘于世，有尊严、有思想、有生气的生存、生活、生长状态。

“持久的魅力”的成绩在于艺术语汇的社会问题穿透力、生存状态的扎根性、当今文明的预判性、精神思维的立场性，使黄锐、高氏兄弟、张大力的艺术存在经得起艺术浪潮的冲击，并在事实基础上，激发出新的价值意义。在艺术展现过程中，艺术家运用常见的表现元素，从而将其艺术区别于传统的精英文化与世俗文化，成为独特的生活艺术，

张大力　竹子（10）　亚麻布蓝晒　100×80cm　2016 年

高氏兄弟　08叙事　摄影　74×74cm×15　2008年

高氏兄弟　08叙事　摄影　74×74cm×15　2008年



高氏兄弟　盲人的寓言——过河　雕塑装置　铸铁　680×200×302cm　2016年

以艺术美、生存尊严、状态反思的展现回应对当今“艺术何为”的困惑。

高氏兄弟的摄影系列作品“08 叙事”具有极为强烈的社会意识，通过将奥林匹克运动会、社会主义道路建设、科技进步下的经济政治文化全球化、自然灾害（汶川地震等）、社会动荡与人为混乱（井盖缺失等）、城乡差异（农村人口大量涌入城市）、房屋拆迁改造、景点霸权（强行合影）、旅游意义（拍照？观景？）、政治强权、形式爱国主义、生育政策、艺术底线（裸体摄影等）、外交困境、文化自卫（抵制西方强权同化）、商业横行（广告利益等）等中国当代所存在的与每个中国人息息相关的多方面社会问题交错融合于“社会主义”大厦之中。人们本该以“公平、正义、友善”为钢架结构，以“真、善、美”为砖与水泥，以智慧、尊严为连接载体，共同造就“社会主义”参天大厦。然而，事实并非如此。在奥林匹克竞技中兴奋剂、吹假哨、种族歧视等问题的出现损害了奥林匹克精神的纯洁性。在奥运竞技场的周围有维纳斯、自由女神、大卫、基督的西方古典式雕像和中国式神像。维纳斯仿佛是大多数中国人对于奥运问题的内心态度，羞怯却幽怨地注视着奥运不公平的种种情况，虽然有不满，有反对，但也有无法直接抗击的无奈。因此，对于奥运的未来，我们并不是乐观、充满信心，而是倍感迷茫和惆怅，仿希腊古典雕像的维纳斯形象暗示了国人自古以来含蓄内敛的性格以及猛烈反抗意识的缺失。作者希望迷茫是短暂的，我们应如同贝壳一样，在不断的打磨中，逐渐退去污秽，呈现人性真实的美。自由女神的希腊式头像，头戴具有七道光芒的冠冕，象征世界七大洲，寓意全世界处于自由、平等的和谐状态，表达作者希望奥运精神如同自由女神头像所寓意的一样，不再被种族主义、民族主义、政治霸权所绑架。大卫本身是正义的国王，是正义的化身，其健美的身躯、自信的状态蕴藏着巨大的能量，其沉着冷静的气质所蕴含的必胜信念，也展示了竞技体育背后的奥运精神应该回归于人本身“更快、更高、更强”的理想信念，而不是通过极端行为获得奖牌。基督与中国神坐像代表了不同信仰的守护神，表明信仰虽不同，但却是共同守护奥运精神的神灵。综上，不同种族、不同民族、不同信仰、不同国籍的运动员应坚决贯彻奥运精神，秉承对竞技体育的尊敬，维护人本身的尊严，参与奥运会，比奖牌更重要的是人性的纯真和积极向上、坚定自信、不畏险阻、勇往直前的生存精神。

高氏“08 叙事”摄影系列其他主题的作品也从不同角度直击社会问题。如景点问题，一方面反映景区当地的居民哄抬物价，一方面反映游客多数用照片记录“到此一游”的意义。哄抬物价，其实是商业社会中的普遍形态，掌握供需状态、坐地涨价的现象十分普遍。我们在慨叹物价秩序混乱的同时，是否记得开发景区的同时，也占用了山民赖以生存的家园，况且“棒棒工”工作之辛劳，游客孰能代替？人生来平等，都有生存的尊严，家庭出身只是身份标签，但不等同于可以对依靠贩卖苦力和商品为生的山民进行道德绑架。游客“到此一游”之举着实可怜。观赏美景、游览名胜古迹自古以来就是风雅之事，然而在今天，伴随着手机的普及，摄影留念仿佛是观景必备，可悲可叹：悲大好山河之美无人真赏，叹科技生活侵略下，人的生存状态、精神状态极度贫瘠、无趣。那么，生活究竟是什么？这值得我们反思。

高氏兄弟的另一组作品《盲人的寓言——过河》是对 20 世纪以来中国社会整体状态的反思与质疑。在探索发展过程中，人人都是盲人，无数人为探索献出生命。政治的铁斧与人的头颅形成强烈对比。在政治体制探索的过程中，究竟人的救赎重要还是社会政治救赎重要？虽仁者见仁，但一样的是，我们都是盲人，既迷茫于当下的“霾”境，也看不清未来之路。争渡，争渡，雾境当前，何以前行？

黄锐的装置作品《百年中国》在展厅内颇为亮眼。作者将中国自新民主主义革命开始、新中国成立以来的国家重大政治活动用红色的门标识，尚未经历的未来岁月则用白色标识表现。门组之间的地面上贴着具有时代哲思的标语。1949 年到 1960 年间，基本上每隔 3 年一个门组。对于观者的我们，几乎少有人经历过这一特殊岁月，站在门组间，我们是自由的，可以脑补建构一个精致的时代模型，填充以我们的理解，此种自由与无拘束实属难得。

1976 年和 1979 年，对于中国社会而言，具有变革式的意义。“文革”结束、“四人帮”被粉碎、中美建交、改革开放、特区建立等等事件，标志着中国步入了一个新的发展阶段。地面的标语为艾青的“我们空无所有，但要得到一切”和郭沫若的“真金在，岂销铄？有雄文四卷，为民立极”。两句诗分别作于 1954 年、1963 年元旦。时代不同自然气质不同。艾青时为北京文化局局长，特殊的政治时期，有领导权，自然想要有所作为，表现出对革命建设的自信。郭沫若的这首《满江红 • 元旦书怀》颇受毛主席喜爱，被认为贴切地表现了无产阶级掌握政权的国家的治理状况，在内外交困的状态下，人民应顶住压力充满信心去夺取胜利。地上标语与红色年代标识的结合，仿佛勾勒了那个年代特有的社会状态和人的生存面貌，艰苦却意志坚定。北岛写于 1979 年的诗句“卑鄙是卑鄙者的通行证，高尚是高尚者的墓志铭”，顾城写于 1983 年的名句“黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明”，写于 1986 年的“那些年，那些人，那些四分五裂的脸”，海子写于 1992 年的“我的名字躺在我身边，像我重逢的朋友”，翟永明写于 2003 年的“男人在梦外，女人在梦里”，写于 2006 年的“如果寒冷是温暖的一部分，活着也是死亡的一部分”，于秀华写于 2016 年的“穿越大半个中国去睡你”……不同的诗句唤醒了我们以往的记忆，想要“不惘于世”必先知以往历史。年代的语言符号在当今语境下焕发新的时代意义，不同年代的“人”有不同的时代认知，“人”个体文化发展的差异，促成了社会文化的多元化。

2016 年以后如 2019/2023/2026……2049 都是白色门组标记的时间，对于未来，我们一无所知。有所期盼，有所迷惘，也如同门组建构一样，我们对未来之门背后的世界有所

张大力 『汉白玉』系列之一

黄锐　三、六、九——百年中国　装置　钢架、木门、亚克力　1530×537×210cm　2016 年

黄锐　三、六、九——百年中国　装置　钢架、木门、亚克力　1530×537×210cm　2016 年

黄锐　三、六、九——百年中国　装置　钢架、木门、亚克力　1530×537×210cm　2016 年

恐惧，毕竟未来怎样是与我们当下的生存状态、心态息息相关的。悲观否定，将毁灭一切；有所期待，必将自觉前行；积极行动，或将收获美好。社会大环境固然对“人”这一个体有重要影响，但并不妨碍“人”对自我的定位。生命其实很奇妙，充斥着人文情怀、理智哲学、实践感知等等，信念可以传递，情绪可以传染。带着以往的记忆，打开未知的大门，走出带有个人气质的人生迷宫路，何尝不是一种令人期待的生命体验？

张大力的“蓝晒”系列作品的产生源于其对人本身的思考。自 2009 年艺术家步入创作进入新的思考阶段，作品就展现出不同于以往的热血沸腾的涂鸦艺术语言。此阶段，张大力主要关注“人”本身：“人”从哪里来，到哪里去，生存的意义是什么以及“人”在生活中想什么？

张大力此组作品是多时间、多空间、多媒介综合运用的产物。“蓝晒印图法”是约翰 • 赫谢尔爵士于 1841 至 1842 年间发现的一种铁盐印图法，时间相隔较久。赫谢尔爵士本身对天文学很感兴趣，他曾说：“天文学让我们放弃所有对财富的追求，只为了获得虔诚的灵魂。只有当我们用人类谦卑虔诚的感恩之心、无穷无尽的求知欲和伟大造物主的神奇，天文学才会提供我们最纯粹的喜悦。”此印图法的运用连接着我们的反思。当代的人文学科发展似乎处于平和期，也没有亮点，但无大失误。在社会运行的文化体制规范中，人们似乎被“框”在了范围内，按照日常的轨迹，循规蹈矩地存在着。但文化是社会状态和人们实践状态的精神性集合，文化的故步自封意味着社会的僵化。“人”思维僵化、行动僵化，社会何以创新？“创新”不是一句口号，更是一种社会责任，一种民族力量。两次工业革命，蒸汽和电被发明，使得英、美、德走在了世界潮流的前沿。日本的创新式教育使得近年来高精人才辈出。张大力使用的“蓝晒印图法”在当时也是创新。社会是由“人”个体组成的群体，只有当“创新”成为一种本能意识而非制度要求时，社会才会自发进步。

张大力“汉白玉”系列作品，将较为珍贵的汉白玉材料打磨成普通人物造型。在古今中外汉白玉一直是珍贵的雕塑材料，一般为皇家贵族、名门望族使用。用珍贵材质雕塑普通人物形象，实际在倡导人人生而平等，没有贵贱之分，削弱了人与人之间的等级差异、身份差异，具有启发性意义。

此次“持久的魅力：黄锐、高氏兄弟、张大力联展”的魅力在于直面社会问题，敢于为生命尊严发声，关注社会生态、生存状态及“人”本身的价值，具有探索意义。诚然，在市场化的趋势中，不可避免地存在伪“中国当代艺术”。无法理解违心之作除去市场利益究竟有何意义。当以“利益”为创作导向时，其价值判断必定存在偏颇。中国当代艺术的价值本应如此次展览举办的初衷——刺激观者觉醒，清醒地生活、生存、生长，在“本我”基础上，加入社会存在的体验与感知，做出相应的艺术思维判断，而非屈从于市场，依附于制度，陷于僵化、故步自封。

吴怡然：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

理性与感性的结合

——清华大学“艺术、科学、博物馆”

Combination of the Rational and the Perceptual: “Art, Science, Museum” at Tsinghua University

姚 风 /Yao Feng

摘 要：“艺术越来越科技化，科技越来越艺术化，两者在山麓分手，有朝一日，将于山顶重逢。”法国作家福楼拜在 19 世纪 60 年代留下的话语在当今世界得到应验。艺术随着表达方式的改变，对科技也越来越依赖，未来科技的发展，也将直接影响艺术传播方式的变化。无论未来艺术如何传播，在科技的助力下，它与大众的关系越来越密切，随着清华大学艺术科学博物馆开馆系列展览，我们可以洞悉到艺术、科技、博物馆之间相互产生的影响，并以此来关注结合艺术与科技创作的新领域。

关键词：融和；艺术；科技；艺术传播；博物馆

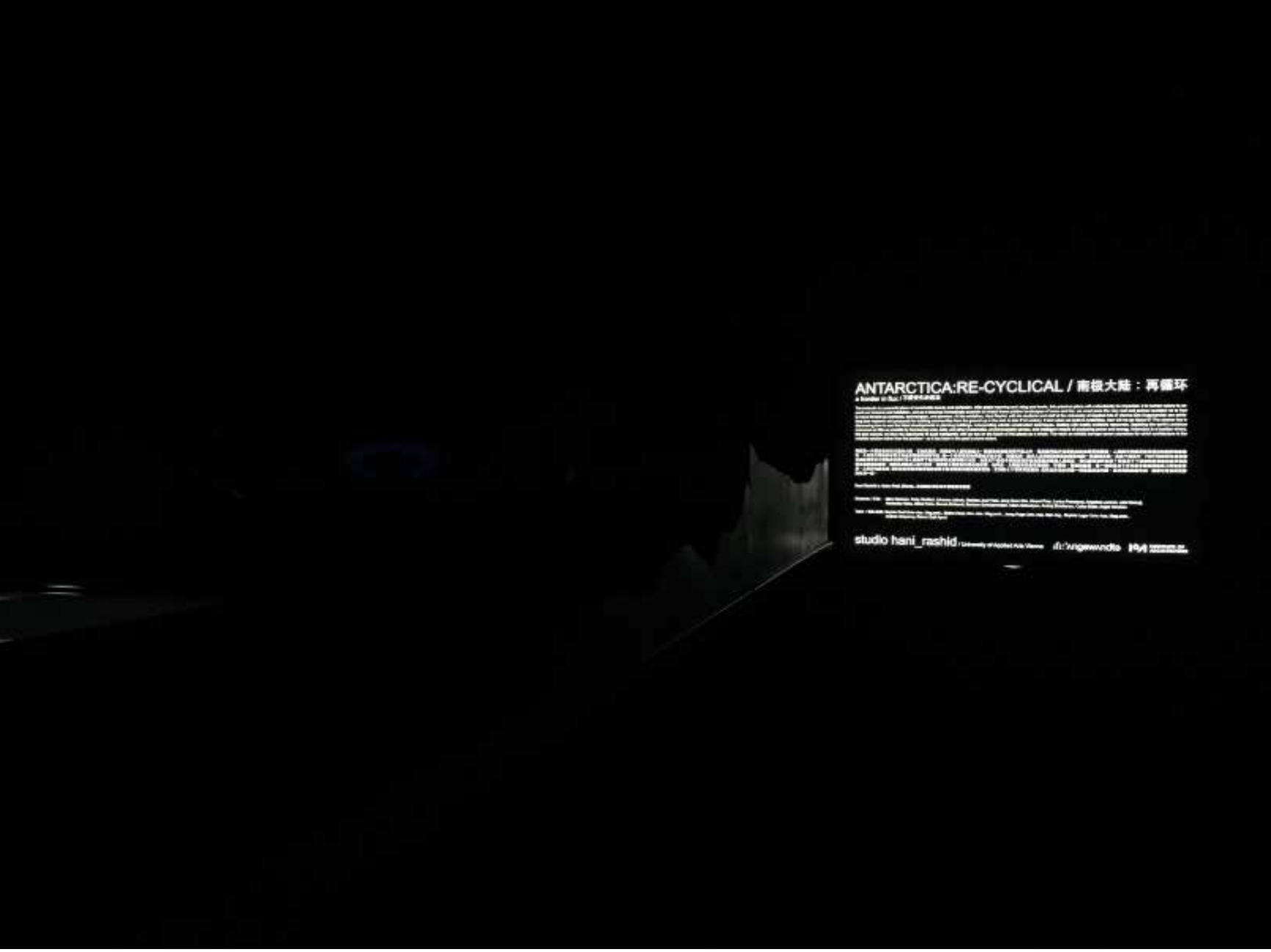
Abstract: “Art appears to be more and more like science and technology and vice versa. The two separate at the foothills, and one day they will meet again at the top of the mountain.” The quote from French writer Gustave Flaubert in the 1860s still works today. As the way of expression changes, art has become more dependent on science and technology. The development of science and technology will directly affect the way of transmission of art. Nonetheless, no matter how art will transmit in the future, with the help of science and technology, it will be closer to the public. Through the first series exhibition at Tsinghua University Art Museum, we can see the interaction among art, science and technology, and the museum, and so we can pay attention to new areas where art and science and technology are combined.

Key words: integration; art; science and technology; art transmission; museum

2016 年 9 月 11 日上午，以“科学・艺术・博物馆”为主题的清华大学艺术博物馆开馆系列学术活动开幕。清华大学党委书记陈旭在致辞中表示：“艺术追求情感和人性的主观表达，科学倡导用客观理性的方式探求世界的真理。艺术与科学运用不同的方式呈现人类对世界与人生的探索和认识。科学为艺术插上翅膀，让艺术超越平凡的生活；艺术为科学敞开大门，通向自由和真理。”本次活动为艺术与科学交叉融合做出了积极而卓越的探索，而科学技术对艺术的介入，也成为讨论的热点。我们处在一个瞬息万变的时代，多元的当代艺术发展到现今，科学里所包含的天文、物理、生命生物、医药、电子、机械、建筑这些知识体系，早已悄无声息地充斥在艺术领域。就像我们经常在展览里看到的 VR、交互、虚拟、人工智能、混合现实、生物基因……跨媒体与跨学科的呈现，技术与伦理的探讨，艺术的边界又一次被成功突破。当艺术作品成为艺术与科学完美融合的展示空间，当观众领略到现代艺术与科技融合的力量时，不禁想到，科技的介入是否能让艺术的形态更为丰富多元呢？

本次清华大学艺术博物馆精心策划的开馆首展，共 7 个板块 11 个展览，分别是：“对话达・芬奇 / 第四届艺术与科学国际作品展”“尺素情怀——清华学人手札展”“学院传薪——清华大学美术学院艺术作品展”“清华藏珍——清华大学艺术博物馆藏品展”“竹简上的经典——清华简文献展”“营造 ` 中华——清华营建学科专题展”“思贤师心——清华大学美术学院艺术大家作品展”。展览策划注重历史与人文、传统与现代、艺术与科学、东方与西方的对话与交流。展品中既有公元前 13 世纪（商代中期）的“饕餮纹鼎、饕餮纹罍、饕餮纹钺 (“清华藏珍”展 )，也有 2016 年的现代艺术新作《銈命》《南极大陆：再循环 3》《大脑动画》( 第四届“艺术与科学”国际作品展 )，这些作品穿越上下三千年的历史长河，在同一个展馆中遥相辉映。战国时期的“清华简”与 14 世纪文艺复兴绘画大师达・芬奇的手稿真迹同台生辉，让中西方文明跨越历史与时空的界限与今人对话。“营造 ` 中华”与“清华藏珍”将中华建筑艺术的瑰丽与中国古代工艺美术的灿烂展现得淋漓尽致。温情的清华学人手札、经典的美院前辈画作，以及清华美院教师艺术作品，

［日］池田亮司　普朗克宇宙

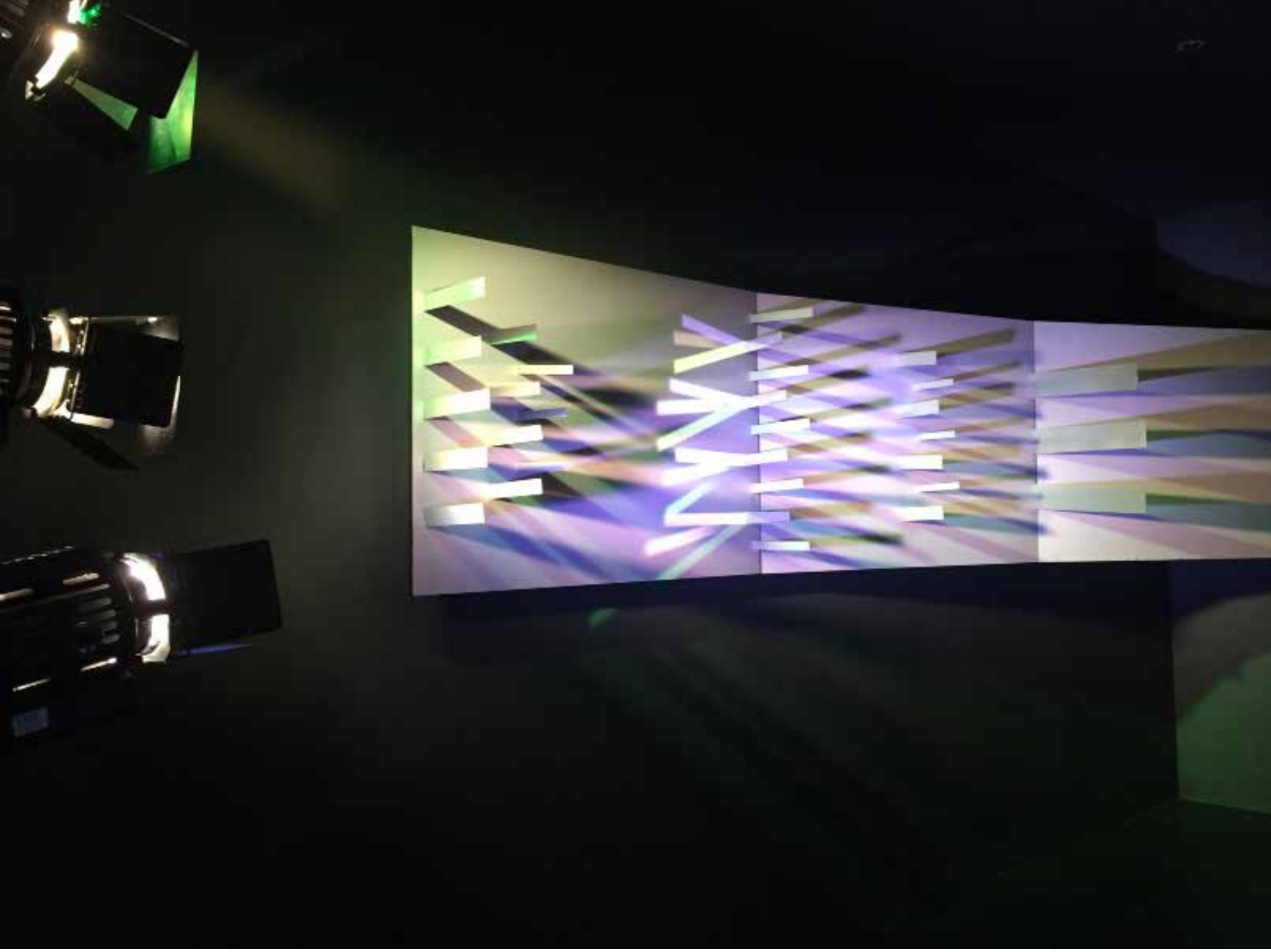


［日］池田亮司　普朗克宇宙

让观众从书信、绘画、雕塑、艺术设计等多角度、全方位去体味清华大学深厚的文脉传承与扎实的艺术传统。目前清华大学艺术博物馆的 1.3 万余组馆藏，绝大多数是来自清华美院（前中央工艺美院）自 1956 年以来历年的收藏。副馆长杨冬江表示，这些收藏将会成为艺术博物馆的常设展品之一，美术馆下设的典藏部也会对此展开相关研究。

清华大学艺术博物馆开馆首展看点亮点颇多，其中最值得关注的也是最为重头的展览是“对话达・芬奇 / 第四届艺术与科学国际作品展”。其中不仅有 60 幅达・芬奇真迹首次在境外最大规模展出，更有“艺术与科学国际作品展”展示艺术与科学领域最新的艺术创作。与手稿同时展出的是达・芬奇的装置模型和维斯皮诺于 1611 年—1616 年临摹的《最后的晚餐》，展览从艺术、科学、机械、预言与寓言、建造等多个方面对作品进行立体呈现。

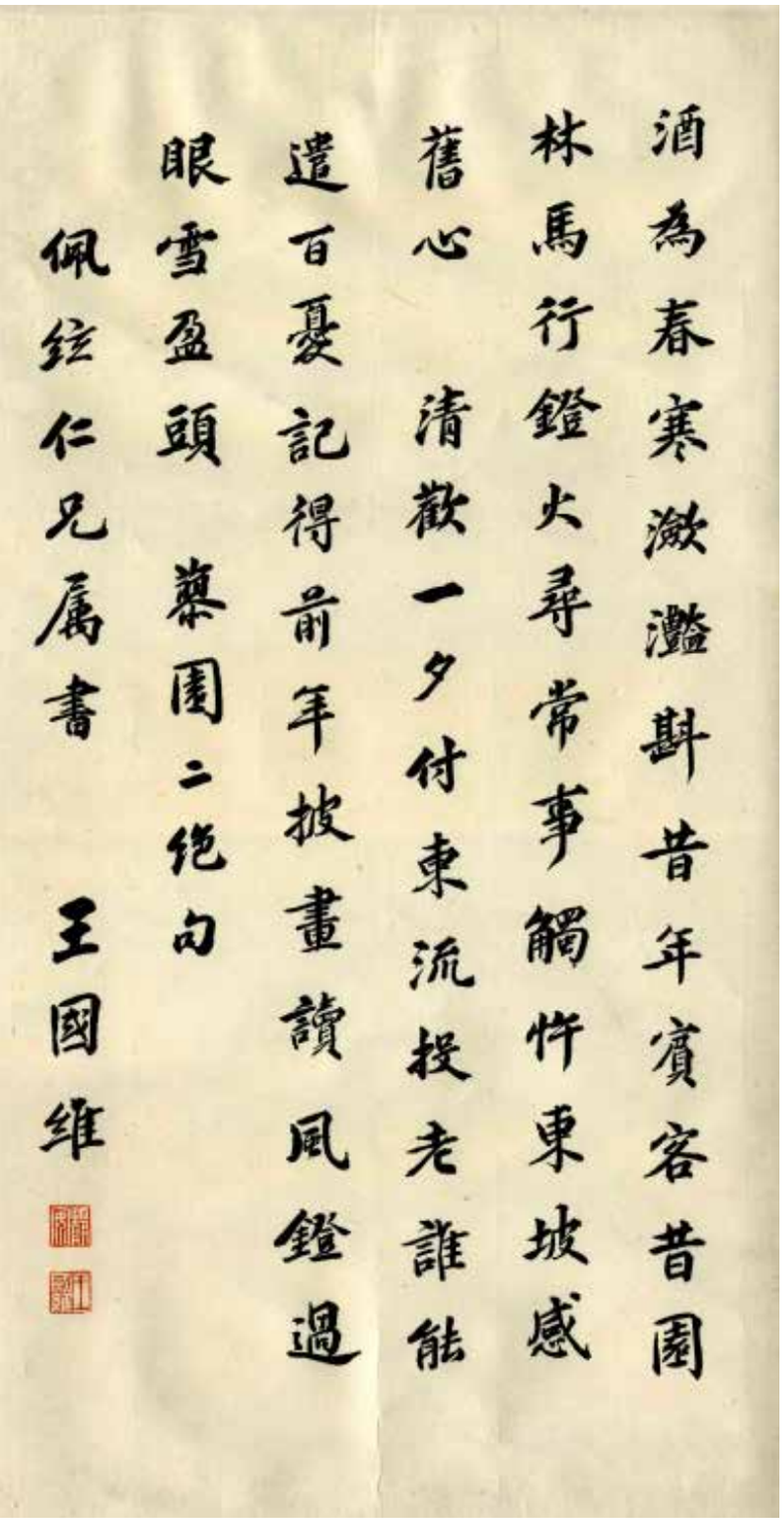
法国作家福楼拜曾说：“越往前走，艺术越要科学化。同时科学也要艺术化，两者从山麓分手，回头又在山顶汇合。”而庄子提出的“判天地之美，析万物之理”也印证了二者不可分割的关系。无论是东方还是西方，艺术与科学都从未真正分离，而两者融合的交集点，正是人类创造奇迹的沃土。但一方面，由于新技术的发生与发展，传统的艺术形态将面临结构性的改变。人们似乎也可以想象，艺术家有些时候也可以像科学家或者是技术人员一样在更广阔的思维空间里去思考，受到新的启发；另一方面，出于艺术对自身本体性的警惕，人们又不得不时刻担忧艺术最为珍贵的灵韵与精神会在这样的科学实践中被磨灭。本雅明（Walter Benjamin）早在 1936 年于《机械复制时代的艺术》一文中提到，机械复制技术（摄影、电影）不仅将从根本上改变艺术生产的方式以及艺术作品被观看的方式，也将改变艺术与观众之间长久以来的沟通方式。的确，本雅明预见到了技术发展导致的艺术变化，他所分析的状况在上世纪 60、70 年



[日] 池田亮司　普朗克宇宙

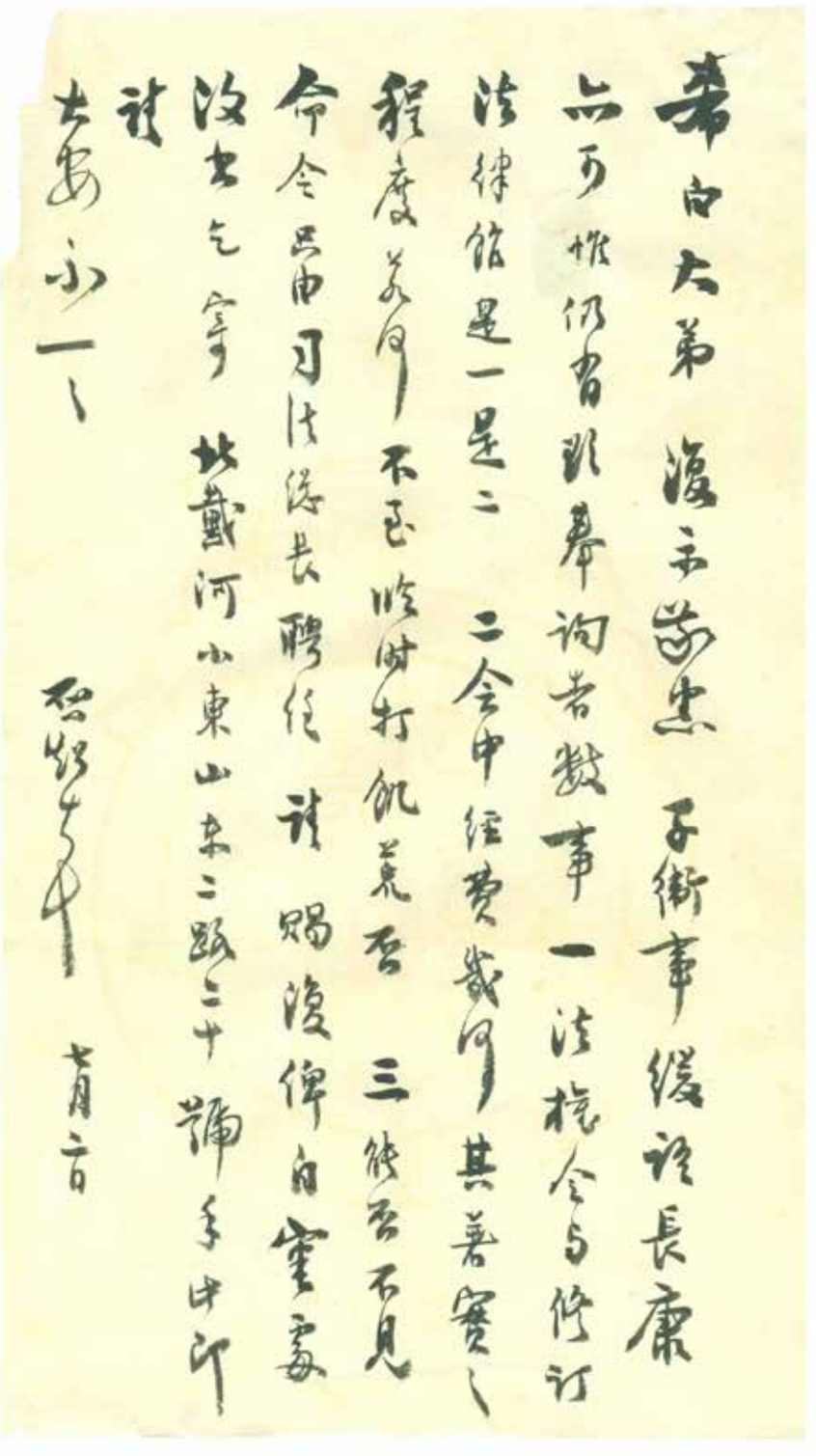
代开始成为艺术现实。科学技术正在不断入侵视觉艺术领域，如同科技改变其他事物一样，科技也在改变着艺术。

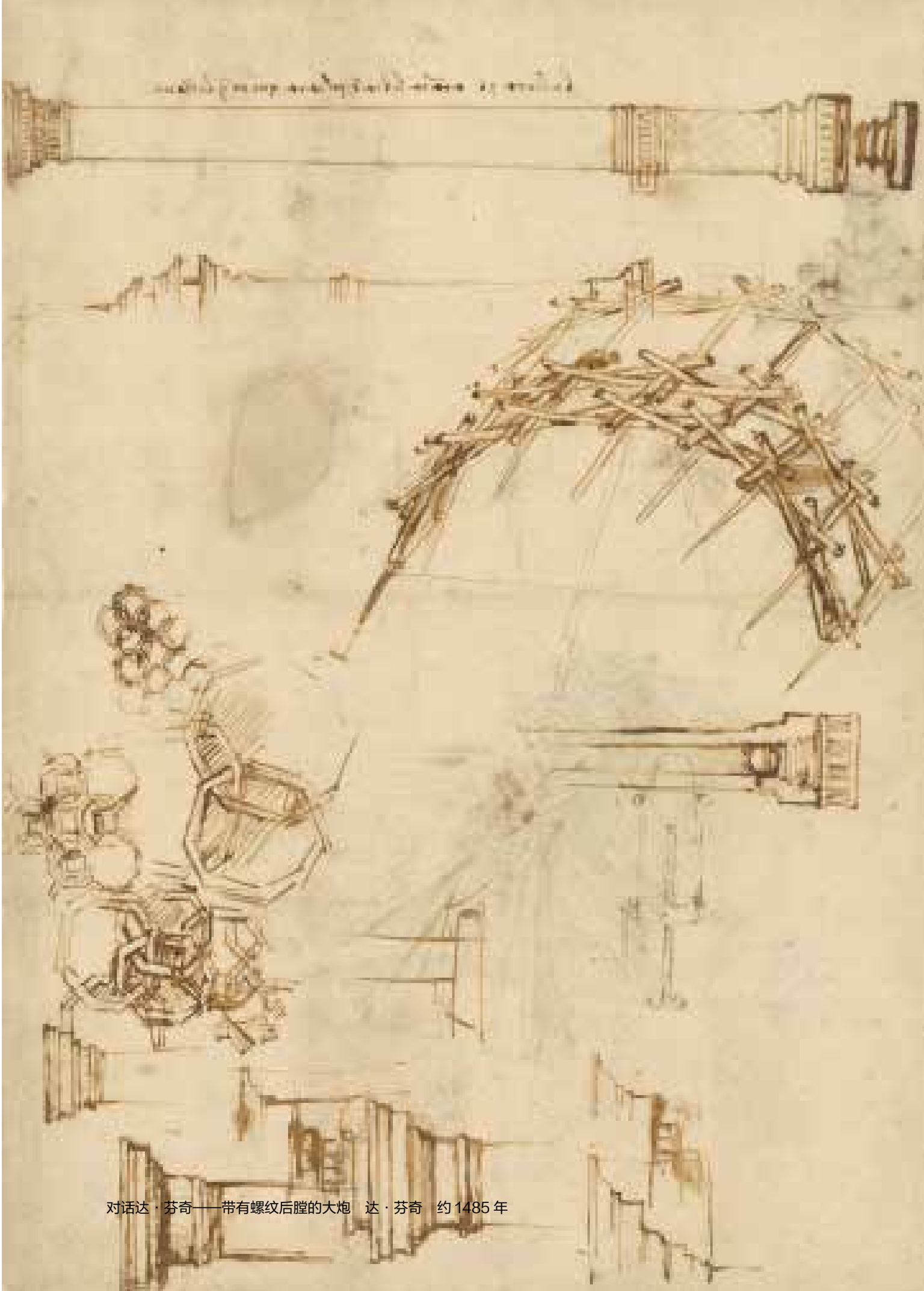
上溯到文艺复兴时期，产生过许多思想和学术的巨匠，他们在科学与人文的领域中跨文化创造的建树起到了将科学与人文结合起来的作用。如莱奥内·巴蒂斯塔·阿尔贝蒂、韦罗基奥、米开朗琪罗、达·芬奇等。尤其是达·芬奇，他观察和研究的范围十分广泛，不只局限于艺术，几乎包括了人文与科学的各个领域。达·芬奇不仅是著名的画家，也是雕塑家、工程师、建筑师、物理学家、生物学家、哲学家，而在每一学科中，他都在当时达到了登峰造极的水平，被公认为文艺复兴时期意大利最杰出的艺术家和科学家。将科学与艺术结合最好的是达·芬奇，可他并不是将科学与艺术结合的唯一者，在科学家中李政道就是其一。李政道教授是物理学家，但他对历史、诗词、绘画、音乐等文化艺术，特别是中国的传统文化艺术也十分喜好。他积极倡导科学与艺术的结合，从1987年起，先后多次与艺术家合作创造艺术作品，举办“科学与艺术”研讨会，并出版了《科学与艺术》的大型画册。1995 年、1996 年，吴冠中为李政道所主持的科学会议分别创作了名为《对称乎，未必，且看柳与影》和《流光》两幅主题画。从那时起，一位闻名海内外的老画家，和一位诺贝尔奖获得者的物理学家，开始联手倡导艺术与科学的结合。二人共同完成过两件雕塑作品，李政道的《物之道》和吴冠中的《生之欲》曾左右对称摆放在中国美术馆展馆大门口，科学因艺术情感的介入更富有创造性，艺术因汲取科学智慧而焕发新意。那是 2001 年的第一届艺术与科学国际作品展，清华美术学院院长鲁晓波在回忆那次展览时这样说：“很长时间在美术馆都没有那样的盛况，当时国家领导人非常关注，我记得总书记带队，5 位政治局常委都参观了展览。”沿着两位先生的步伐，艺术与科学后来就成为清华大学美术学院锁定的两大领域。而时至今日，科学与艺术的融通，


酒為春寒激灩斟昔年賓客昔園林馬行鐙火尋常事觸忤東坡感舊心　清歡一夕付東流投老誰能遣百憂記得前年披畫讀風鐙過眼雪盈頭　蓼園二絶句

佩弦仁兄屬書　王國維

尺素情怀——王国维赠朱自清蓼园二绝句条幅


尺素情怀——梁启超致孔昭焱信



对话达·芬奇——带有螺纹后膛的大炮　达·芬奇　约 1485 年

清华艺博展览现场图

应该是一种时代的要求，是人类自身发展的需求。今年 9 月 10 日，“对话达·芬奇 / 第四届艺术与科学国际作品展”在新落成的清华大学艺术博物馆开幕，其中展出的当代艺术作品多是艺术与科技的结合。为了形成与达·芬奇的跨时空“对话”，除了 60 幅达·芬奇手稿真迹外，此次展览还呈现了跨越艺术与科学领域的创作，其中包括德国自动化科技公司菲斯特（Festo）的“智能蝴蝶”（eMotion Butterflies），其“智能飞鸟”（Smart Bird）曾在第三届“艺术与科学国际作品展”上展出，并获得首届“清华大学吴冠中艺术与科学创新奖”的“创作奖”。此外还有曾创作“雾霾戒指”项目的荷兰交互装置设计师丹·罗斯格德（Daan Roosegaarde）的最新光声影项目，以及正在制作的中国最大天文望远镜等项目参展。

展览中日本艺术家池田亮司的作品《普朗克宇宙》，占据了几十平方米展厅的一件录像作品，镜头酷炫，充满未来感和科技感。池田亮司是艺术界与科学家合作的代表，池田亮司经常与科学家合作研究艺术项目，他在与欧洲核子研究组织（CERN）的科学家们的合作中受到启发，创作了《普朗克宇宙》。这件录像作品基于量子物理和宇宙天文学的原理，在超对称性理论指导下，以多媒体可视化的方式，呈现量子物理理论中不同的尺度和维度下的宇宙。池田亮司使用超大尺度投影艺术将建筑空间与声音环境构建成一个完全的沉浸环境，将观众带入普朗克长度视角，探索我们对于自然世界中极度微小和极度宏大的感知潜能。

作品名为《普朗克宇宙》，普朗克是德国的物理学家，因发现能量量子而对物理学的进展做出了重要贡献，并在 1918 年获得诺贝尔物理学奖，而由他得名的“普朗克长度”是如今有意义的最小可测量长度。

池田亮司在世界各地制作的一系列大型沉浸式空间作品中，探索了数据如何界定我们生存的世界，引发人们认知宇宙，思考当下人类存在的问题。像一台计算机一样，人们沉浸在其中，深入信息的全新领域，基于物理理论，利用光线和声音处理数据，人们经历三个宇宙的链接，来探讨感知。

艺术通过艺术表达语言形式的变化而不断变化，无论是新的语言模式的创造抑或是旧的语言模式的变异，最终给观者提供或揭示新的感官世界。艺术与科技之间关系的不断变化让我们保持对我们所处时代人的生存感觉和新的语言变化的双重敏感，通过艺术家们新的尝试来证实对一个时代焦点论题的把握，因为正是艺术与科技这一焦点论题隐含着一个时代区别于其他时代的价值或意义的支点。而大学艺术博物馆应迥异于公共的艺术博物馆，成为新思想的试验场。其实早在 2001 年 5 月，清华大学就开设了“艺术与科学中心”，且于同年举办了“艺术与科学国际作品展”，清华大学的物理及生命科学研究处在全球的领先地位，鲁晓波负责的“艺术与科学研究中心”和徐迎庆负责的“信息艺术设计系”，尤其是这个系科之下的 X 工作室，已经成为艺术与科学碰撞的巨大实验基地，艺术与科学，似乎从 X 中就能看出无限可能性。就如鲁晓波所说：“任何一个技术创新活跃的时代，无一例外都伴随着人文创新的引导，所以我们今天为什么强调科学与艺术，我们不是说科学能够决定一切，我觉得人文、社会科学和科学联手，那才是人类走向和谐永续的必经之路。文化与科技的互动推动人类创新和文明成果的发展，文化影响科技的发展与传播，影响创新的进程，但是反过来，科技的发展和创新成果也推动着文化、艺术的进步。”

清华大学校长邱勇在开馆仪式致辞中说道：“一所大学的艺术博物馆应该成为推动学校艺术与科学融合的重要力量，应该成为一个展示艺术之美和科学之美的平台。艺术博物馆还要积极承担公共教育的职能，在这里社会公众可以近

清华艺博展览现场图

清华藏珍——八仙图　张路明

对话达·芬奇——《大西洋古抄本》手稿

清华艺博展览现场图

清华艺博展览现场图

距离欣赏古今中外优秀的艺术作品，感受历史与未来、传统与现代、艺术与科学的多重魅力，让历史文明得以传承，让优秀文化得以弘扬，让艺术之光温润更多人的心灵。”

“艺术与科学国际作品展”至今已经到了第四届。展览的策展人、清华大学艺术博物馆副馆长杨冬江认为，清华大学的物理及生命科学研究处在全球的领先地位，未来清华大学艺术博物馆将会加强艺术与科学、设计等跨学科的合作。科学的观念和艺术的观念可以通过互相借用、互相启发、互相融通来促进二者的相互渗透。

数码技术、虚拟技术、互联网技术的发展导致新媒体艺术的进一步发展和拓展，新科学技术对社会和个人的生活、行为以及知觉将产生不同于以往的影响，对我们人类自身、人类与外界之间的关系进行了重构，从而形成新的现实、新的表现形式和新的表达手段，以及新的艺术形态。

艺术是人类在物质和精神世界生存、享受和发展的唯美范式，科学则是人类基础生活存续、进步和演进的认知方式。在科学与艺术飞速发展的今天，艺术与科学的沟通也是必然之势，科技并非艺术的工具，而是艺术面对着的现实，艺术与科学在相互融合、相互碰撞中激发出了更多创新的火花。正如李政道所说：“科学和艺术是不可分割的，就像一个硬币的两面。它们共同的基础是人类的创造力。它们追求的目标都是真理的普遍性。”创造力成为科技与艺术的共鸣，在艺术与科学的融合中，科技的发展为艺术提供新的表现手段，拓展了艺术的表现空间，科技的介入使得艺术的表现形式不再局限于传统的手法，科技与艺术面向未来，正敞开着无限可能性与潜力，充满着无限新奇的魅力，值得我们以持续的勇气和超越的眼光去寻找和发现其中隐秘的哲学意义和现实思考。

姚　风：云南艺术学院美术评论与策展研究专业在读硕士研究生

跨越本体

——国际实验动画论坛暨展览

Beyond Noumenon: International Experimental Animation Forum and Exhibition

吴 珂 /Wu Ke

摘 要：2016 年 10 月 18 日国际实验动画论坛在四川美术学院召开，并邀请到来自世界各地的艺术家参与展览，给观众带来了一场视觉盛宴。实验动画在其兴起的短短几十年间，以极具创造性的动画艺术形式，使得艺术家不断探索其艺术语言和艺术内涵。此次论坛的主题是“跨越本体”，即从实验动画自体规律深度探求本体，从实验动画媒介广度拓展本体，从实验动画精神性提升其哲学维度。

关键词：实验动画；本体；动画艺术

Abstract: On October 18, 2016, the International Experimental Animation Forum was held at Sichuan Fine Arts Institute, and artists from all over the world were invited to participate in the exhibition, offering the audience a visual feast. In the history of the rise of experimental animation in just a few decades, the artists are constantly exploring the artistic language and connotation of this extremely creative form of animation art. The implication of “Beyond Noumenon”, the theme of the forum, is to go deep into the noumenon from the perspective of the law of experimental animation itself, expand the noumenon in terms of the breadth of experimental animation media, and enhance its philosophical dimension from the spiritual level of the experimental animation.

Key words: experimental animation; noumenon; animation art

展览链接：
跨越本体——国际实验动画展
主 办 方：四川美术学院
承 办 方：四川美术学院新媒体系
策 展 人：鲁婷婷
展览时间：2016 年 10 月 18 日—11 月 1 日
展览地点：四川美术学院新媒体艺术中心

“这个世界就是动画。”影像艺术家 Steve Reinke 如是说。翻看动画史，对于动画的研究及整个动画史的编写方法与普遍意义上的艺术史学研究有所不同，它更像是一部以技艺为中心的传记。但是动画的本体中却存在着许多其他艺术门类不曾涉及的问题，比如，对时间的掌控。又如美国批评家苏珊·桑塔格所说：“摄影改变并扩展了我们对于什么东西值得一看以及我们有权注意什么的观念。它们是一种基本原理，尤为重要的是，它们是一种观看的标准。”[①] 这于动画也是同样的道理。实验动画兴起于 20 世纪 20 年代，是极具创造性的动画艺术形式，它的艺术语言具有独特的魅力，使得艺术家不断进行动画艺术形式与艺术内涵的探索。跨越了本体的动画，可能在形态上不再具有传统的美学特征，却变得无处不在。

2016 年 10 月 18 日，由四川美术学院主办、四川美术学院新媒体艺术系承办的“跨越本体——国际实验动画论坛暨展览”在四川美术学院虎溪校区新媒体艺术中心开幕，来自世界多个国家的独立动画领域的艺术家、策展人、评论家出席了论坛和展览开幕式。论坛历时 14 天，开展了一系列论坛、讲座、走访工作室等活动。本次论坛由四川美术学院新媒体艺术系教师鲁婷婷担任论坛总主持，中国人民大学艺术学院讲师段天然担任学术主持，四川美术学院党委副书记左益、研究生处处长苏永刚、新媒体艺术系主任李川、新媒体艺术系书记聂玉红等与会指导。在论坛上，鲁婷婷以“动画与反动画”为题，从动画到反动画、反动画与“好动画”纵横两个方向解释了反动画的基本概念。她表示：“动画以跨越本体的方式存在着，动画成为无实体的存在，

图 1　段天然　物自体迷宫

图 2　鲁婷婷　静止的轨迹

而是一种性质与内在特征；作为形式的动画溶解在作为动态影像的艺术形态中——只存留下作为本体论的动画；通过不断发展的本体，动画一词的语义从名词向着形容词和副词过渡。”“类似于科学实验，实验动画只能作为视觉历史研究而存在。这里需要指出的是，实验方法一旦实施，实验性质也随之而去，所以，我们无法看到现在时的实验作品。但其实验产物会建构某些视觉特质，给人以实验性的错觉。”参加本次展览的艺术家来自不同地区、国家，以 50 余件精彩的实验动画作品带来了一场视觉盛宴。这些艺术家运用不同媒介来表达自己的作品观念，现场有装置、影像、雕塑、行为等多种艺术表现方式，多种跨媒介材料的运用使得这些作品与现场观众有了更多的互动。

段天然的三屏动画《物自体迷宫》（图 1），以从内部空间到外部空间转变的结构方式，组合了种种对空间和运动的想象：两根长方体以碰触进行交流；两根窗前静置的长方体用颤抖的运动回应飞鸟；小球由内及外的自我繁殖、自

图 3　柴觅　鸟

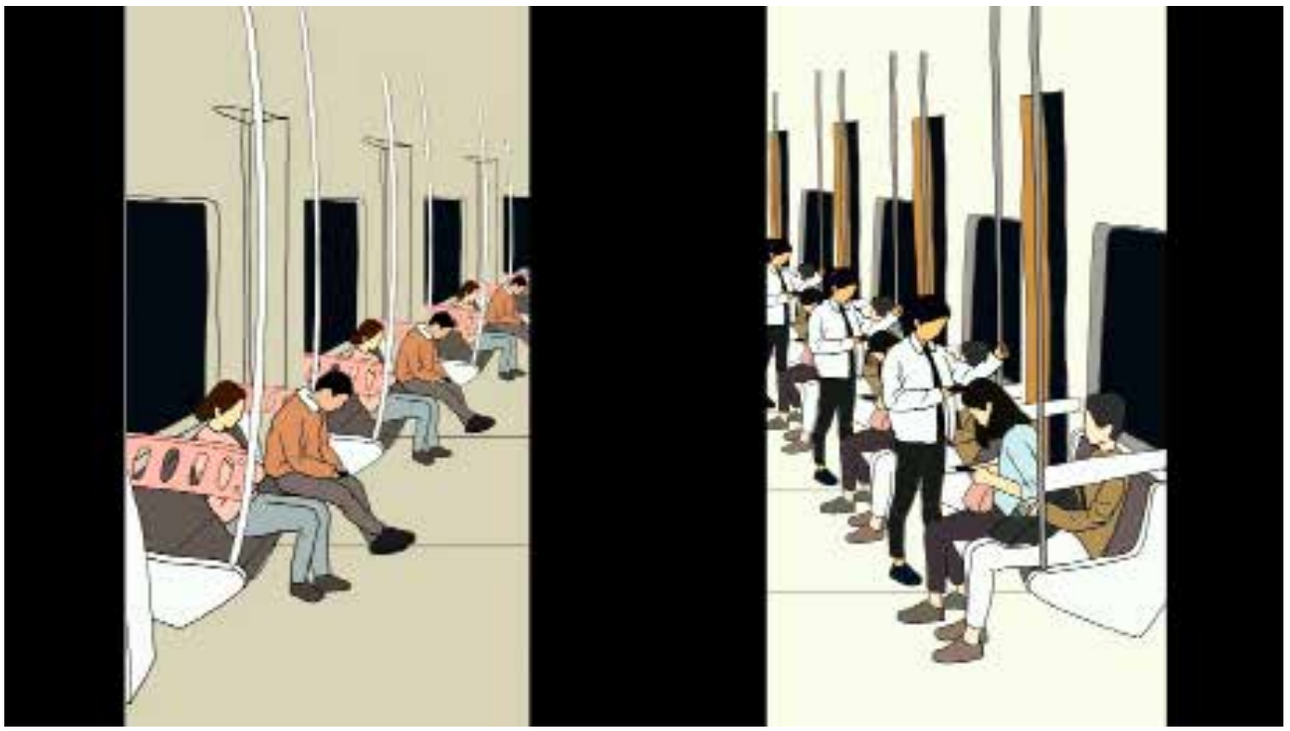
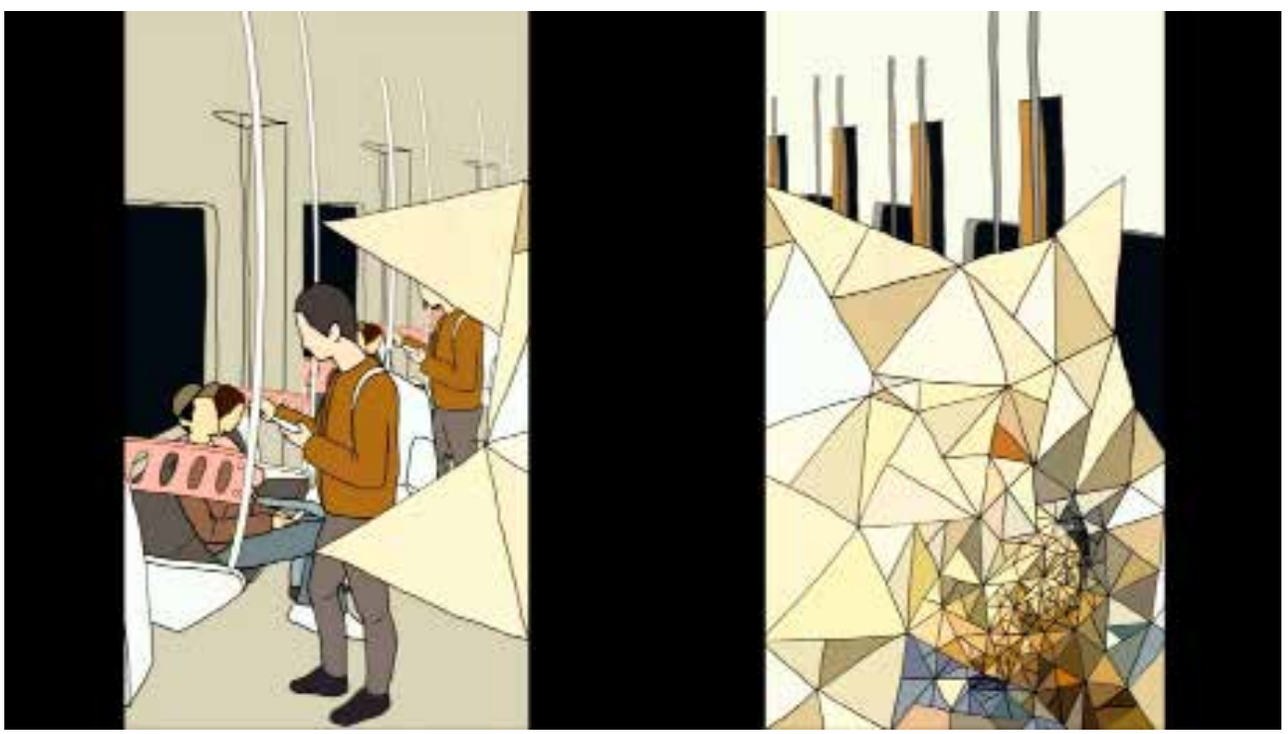


图 4　陈园园　左

说自话的循环运动在看似偶然和无序的状态里被连缀成文，慢慢地裹挟了建筑空间中潜意识的虚妄与神秘莫测，以梦为马渐渐导引出我们外部的真实世界。关于这件作品的创作过程段天然是这样描述的：“科学与艺术的最大区别在于科学是实证主义的，容不得半点虚构。好在艺术不用，艺术家可以把对科学的想象投射到作品中，形成自己的宇宙。然而艺术却解决不了艺术自身的问题，艺术家又只能回过头去向科学和哲学寻找答案。《物自体迷宫》的创作过程，

图 5　陈园园　右



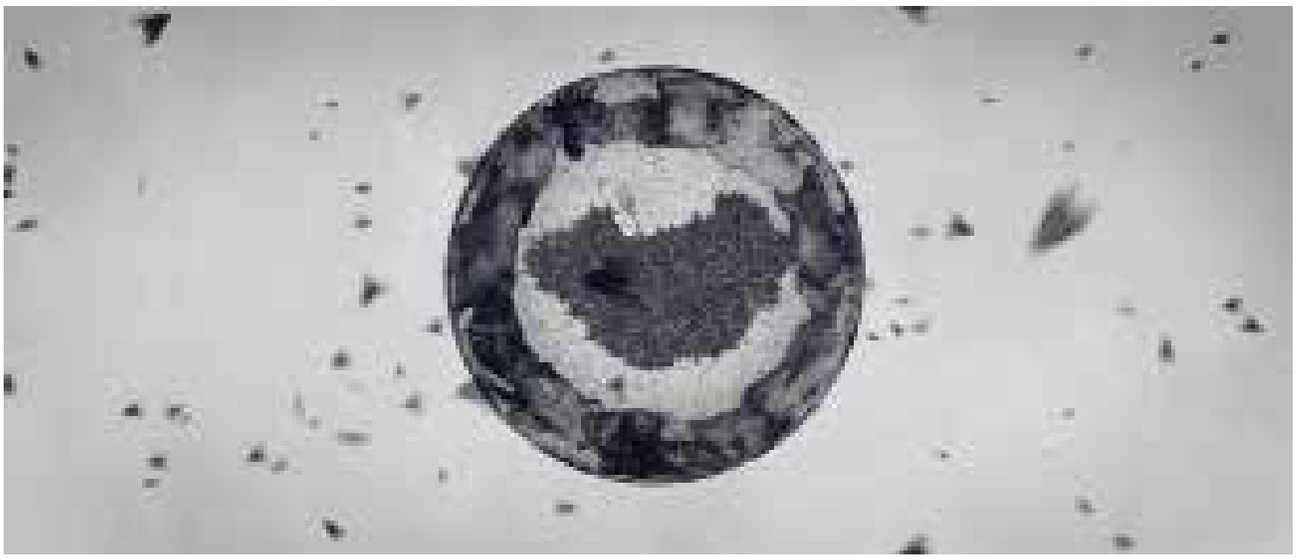


图6 丁世伟 再见乌托邦

便是这样一个反反复复的过程。我是学动画出身，动画基础课程中有一门课叫作动画运动规律，具体是要研究生物具有普遍性的运动方式。有意思的是，正如同光波或声波一样，在现代物理学中，波形与粒形的普遍存在构成了物质与运动的基本属性。我们把运动也定义为一种波形存在方式，而这种波形需要我们的大脑进行非常抽象的思维活动才能理解。我感兴趣于人们如何定义空间和物的概念，以及在空间中运动对物的改变。如果一个人进入到一个狭小的空间，他会自动地放慢运动的速度并降低运动的幅度。因此，不同的空间会形成对物体不同的运动规律和存在状态的影响。”这里的情节不是人为的而是自动的，它没有理由地开始，无始无终地重复，而影片的结尾，经过暴风雨的鸟儿，像是在谜一般的雾色里收束自己湿漉漉的羽毛，它们要到哪里去，下一个轮回又会在哪里开始?

实验动画的艺术语言，具有无限的开发潜力。艺术家的努力探索以及实践，给予了它们崭新的面貌，这些作品往往使人惊叹于实验动画艺术语言的多样性，在众多优秀的实验动画作品中,超越材料限制的画面形式以及内容情节的变化，

图7 黎炳生 Echo

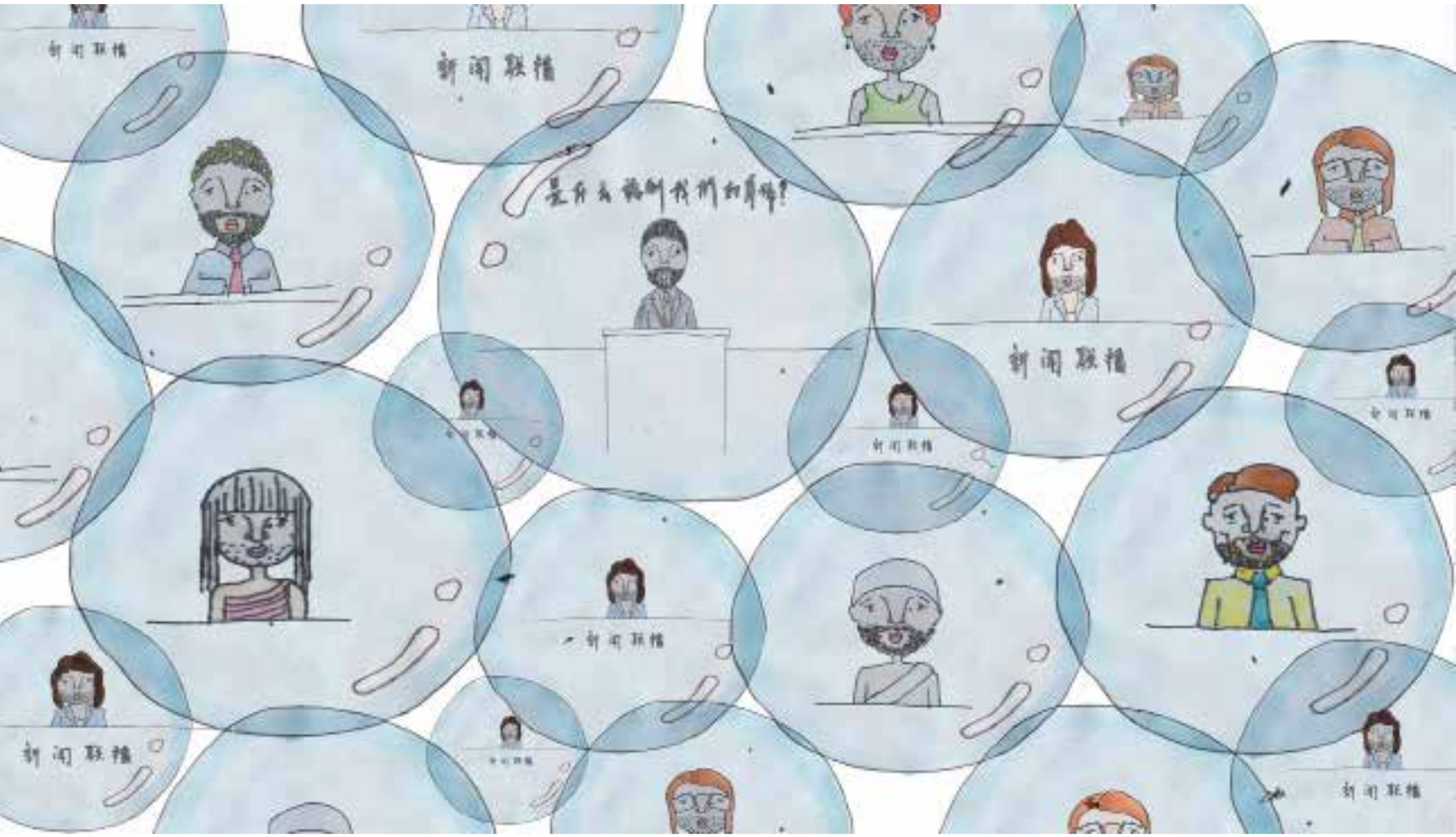


图 8 李俊成 是什么控制我们的身体

展现出实验动画的多姿多彩。艺术家鲁婷婷的作品《静止的轨迹》（图 2）描述的是：静止的轨迹来自整体动画“缝隙里的人”，以造物的方式制造出不同层次的同时运动，抽出的画张以缓慢的静态方式观看时间，画面依序以察觉不到的方式发生改变。《静止的轨迹》提供了一种全新的观看方式，在完全没有脚本和分镜头的情况下创作，以线性的排列还原了原始时间，这种对于个人创作极限的“苦修”亦是她对“上帝造物”的模仿，具有强悍的视觉冲击力。

柴觅带来了三件参展作品《外部世界》、《鸟》（图 3）、《梦雀》。《外部世界》系列作品是在 2010 年至 2011 年之间完成的，是艺术家柴觅使用水彩笔和白色卡纸为材料，在无预设的状态下，随机选择颜色涂绘出的一组抽象绘画作品。《鸟》系列绘画作品是在 2012 年左右完成的，与《外部世界》一样也是使用的水彩笔进行绘制。绘画的纸张来自中国南方某造纸厂遗留下来放置多年的纸张，这种纸张作为特种纸曾被广泛地用于书籍的封面或扉页，纸张带有特殊的纹理，因闲置存放时间的长短而显出不同程度的棕黄色。《梦雀》是一部关于梦与鸟的动画短片，主要以定格动画的方式拍摄完成，这是柴觅的第一部个人动画作品，片中的鸟类模型由艺术家手工绘制完成，该片很多想法源自柴觅在 2012 年设计并启动的现场音乐动画演出项目“麻雀与乌鸦”。

陈园园的作品《左》（图 4）、《右》（图 5）创作于 2016 年，我们生活在地球上，面对形形色色的人群，有时你会觉得自己是单独的个体，这个世界上有一部分人你似乎会觉得是自己一生都不会接触到的。艺术家将地铁视作这个世界的浓缩，你可以在里面看到各个职业的人，形形色色，生老病死，来往匆匆！并且地铁是现代出现的交通工具，这点也更能暗示出当下的社会环境，这是一个时间的伏笔，反射现实生活的现象，影片采用了双屏的形式，营造出两个相互独立的空间，暗喻两种不会接触到的人，但是很多时候，在你不注意的情况下其实你和对方是有一定的内在联系和作用的。我们通过不规则的图形和线条，将两个独立的画面联系在一起，从而概括出这个世界总体是相互联系的。

丁世伟的作品是《再见乌托邦》（图 6）。摩西在西奈山上接受上帝的十诫，其中包括“不可杀人”。人类努力创造理想社会，但在漫漫路途中带来太多的伤害。宏大的象征

图 9　王维思　低保真

意义的动画，清楚地展示了人类追求乌托邦的行动以及必然失败的悲剧。

黎炳生的《Echo》（图 7）讲述的是，广西一名男子，每隔一段时间，就会从打工的地方扛着一个自制的简易“屋子”徒步走回老家。《Echo》以他扛“屋子”的行为和他“屋子”所呈现的特殊空间为主线，结合我自身的经验构建起一种不确切的共享、共谋的关系。《Echo》以油画的方式，试图把不同的媒材以绘画图像的方式纳入到同一个空间之中，它们是一个紧密的整体，同时又具备自身的媒材特点，里面所呈现的物体或行为就是一个装置，一个行为表演。

“‘WHAT IS THE CONTROL OF OUR BODY’是一个很有意思的命题，让我从我们本身出发，去探究整个过程，我用试错的态度去探索研究，从自身的演变组成到所在的空间环境，我将整个过程中所想到或是在草稿上所画的图整理成动画。”在《是什么控制我们的身体》（图 8）中，艺术家李俊成运用“试错理论”来对命题“是什么控制了我们的身体”进行实践，得出了并不能肯定是大脑控制了我们的身体这一结论。在这一过程中，进行了各种猜想，并逐一实践，这种试探纠错 (试错) 获得进步 (渐进) 的方法或技术，也即是一种猜想反驳理论。通过这一允许犯错误的“原则”，做了不少看似无意义的实践，将过程中所提出的不同问题和答案放在一条时间线上，让我们对这一个命题，给出了不同的答案。

王维思的《低保真》这部动画短片（图 9）呼应了他的另一件装置作品《Lo-Fi》——它们俩时常在一起展出。《Lo-Fi》是看守所的场景，而《低保真》是死刑犯的故事。一个滑稽而无所适从的死刑犯，在临刑前的疯狂而无用的念头几乎要让他抓狂。现实和幻想总是给人大量的刺激，让我们创造出奇迹和悲剧。

吴超的《植物人艺术唤醒项目》（图 10）是艺术家联合神经科专家、心理师的跨学科实验项目，项目以“植物人唤醒”作为聚中点，观察有关生命创伤修复的文明，探讨疾病对于时代的隐喻，探讨关于艺术的界定。

图 10　吴超　植物人艺术唤醒项目

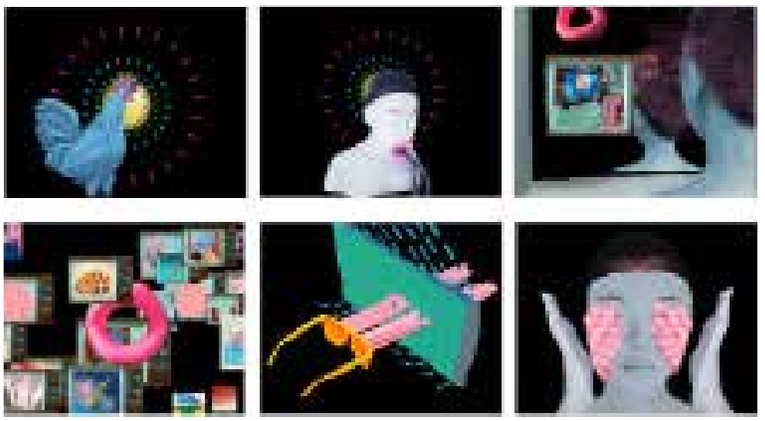


图 11　行行　吞吞吐吐

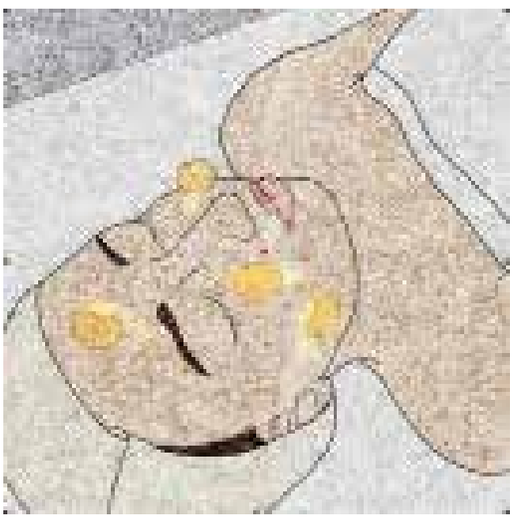


图 12　易雨潇　Eating

图 13　余光罕　16'59"

行行的《吞吞吐吐》（图 11）中，一条想要发声的舌头消失和变形，并带着我们走进一个魔幻现实的空间。空间里有叫着鸣放着佛光的鸡，有吞吐着话筒的人。鸡生出方形的盒子套在众人头上，盒子里面是一个在空间里四处飘荡却不能发声的嘴巴，透过盒子可以看到另一个自己在看电视，里面重复播出着一些景观动画。我们的脑袋被盒子禁锢，我们的生活被这些景观充斥，我们的思维和观看被限定。可视化的视线突破了限制性的墙，却被打上了马赛克，我们的面容被遮蔽，我们的视界被清洗。之后立方体空间崩塌并被“草”填满。当我们一层层揭开捂着双眼的手，以为要看到本真面目时，却只能看到这种遮蔽带来的不明确的、打了码的伤痕。本片旨在传达一种失语的焦灼，是对话语权的讽刺，也是对现有的不合理的规则的对抗。然而这种抗争是无效的，权力始终掌握在与权力相关的人的手中，真相总是在景观社会的重重包围和遮蔽之下，不为人所知晓。我们的发声是无效的，我们的视界和思维受到了无形的束缚和禁锢，我们的嘴巴不能用来说话，眼睛不能用来观看。我们拥有的感官，却只能承受着这种失语的无力感，以及隐蔽的灼痛感。然而无力并不等同于没有意义，痛感更是证实了存在，“自觉”本身就是一种不需要目的和结果的意义之所在。

易雨潇的《Eating》（图 12）所表现的是，媒介时代下，虚拟加现实的现实成为当下的现实，数据信息，一点点吞噬着原有的世界，肉体被降格为生命信息的载体。现在的我们，一只脚站在物理性的空间，另一只脚处于抽象的赛博空间。

在余光罕的《16'59"》（图 13）中，我们不再是面对一片风景，但是我们通过面对一个有活力的平面，一段水的波动，去直接融入并参与到这段景色中。这是一段自由而复杂的即兴演出，一个理性而繁复的过程，一个冥想的过程。

注释：

①苏珊·桑塔格：《论摄影》，湖南美术出版社，1999 年，第 13 页。

吴　珂：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

现代产业形态下艺术衍生品的界定、划分与主要特征分析

Analysis of the Definition, Classification and Main Characteristics of Art Derivatives in Modern Patterns of Industry

高 峰 /Gao Feng

摘 要：基于现代产业形态之下的艺术衍生品，有着不同于传统产业的类别界定与发展特征。本文以现代产业形态为研究范围，系统地总结分析了艺术衍生品及其产业的概念界定、分类原则、所属类别及其主要特征等内容。

关键词：现代产业形态下；艺术衍生品；艺术衍生品产业

Abstract: The definition, classification and main characteristics of art derivatives in modern patterns of industry differ from those in traditional industry. In this paper, the writer focuses on modern patterns of industry formation, and systematically summarizes and analyzes concept defining, principles of classification, categories and main characteristics of art derivatives and its industry.

Key words: modern patterns of industry; art derivatives; industry of art derivatives

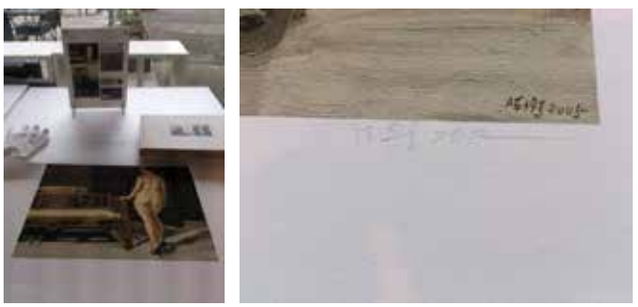


图 1 上海百雅轩艺术中心的陈丹青版画衍生作品（笔者于 2014 年 11 月在上海红坊艺术区参观时拍摄）

图 2 中华艺术宫艺术商店林风眠作品授权箱包衍生品示例（笔者于 2014 年 4 月在上海中华艺术宫参观时拍摄）

一、现代产业形态下艺术衍生品的界定

产业形态指人们对于产业所能认知的基本状态、类别与特征。现代产业形态下的艺术衍生品在生产工艺和销售方式等方面，都明显不同于古代手工业时期的传统工艺品，因而具有自身独特的界定方式。

“衍生品”原是金融用语，主要指从原生资产派生而来的金融工具。“艺术衍生品”这一名词，最早由西方博物馆商店的发展而被大众媒体所关注。概括地讲，艺术衍生品就是由艺术符号衍生而来，具备一定艺术附加值的大众消费品。由于保持了原有艺术作品的主要符号特征，艺术衍生品也具有一定的艺术附加价值，以及审美和收藏价值属性。对于艺术衍生品的基本类别界定，国内相关媒体主要将其等同于由绘画、雕塑、陶瓷等传统艺术原作派生而来的商品。其类别的划分依据，主要是参考现有博物馆、画廊艺术衍生品的实物属性，主要应属于艺术衍生品广义概念下的美术衍生品类别。

其实艺术衍生品除了美术类别以外，还存在许多其他衍生形式及其产品。随着国内影视和动漫产业的快速发展，相关的影视、动漫类别的艺术衍生品也在不断涌现。因此，笔者认为艺术衍生品的类别界定，除了广为关注的美术类之外，还应包括文化产业下属的影视、动漫、音乐、游戏、图书等关联产业所形成的其他类别的衍生产品。此外，艺术衍生品除了实物类大众消费品，还应包括由艺术符号衍生而成的影视主题乐园、文化创意园区等空间艺术衍生品类别。

同时，现有关于“艺术衍生品产业”的类别界定，很多也是与“文化创意产业”的范围相混淆的。“创意产业”的概念最早由英国人提出，主要指“从个人的创造力、技能中获得发展动力的企业，以及那些通过对知识产权的开发来创造就业机会和潜在财富的活动”。2004 年，我国首次发布了《文化及相关产业分类》，此后又于 2012 年进行修订，新增了“文化创意和设计服务”“工艺美术品的生产”“文化产品生产的辅助生产”三个大类，其中很多产业类别也同艺术衍生品产业存在重合部分。因此，笔者认为，艺术衍生品产业应属于文化创意产业的重要组成部分。两者在概念的界定上虽然存在许多共同之处，如两者都是建立在文化产业的基础之上，又同时强调“创意”在产业发展中的意义，但是，同时，艺术衍生品产业与文化创意产业下属的其他产业类别之间，又存在重要的差异性。而这种差异性主要体现在艺术衍生品产业对于“衍生”这一最具产业特征概念的体现。即艺术衍生品产业与文化创意产业、其他产业类别之间最根

图 3　南京博物院艺术商店实用类艺术衍生品示例（笔者于 2014 年 12 月在南京博物院参观时拍摄）

图 4　上海迪士尼乐园本身即为体验类艺术衍生品（上海迪士尼乐园官方网站 https://www.shanghaidisneyresort.com/）

图 5　村上隆工作室推出的版画与玩具类艺术衍生品示例（HIHEY.COM 艺术网 [村上隆主页] http://www.hihey.com/murakamitakashi）

图 6　美国大都会博物馆商店的雕塑类艺术衍生品示例（美国大都会博物馆官方网站 http://store.metmuseum.org/）

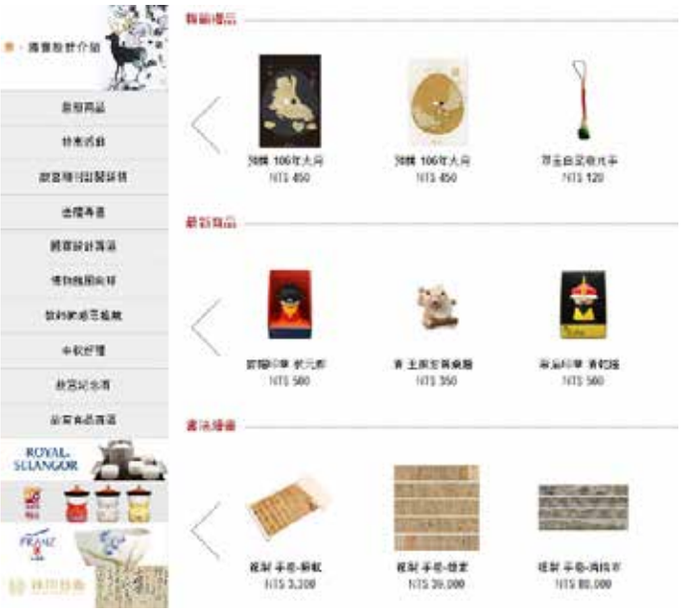


图 7　台北“故宫博物院”“故宫精品”网站艺术衍生品示例（台北“故宫博物院”“故宫精品”官方网站 http://www.npmshops.com/）

本性的不同，就在于其实现了从“空间的生产”到“空间的再生产”的转变。

二、现代产业形态下艺术衍生品的划分

现有媒体、学术论文关于艺术衍生品的分类，依据的主要是产品类别的实物形式，因此大多采用直接列举分类的方法。笔者认为，这样的分类难免百密一疏，同时又过于繁杂琐碎，没有同艺术衍生品的主要特征相结合。因此，笔者在参考现有艺术衍生品形式类别的基础上，主要从艺术类别和产品形式两个方面对其进行了类别的划分。

（一）根据艺术类别的划分

根据艺术衍生品的艺术类别，可以将其概括分为同类艺术衍生品和异类艺术衍生品两种。

1. 同类艺术衍生品

同类艺术衍生品主要指同属某一个艺术门类的衍生产品。不论是艺术外在的形式语言，还是内在的思想内涵，同类艺术衍生品都与原有艺术作品有着较高的拟真度，包括中国古代的木版年画、木版水印作品，以及西方的铜版画等，都属于这一类别。例如，上海百雅轩艺术中心所销售的国内著名油画家陈丹青的版画衍生作品，就是将艺术家油画原作用现代数码打印方式进行艺术还原的一种衍生产品。此类版画作品往往带有艺术家签名，且限量发售，因此也是现有艺术衍生品中收藏价值大于使用价值的主要类别之一。

2. 异类艺术衍生品

异类艺术衍生品主要指不同艺术门类之间所形成的衍生产品。主要包括大众所熟知的瓷器、服装、文具、饰品等艺术衍生商品。例如，上海中华艺术宫下属艺术商店所销售的以林风眠油画作品《溪流》为艺术符号的箱包衍生品，就是异类艺术衍生品的主要实物衍生形式之一。此外，由影视、动漫作品中的艺术符号改编而成的图书、游戏或是主题乐园等，不同产业类别之间的衍生产品也属于异类艺术衍生品的主要范畴。

（二）根据产品形式的划分

根据艺术衍生品的产品形式，则可以将其概括分为实用类艺术衍生品和体验类艺术衍生品两种。

1. 实用类艺术衍生品

实用类艺术衍生品主要指通过艺术设计、品牌授权等方式将原有艺术作品的艺术符号，同大众消费品结合后，所设计生产的各类日用衍生商品。如现有博物馆、美术馆、文化创意园区等艺术机构和园区所销售的艺术商品大多属于实用类艺术衍生品。

2. 体验类艺术衍生品

体验类艺术衍生品以艺术体验活动为依托，主要强调衍生品文化、艺术价值与大众日常消费体验的结合，并由此设计和衍生出影视、动漫、游戏类衍生品，以及主题公园、创意园区等相关的空间艺术衍生品。

三、现代产业形态下艺术衍生品及其产业的主要特征

（一）艺术衍生品的特征

艺术衍生品以艺术符号的衍生商品化为主，主要关注于艺术符号的体验消费，从而也赋予了艺术衍生品的艺术符号以一定的品牌形象特征。因此，笔者认为，艺术衍生品的主

要特征包括符号价值、体验经济和品牌形象。

1. 符号价值特征

符号价值最早由法国当代社会理论家让·鲍德里亚在其《消费社会》一书中提出。其认为，现代产业下的消费品不应仅关注其物质使用价值，而应理解为主要和商品的符号价值相关联。艺术衍生品作为符号价值商品化的载体，由其所带来的大众消费观念的变化，也使得人们由过去对一般商品的消费，转变为对于商品背后所具有的符号价值的需求。例如，荷兰银行在台湾地区就将凡高作品的艺术符号与该行的信用卡产品相结合，同时开发了文具、手表、随身听、数码相机等相关艺术衍生产品，使原本对其十分陌生的台湾消费者，通过凡高拉近了与荷兰银行之间的联系和认同感。

2. 体验经济特征

约瑟夫·派恩与詹姆斯·吉尔摩在其撰写的《体验经济》一书中，认为当今社会所经历的体验经济革命也是服务经济的一种较高阶段，其主要特征是以创造个性化生活体验来获得利润的商业模式。体验经济作为艺术衍生品符号价值的形式化表现，其体验主体主要是衍生品消费者，其体验的本质则是消费者对于艺术衍生品符号价值的体验感受。从当下的社会消费结构来看，35 岁以下年轻群体已经成为艺术衍生品体验消费的主体。这一群体的主要特征包括注重数字化品牌和产品的体验，以及强调体验的主动性与创造性等。

3. 品牌形象特征

品牌形象作为艺术衍生品符号价值的品牌化转换，其品牌所具有的文化特征也成为艺术衍生品文化附加值的重要表现形式。例如，在日本当代艺术家村上隆与奢侈品牌路易·威登的合作中，就以自己著名的村上图腾（Murakami Monogram）作为品牌形象基础，设计了“Monogram”系列路易·威登品牌女士手包。为了实现自身艺术符号的品牌化，村上隆为此又组建了 Kaikai Kiki 工作室，将自己的原创艺术符号传达给艺术助理，由助理来完成样品的制作，然后再联系代工企业将其生产成相应的艺术衍生产品。

（二）艺术衍生品产业的基本特征

基于艺术衍生品所具有的上述特征，艺术衍生品产业主要包括生产规模化、符号品牌化、产品授权化等基本特征。其中生产规模化主要指衍生品的规模化定制生产特点，符号品牌化即指衍生品艺术符号与品牌符号的相同作用，产品授权化指产业的研发设计与制造大多基于相关授权艺术符号的开发。

1. 生产规模化特征

艺术衍生品产业的生产规模化特征主要表现为，利用市场化的生产机制扩大商品的生产规模和市场影响力，唤起市场逐利的商业动机和创新驱动力，从而将文化创意产业原有的文化符号价值，转变成可以开发利用的，具有品牌化体验经济特征的规模化艺术衍生产品。以美国的大都会艺术博物馆（Metropolitan Museum of Art）为例，该博物馆旗下的艺术衍生品商店，早在 1871 年就已经开展了艺术品复制项目。其艺术衍生品从开发设计到推广销售，都采用商业化的运营方式。大都会博物馆的艺术衍生品不只在馆内商店进行销售，还在纽约市内开设了 8 家衍生品专营店。此外，该博物馆还拓展了线上商店，并开通了 2000 余种衍生产品的线上销售渠道。

2. 产品授权化特征

艺术衍生品产业的授权化特征首先表现在将日常用品或体验行为，加入艺术家创作的符号价值当中，再通过产业规模化的生产销售，形成种类各异且具有艺术附加值的衍生产品。授权化作为艺术衍生品产业艺术与商业价值的沟通桥梁，既为产业链上游的研发设计者（艺术家等）带来了一定的版权收入，同时也为产业链中下游的生产、销售企业解决了提升产品利润空间、增强品牌竞争力的问题。以台北“故宫博物院”为例，该机构的数字化授权工作起始于 1998 年台湾“行政院”所推动的“以人文关怀为主轴的跨世纪科技发展方案”。此后，台北“故宫”利用馆藏资源发展“数位典藏计划”，积极向社会企业出售品牌授权。台北“故宫博物院”的授权方式主要有四种：第一是产品包装设计授权（如银行卡、邮票、文具等大众日用品和家具类生活用品等），第二是出版品授权（包括善本古籍复制、期刊、书籍、数字出版物等），第三是品牌授权（包括文物图像、注册商标等），第四是委托生产（包括专业代工和设计代工）。

3. 产业关联化特征

美国经济学家阿尔伯特·赫希曼在《经济发展战略》一书中，认为各产业部门存在着相互依存的关系，某一产业的发展势必会带动其他关联产业，进而影响整个产业链的发展方向转变。艺术衍生品产业既是文化产品市场的需求者，也是文化要素市场的供给方。艺术衍生品产业的产业关联化依据不同的划分方式主要可以分为前向关联和后向关联、单向关联和多向关联两种。

前向关联主要指在同一种生产系统中，两个产业或多个产业之间，生产工序在前的产业部门为生产工序在后的产业部门提供生产要素，而后向关联则是指产业链靠后的产业部门为靠前的部门提供产品。例如，各地旅游景区利用自身独特的民俗文化、历史资源、宗教活动等文化符号产品衍生形成的文化旅游项目，以及结合文化创意和体验经济元素所推出的如文化主题公园、艺术创意区等休闲旅游项目，就都是艺术衍生品产业前向关联的典型特征。

单向关联指产业链先行的产业部门，为后续部门提供产品或服务，而后续产业部门不再为先行部门提供产品或者服务，而多向关联则是指先行产业为后续产业提供产品，作为后续产业的生产性消耗，同时后续部门的产品再返回相关的先行产业的关联模式。艺术衍生品产业同其他产业之间既有单向关联，也有多向关联。例如艺术衍生品产业所产出的品牌符号价值，在为旅游产业提供体验经济符号基础的同时，也为影视、动漫产业提供了丰富的设计和开发素材。此外，产业的发展也需要经由中下游企业参与生产、销售和运输等环节。因此这些关联产业也为艺术衍生品产业提供了必要的物质基础和生产条件。

参考文献：

[1] 让·鲍德里亚 . 消费社会 [M]. 刘成富，全志钢，译 . 南京：南京大学出版社，2000.

[2] 约瑟夫·派恩，詹姆斯·吉尔摩 . 体验经济 [M]. 毕崇毅，译 . 北京：机械工业出版社，2002.

[3] 阿尔伯特·赫希曼 . 经济发展战略 [M]. 曹征海，潘照东，译 . 北京：经济科学出版社，1991.

[4] 包亚明 . 现代性与空间的生产 [M]. 上海：上海教育出版社，2003.

[5] 王国平 . 产业形态特征、演变与产业升级 [J]. 中共浙江省委党校学报，2009（6）：105-112.

高　峰：上海大学影视艺术技术学院 2013 级在读博士研究生

艺术院校开展嵌入式教学服务的思考与尝试

Reflections on and Attempts at Embedded Teaching Service at Art Academies

刘 斌 /Liu Bin

摘 要：本文基于天津美术学院图书馆开展嵌入式教学服务的实践，对嵌入式教学服务的内容、模式、评价办法进行论述，同时对艺术院校开展嵌入式教学服务的必要性以及存在的一系列问题进行分析，为其他艺术院校开展该项服务提供参考和依据。

关键词：艺术院校；嵌入式教学服务；高校图书馆

Abstract: This paper discusses the content, modes and evaluation method of embedded teaching service on the basis of the practice of embedded teaching service provided by the Library of Tianjin Academy of Fine Arts. At the same time, it analyzes the necessity of providing embedded teaching service at art academies and a series of existing problems, hoping to provide reference and basis for other art academies in providing such service.

Key words: art academies; embedded teaching service; university library

一、引言

嵌入式教学服务是图书馆开展的融入教学一线、与学科课程相整合的创新服务，是图书馆开展信息素养教育教学的新形式。该服务发轫于欧美，主要遵从“信息素养能力的教育并非游离于专业课程教育之外，而应当交织于其中，是与该课程的体系、结构、内容的一种高度融合”的教育理念。目前在美国、加拿大等发达国家，嵌入式教学服务已经十分普及。进入 21 世纪，国内一些综合性大学也将嵌入式教学服务作为一种图书馆创新服务的新形式进行了有益的尝试并取得了不错的效果，这为我们艺术院校开展嵌入式教学服务积累了宝贵的经验。

二、艺术院校开展嵌入式教学服务的必要性

（一）艺术院校学生的特点决定了嵌入式教学服务是提高学生信息素养的有效途径

由于长期受专业课程的熏陶，艺术院校的学生思维活跃、想象丰富、善于观察、个性鲜明。他们善于以自己独特的视角观察生活和社会，在看待问题、处理问题时更加趋于感性，容易从自己的兴趣爱好出发而忽略其他的价值判断。

在对待学业方面，他们比一般综合性大学的学生更加重视专业学习。他们认为专业水平的高低是决定今后人生道路的关键。因此对专业知识的学习，他们尤为重视，肯花时间，肯下功夫，而那些能提高他们自身文化修养、综合素质的教育却往往被忽视。

基于以上两点，作为大学生信息素养教育基地的高校图书馆有义务也有责任为艺术院校的教育教学提供一种既能激发学生兴趣又能与专业知识有效融合的信息素养教育新手段。嵌入式教学服务就是这样一种以学生为中心，以能够充分激发学生兴趣的问题导向式教学为手段的全新教学模式，将信息素养教育无缝融合到专业课程的学习中，建立与专业课程相适应的信息资源保障体系，让学生在获取专业知识的同时提升信息素养能力。

（二）嵌入式教学服务可以有效地取代文献检索课及常规性培训

文献检索课和不定期培训是高校图书馆提高学生信息素养的主要手段。近些年来，文献检索课存在着严重的理论与实际脱节的现象，教学过程往往更注重理论内容的讲述，越来越不能满足学生提高信息素养的需要。尤其是在艺术院校，同学们本就注重专业知识的学习和获取，对于一般性知识不太感兴趣，这种枯燥的文献检索课就更不能达到授课的效果。不定期的常规性培训（目的性不强的以普及图书馆知识为主的培训）由于和专业课教育脱节，目的性和实用性不强，往往很难吸引大部分同学的关注，而且这种培训缺乏连续性，很多培训内容会随着时间的流逝被学生很快遗忘，达不到提高信息素养的效果。而嵌入式教学服务弥补了以上两种方式的不足，首先信息素养教育嵌入专业课教学，受众面广且能够充分引起同学们的重视；其次嵌入式教学服务所采用的问题导向性学习方式能让同学们通过信息技能的训练解决专业上遇到的各种问题，效果立竿见影，这能极大激发同学们的学习热情；最后，嵌入式教学服务具有连续性，能有效地夯实基础，避免遗忘。

（三）嵌入式教学服务不仅是深化图书馆创新服务的需要，而且还增进馆员和师生之间的沟通与交流，扩大了图书馆学术影响力

嵌入式教学服务是资源和用户间的“催化剂”。传统

的学科馆员制度是以图书馆的资源为中心开展的参考咨询、用户培训与资源推介，并没有真正和教学科研有机融合。图书馆员虽然通过大量的宣传打通了资源与用户连接的“最后一公里”，但如何让这些资源与用户产生深刻的化学反应，让资源真正被用户所熟知所利用，真正在他们教学科研中起到实质性作用，这是我们欠缺的，而嵌入式教学服务恰恰以其和专业课紧密结合的优势，让资源与用户充分接触，并不断激发用户的文献需求，从而促使资源和用户之间产生“化学反应”。

嵌入式教学服务为图书馆员提供了一个和师生便捷沟通的渠道。通过这个渠道，馆员和师生间不仅增进了了解，更加深了相互之间的友谊，并为我们不断提升自身服务水平提供丰富的第一手资料。

嵌入式教学服务为馆员提供了更好地展现自己的专业技能与服务水平的平台。通过这个平台，馆员素质得到大幅提升，有利于馆员向专家化、学者化发展。同时，相对不定期培训这种零敲碎打的宣传方式，嵌入式教学服务这个平台对图书馆资源与服务的宣传力度更大，范围更广，效果更明显。这种教学模式一旦得到师生认可，图书馆在师生心中的地位和影响力自然会大幅提高。

三、嵌入式教学服务的尝试

嵌入教学对象：本科二年级美术史论系 40 名同学

专业课程：中国美术史专题研究——汉唐美术（共 12 学时）

考核方式：实践性论文（不少于 1500 字）

两次嵌入时间：第三学时—第四学时，第十学时

评价机制：两次课前和课后的问卷调查、上机实习感受、教师反馈

地点：图书馆电子阅览室

整个嵌入式教学服务过程分为三个阶段：课前准备阶段、课堂讲授阶段及课后评价阶段。

1. 课前准备阶段

馆员与院系及图书馆主管领导沟通，让他们对嵌入式教学服务有基本了解并获得相应支持；馆员与任课教师进行沟通，了解授课对象、授课形式及最终考核方式，讨论教学大纲、教学目标及教学细节，并就信息素养教育的嵌入时机与嵌入方式达成一致，精心准备教学资源及相应课件。

2. 课堂讲授阶段

第一、二学时，任课教师已对汉代美术画像砖画像石进行了两个学时的专题性讲述，学生对汉代这种特殊的美术形式已有初步了解。第三学时，图书馆员开始第一次嵌入式教学服务，以画像砖、画像石专题为例讲述如何获取各类型文献，包括馆藏经典纸质文献、电子图书、电子期刊、学位论文、高清图库、精品课程等，并通过一些知识发现平台为同学们介绍专题的经典文献、最新成果、学科发展趋势、学科热点以及该选题的权威作者、研究机构的分布状况等。最后，我们还会为大家介绍图书馆的馆际互借和文献传递服务以及所有可用资源。第四学时安排同学们在电子阅览室上机操作，由教师布置问题，同学们分组讨论、研究并利用图书馆各种检索工具获取问题答案，馆员负责现场指导。这种方式可以有针对性地对某一专题的文献进行检索、分析和获取，有助于巩固课堂讲授的信息检索技能，还可以加深同学对专业课程的认知。

第二阶段的嵌入时间是在实践性论文写作之前，主要以讲述的方式解决与论文写作相关的各种问题，包括如何确定选题，如何搜集和占有材料，如何写提纲，如何提取关键词，文摘、参考文献的著录格式以及论文写作的注意事项，为同学们完成论文打好基础。

3. 课后评价阶段

我们对嵌入式教学服务的评价分为两种方式，一种来自于教师的课后反馈，一种是来自于对学生的问卷调查。

经过本次嵌入式教学服务，任课教师认为：这种嵌入式教学服务的模式，对同学们了解图书馆、正确使用图书馆的资源有很大帮助。以前同学们不了解图书馆的资源及使用方法，遇到问题习惯求助于搜索引擎，面对网络资源的良莠不齐，同学本身又缺乏信息的评价和筛选能力，往往是花了很多时间，也没有找到需要的资源。嵌入式教学服务采用的理论与实践结合的模式，不仅向同学们介绍了很多优质的文献资源，更通过实际操作教会了大家如何使用这些资源去解决在学习中遇到的问题，这相对于讲座式的培训在效果上更好，也更容易被同学们接受。第二次嵌入的论文指导教学更是解决了艺术院校同学文化根基浅，基础差，对论文的书写格式、基本要求不了解的问题，此次教学正好解决了上述问题，为以后写更高级别的研究性论文乃至毕业论文打下了一定的基础。

学生的反馈主要体现在问卷调查中，在两次嵌入教学的课前和课后我们分别进行了问卷调查，问卷内容针对课前及课后学生信息意识、信息技能、接受效果进行针对性设计，每次发放问卷 40 份，收回有效问卷 40 份。

根据问卷回馈，针对重点问题做如下分析：

（1）文献资料获取途径的选择

课前与课后学生对图书资源的利用从 25% 上升到 80%，这说明信息素养教育中关于传统搜索引擎和图书馆资源优劣对比的讲述让同学们在资源获取途径上有了质的改变。同学们已经充分认识到在图书馆获取学术资源的重要性与权威性。

（2）对数据库资源的了解程度

从调查问卷的结果反馈来看，87.5% 的同学对数据库的了解仅存在于知道这个层面，能够做到基本会用的仅占 12.5%。一方面，二年级的同学刚刚进入专业学习，对各方面资料尚无强烈需求。另一方面，一般的培训很难做到与同学们的专业需求以及兴趣挂钩，为了使用而使用的理论讲解与操作演示根本不能得到同学们的认可。通过两课时的嵌入式教学服务，学生对数据库资源的了解和掌握大大提升，同学们基本能掌握几个重要数据库的使用方法，更有 37.5% 的同学能够达到熟练使用的程度。

（3）对图书馆 OPAC 系统及馆际互借文献传递的了解程度

利用图书馆 OPAC 系统进行馆藏文献的检索、续借等操作是使用图书馆的最基本技能。课前问卷只有 20% 的同学能够做到熟练使用该系统，而课后调查 90% 的同学都认为自己掌握了该系统的使用。馆际互借和文献传递是图书

馆资源共享的重要手段，只有 10% 的同学知道在馆藏文献不足的情况下可以使用馆际互借和文献传递。在课后调查中有 50% 的同学选择了馆际互借文献传递，而另一半同学选择了馆藏数据库以及网络获取方式（例如百度文库），这说明了学生资源获取的多样性。

（4）对论文写作的了解程度

此次问卷反映出学生对论文写作的格式、要求，关键词的选取，摘要、参考文献的著录等了解程度均低于 10%，课后能做到基本掌握的也在 50% 左右，这说明还是有近一半的同学在论文写作方面存在相当大的困难。我们也在考虑适当增加论文写作的指导时间，尤其对于高年级以及毕业班的同学。

（5）对嵌入式教学服务形式、内容、结构、时间安排及培训效果的调查

对于此次嵌入式教学服务学生满意度达到 90%，很多同学评价这次课程学到了不少东西，这种教学方式解决了他们想要查询专业资料却无从下手的问题，为他们能迅速找到权威可靠的教学资料提供了方法和路径。

通过对整个嵌入式教学服务反馈结果的分析，这种教学形式得到师生的广泛认可。在整个嵌入过程中，馆员与教师密切合作，走入教学一线，将信息素养教育嵌入整个专业课教学过程中，不仅提高了教学质量，优化了教学效果，同时也提高了学生发现问题、分析问题进而解决问题的能力，并且大量权威文献资源的推送也为学生在学习及科研道路上顺利前行提供了保障。

四、艺术院校开展嵌入式教学服务面临的问题

虽然国内很多高校都有实行嵌入式教学服务的经历，但始终还是处于起步阶段，对艺术院校来讲更是处于萌芽期。虽然在一些嵌入式教学服务的尝试中取得了不错的效果，但同时也暴露出不少问题。

（一）开展长期、系统的嵌入式教学服务必须得到广泛支持

嵌入式教学服务虽然是提高学生信息素养的有效途径，但是通过简单几次课想解决根本问题，显然是不可能的。信息素养教育嵌入专业课程是需要长期、系统开展的，需要建立一套完整的嵌入式教学服务体系。这就需要多部门的支持和配合，包括院系领导，包括专业教师，包括图书馆的领导和各部门以及教务部门。

（二）开展嵌入式教学服务，对馆员的素质提出了更高的要求

除了具有强烈的事业心和责任感以及用户至上的服务意识以外，从事嵌入式教学服务的馆员还需要具备与嵌入式学科相对应的学科背景知识，熟悉学科热点及发展方向，了解学科信息资源的分布情况。这对于我们艺术院校图书馆员来讲是一个很大的挑战。由于艺术院校相对于普通高校专业性更强，学科跨度更大，图书馆员一般只具备图书情报专业的背景知识，要想深入了解并熟悉一门艺术学科难度较大，尤其是要建立一支开展嵌入式教学服务的团队难度就会更大。

除此之外，图书馆员还应具备很强的沟通和协调能力。嵌入式教学服务的顺利开展离不开专业教师的认可、支持与积极配合。艺术院校的专业教师个性鲜明，在教学领域通常会形成一套自己的教学模式，嵌入式教学服务很有可能与他们的教学模式不相融合，这就很难得到他们的认可与积极配合。这时就需要馆员具有很强的沟通和协调能力，处处以教师和学生为中心，配合教师精心设计课程，做到在专业课程的嵌入中产生积极作用，在不打乱专业课教学秩序与节奏的同时，做到按需而动，切勿生硬植入，从而做到信息素养与专业教学的相互交融，达到润物细无声的效果，实现信息素养与专业课教学的共同发展。

（三）嵌入式教学服务效果难于评测

相对于国外已经形成的一整套嵌入式教学服务的评价体系，国内高校对嵌入式教学服务的摸索还处于起步阶段。一些综合型院校虽然进行了很多尝试，但对嵌入式教学服务中的信息素养的评价机制还没有形成自己的体系与标准，通常采用的意见反馈和简单问卷调查式的评测很难做到准确、客观。虽然一些院校利用数据库的统计功能将数据库的访问量作为评价信息素养教育的一项重要指标，但也难有充分的说服力。

五、结语

艺术院校推行嵌入式教学服务是图书馆创新服务的一项新举措，我馆开展的嵌入式教学服务遵循了专业课嵌入、问题导向式教学以及理论与实践操作相结合三原则，充分调动了学生的学习热情与积极性，在收到良好效果的同时也暴露出不少问题。成果和大家共同分享，问题也需要我们继续探索和研究。笔者希望此次嵌入式教学服务的尝试能为更多的艺术院校图书馆开展此项服务提供参考和借鉴，希望在我们的共同努力下让嵌入式教学服务在艺术院校中能走出一条属于自己的道路。

参考文献：

[1] 龚芙蓉 . 国外高校信息素质教育之“嵌入式教学模式”的思考与启示 [J]. 图书馆论坛，2010（3）：147-149，178.

[2] 于春萍，李艺纹 . 关于嵌入式信息素养教学本土化的思考 [J]. 现代情报，2013，（3）：17-19，23.

[3] 薛调，刘彦庆，王玉荣，刘云 . 地方大学图书馆嵌入式教学服务实践研究——以天津理工大学为例 [J]. 图书馆学研究，2013（9）：91-96.

[4] 王君莉，刘静 . 高校图书馆嵌入式教学服务的探索 [J]. 四川图书馆学报，2014（3）：63-65.

[5] 刘淑贤 . 高校图书馆嵌入学科课程教学服务模式及实践探讨——以香港科技大学图书馆嵌入式服务为例 [J]. 图书馆论坛，2014（6）：116-120，90.

刘 斌：天津美术学院图书馆副研究馆员

关于地方院校雕塑专业校本课程的思考

Reflections on the School-based Curriculum of Sculpture in Local Colleges

彭 博 /Peng Bo

摘 要：校本课程开发已然成为当前各高校课程与教学改革的主要策略，尤其是具有地域与民族特色的校本课程往往成为非专业地方院校关注的焦点，但在此过程中，也暴露出不少问题。本文以作者所在学校的雕塑专业为例，分析在特色校本课程开发与实施过程中出现的部分问题及原因，以期为今后高校校本课程开发工作提供参考。

关键词：雕塑专业；校本课程；课程体系

Abstract: School-based curriculum development has become the main strategy of curriculum and teaching reform in colleges and universities. School-based curriculum with regional and national characteristics, in particular, is often the focus of attention of non-professional local colleges, but in this process, a lot of problems are exposed. This paper takes the sculpture specialty of the school where the author is teaching as an example to analyze some problems and causes in the development and implementation of the school-based curriculum, in order to provide reference for the future development of school-based curriculum.

Key words: sculpture; school-based curriculum; course system

校本课程开发（School-based Curriculum Development）的理念来源于西方发达国家基础教育改革，针对国家课程、地方课程决策权力过于集中，开发运转周期偏长，以及无法及时调整适应社会、文化和学生的发展需求等诸多弊端，1973 年，由福鲁马克（J.Furumark）和麦克墨伦（B.McMullen）率先提出，至 20 世纪 90 年代逐渐发展成熟。该理念主张在国家及地方教育政策的主导下，以学校为基地，以教师为主体，以适应本校学生需求为宗旨，并充分利用当地和学校的课程资源进行课程的开发、实施与评价，从而与国家课程和地方课程之间形成互补，提高课程的适应性，改进课程质量。进入 90 年代以后，我国也针对校本课程开发开展了大量的研究与实践，取得了丰硕的成果。

尽管校本课程开发的理念来源于基础教育改革，并在当前成为我国中小学课程改革的核心课题和基础教育改革的有效策略，但该理念对于高等院校，尤其是各地方院校的课程改革与发展同样具有理论和实践的指导意义。一方面，高等院校虽然不像中小学一样具有统一规划的国家课程和地方课程，而是拥有较高的办学自主权，但在一定范围内仍会受到某些限制。以雕塑专业为例，我国高等院校雕塑专业的课程体系与教学模式基本上全盘承袭前苏联的雕塑教育模式，其特点是以学科知识的构建为中心，以现实主义的具象写实传统为基础，课程体系周密、规范，教学内容由简至繁，循序渐进，注重完整、系统的基础知识与基本技能的讲授与训练。这种科学严谨的课程体系和教学模式在上世纪对中国雕塑教育的现代化进程起到了积极的推动作用，因而率先被各大专业院校采纳，进而逐渐推广至其他高校，并沿用至今。尽管从 90 年代开始，中国雕塑教育在吸收本土艺术资源和现当代艺术观念的基础上，逐渐实现了一定程度上的本土化和综合化，但“苏联模式”的课程体系和教学模式仍旧是核心和主干。全国各高校，从专业美术院校到综合性的非专业院校，其雕塑专业在课程设置、教学方法、评价方式等各方面依旧呈现出以“苏联模式”为基本标准的局面，实际上形成了被传统的学科知识体系缚手缚脚的尴尬状态；另一方面，这种缺乏自由度和弹性设置的课程体系被广泛应用于全国范围内的高校，这其中就包括了为数众多的非专业地方院校。但值得注意的是，非专业院校与专业院校之间，无论是在学校发展还是人才培养等方面，都存在着巨大的差异和差距。非专业的地方院校及其雕塑专业所应做的是寻求与专业院校截然不同的差异化、特色化发展之路，而不是盲目跟从既有模式。

正是由于意识到这种境况，部分非专业地方院校及其雕塑专业陆续开始着手构建学校本位的课程体系，以达到在专业发展与人才培养方面与专业院校以及其他地方院校之间进行错位竞争的目的。就目前来看，地方院校雕塑专业构建学校本位的课程体系通常从两方面着手：一是基于学校辐射范围及办学条件等客观原因，根据学校人才培养的目标定

位，结合学校当地及周边地区社会、文化、经济发展需求，对原有的以传统学科知识为中心的课程进行适当调整和再开发，增强课程的适应性和针对性，再开发的对象主要集中于传统的架上泥塑写生课程，以及部分培养学生应用能力和提升从业技能的课程，例如材料运用相关课程、创作实践课程等；二是在充分发掘学校当地及周边地区历史、文化、艺术资源的基础上所形成的具有地域特色或民族特色的特色校本课程。

对于大多数非专业地方院校而言，第二条路子似乎更具有可行性和现实意义。地方院校在缺乏物力资源和财力资源的同时，却因所处地域环境而普遍拥有丰富且极具地域特色和民族特色的文化艺术资源，这为特色校本课程的开发提供了基础；此外，以地域或民族文化艺术资源为基础开发的校本课程能够更加凸显“校校不同”的校本特色，有助于学校特色的打造与形成，推动学校和专业形成不同于专业院校和其他地方院校的差异化发展。然而，在特色校本课程开发和实施的过程中，往往因参与人员对校本课程开发实施程序、原则的认识不足、经验缺乏等原因，现阶段各地方院校雕塑专业自主开发的特色校本课程暴露出多个问题，既无法完满实现学校和专业特色打造的目的，同时在教学层面上也很难实现有效教学。

首先，特色校本课程往往因定位不准确而造成“为特色而特色”的现象出现。校本课程应当是能够体现学校的办学宗旨、满足学生的发展需求和充分发挥学校资源优势的、在学校本土生成的课程。换言之，校本课程务必满足这三方面的基本要求。而许多校本课程开发的参与人员在这方面考虑并不充分，或是过度追求“特色”的体现，或是干脆忽略学生的实际需求，只将关注的焦点集中于如何体现地域与民族特色上，从而将其所能利用的各类文化艺术资源生硬地填充进校本课程体系中。以笔者所在学校雕塑专业所开设的“乌江流域民间泥塑”课程为例，所暴露出的问题有以下几点：一是尽管当地民间艺术发达，种类繁多，但唯独“民间泥塑”这一艺术样式较为欠缺，但为了构成完整的乌江流域民间艺术课程体系，仍旧将其作为主要教学内容，一定程度上给实际教学造成了困难；二是在课程方案编制中将课程教学目标定位过高，一厢情愿地期望通过仅仅数周的教学就实现引导学生掌握民间泥塑各种特殊技法的目的，同时还要培养学生自觉关注、研究民间艺术的主动意识；三是将该课程以必修课的形式纳入专业课程体系中，忽视了部分学生的特殊需求和个性发展，同时也造成了教学资源的浪费。

其次，特色校本课程本应体现出综合性和开放性的基本特点，但从课程规划到具体实施的过程中，参与人员往往还是以传统学科中心的态度去操作校本课程的开发与实施，最终导致教学内容生硬、单一，教学模式陈旧、落后；实际教学时，教师也因缺乏经验很难设计出合适的课程设置，运用恰当的教学策略，没有能够在校本课程的实施中体现出跨学科甚至跨专业的综合性特点，也没能够体现出主动、探究的开放性特点。例如在“乌江流域民间泥塑”课程中，教学的主要内容仍旧还是集中于对民族民间雕塑艺术基础知识和相关技能、技法的讲授，教学模式也大致上沿用类似传统泥塑课程的课堂讲授与指导方法。对于学生而言，这无非是又一个泥塑课程，只是换了不同的写生或临摹对象而已，无法有效激发学生的学习兴趣，教学效果并不显著。

此外，校本课程不同于传统的以学科知识构建为中心的基础课程。传统的基础课程，例如泥塑课程，因为作为其主要课程资源的学科知识结构高度系统化，相应的，无论是教学目标、内容，还是教学手段与方式，乃至评价方式等各方面都已趋于成熟、完整，因而处于更新较为缓慢的状态；而校本课程大多属于新生课程，且其开发主要基于学校当地的各类资源和教学的实际需求，因此应当是处于一个动态的、活性的、不断生发和进化的过程。对于不合时宜的目标、内容应当及时改进调整，采用更为灵活、开放的教学模式，同时还应继续发掘课程资源对课程进行适当的补充与更新，这样才能适应快速发展的社会现实，满足学生需求。然而许多校本课程在经过最初阶段的规划与实施之后，就基本处于停滞状态，一届又一届学生上着几乎与数年前一模一样的“特色校本课程”，使得校本课程最终沦为其他各类基础课程之下的既不完整又很难产生实际效果的“死课程”。同时，这也暴露出校本课程普遍缺乏完善的评价体系和相应的反馈机制，校本课程的修订工作自然难以顺利进行。

在校本课程开发与实施过程中，遵循科学、严格的程序与原则是绝对必要的。工作之初，就应对各方面情况进行充分的分析与论证：社会需求与期望、学生能力与发展需要、教师的知识结构与经验储备、课程资源的优势与劣势以及如何实现与现行课程体系最大程度的互补等等；同时，还应在后续的工作中，持续地对课程进行跟踪调查，搜集各方面的反馈信息，为下一阶段的修订工作奠定基础。构建完整的、合乎现实需要的校本课程体系不仅是打造学校和专业特色的有效方式，同时也是促进本专业学生形成独特艺术风格、提升综合素养的有效途径，更是推动教师专业发展的关键因素。

本文为长江师范学院教改项目《立足于传统文化与地方经济发展的雕塑专业教学改革研究与实践》阶段性成果

参考文献

[1] 王倩 . 校本课程开发与高校课程改革 [J]. 河南师范大学学报，2005（2）：169-172.

[2] 廖哲勋 . 关于校本课程开发的理论思考 [J]. 课程・教材・教法，2004（8）：11-18.

彭 博：长江师范学院美术学院讲师

从传统艺术到新媒体艺术的跨界

Crossing the Boundary from Traditional Art to New Media Art

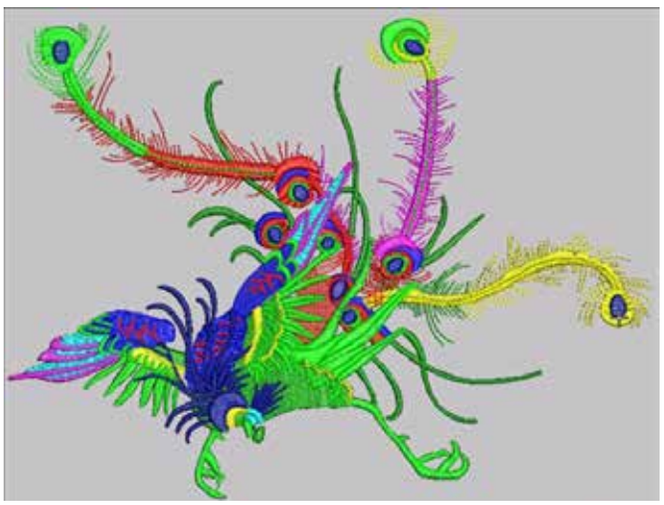
付 博 郝亚楠 /Fu Bo and Hao Yanan

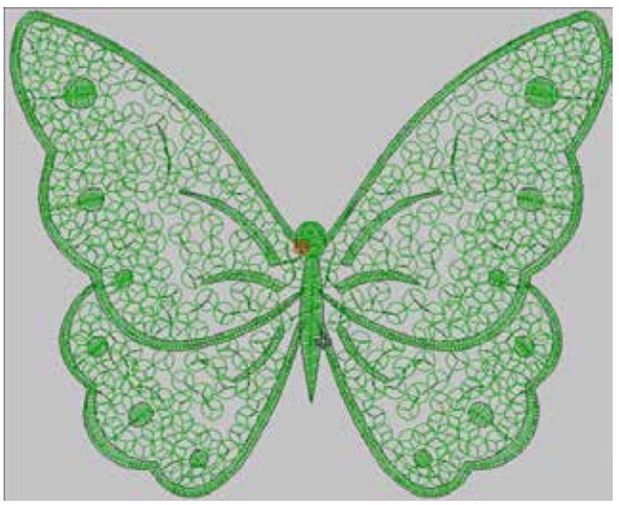
摘 要：新媒体艺术是以一种新型综合的技术手段呈现出的艺术形式，且日益成为艺术领域中的重要部分。新媒体艺术的发展不仅体现在时代对它的推动中，更是对于传统文化理念的进步。本文将从传统艺术到多媒体艺术的不断渗透中了解二者的联系与区别。

关键词：新媒体艺术；传统艺术；跨界

Abstract: The new media art is an art form presented by means of a new and comprehensive technology, and it is becoming an important part in the field of art. The new media art develops not only because it is the call of the times, but also because of the progress in traditional cultural concept. This article will study the connection and differences between traditional art and multimedia art from the perspective of their mutual penetration.

Key words: new media art; traditional art; border crossing





电脑绣花

追溯新媒体艺术的发展，不得不回顾 20 世纪 60 年代录像艺术兴起的时期，美国的艺术家用便携式摄像机进行拍摄，这种在当时被称之为“录像艺术”的摄像形式作为艺术题材选取的手段正是当代新媒体艺术的前身。录像艺术的不断发展、延伸使得越来越多的艺术家关注并接触这一数字化新艺术领域，录像艺术逐渐由传统的技术向数字化技术转变。如今，科技在新媒体艺术领域已经泛化，将科技运用到艺术领域的方式已经成为越来越普遍的现象。

新媒体艺术的“新”可以从以下几方面来了解：首先，新媒体艺术在一定程度上可以被认为是“超媒体”的表现方式，即表现在时间上的跨度。新媒体艺术存在的优势在于它是动态的、在不断发展中的艺术样式。作为一种新型的载体，融合了纸质、影像、网络媒体等成为综合媒体的艺术样式。其次，多媒体艺术涉及多方面学科的文化理念，甚至可以作为一种交流媒介存在，采取自由、开放的态度。再次，新媒体艺术具有很强的不确定性，无论是材质的使用还是在创作中，几乎涵盖了人类社会普遍存在的新技术。最后就是新媒体艺术的意义在思维、观念方面的延伸，需要与观众进行互

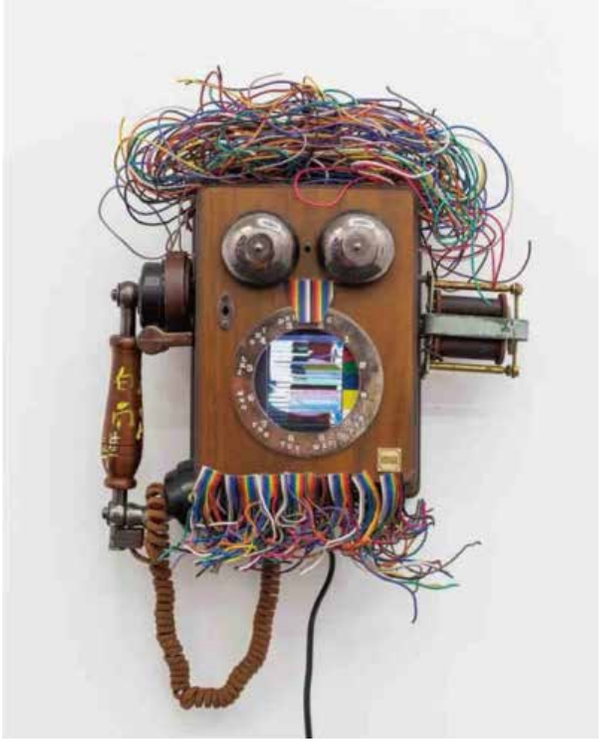
白南准　TV Candle　51×60×44cm　1996年

白南准　Sonatine for a Gold Fish　56×65×49cm　1996年

动并赋予他们特殊的经验，是艺术家对传统艺术观念的更新与发展。

那么，人们不禁会提出这样的一种疑问：“究竟新媒体艺术较之于之前的传统艺术，它的‘新’除了在技术行业有先进的发展外，还有什么值得我们去欣赏、去体验呢？”其实我们知道，社会在不断向前发展，除了政治制度的变革、经济体系的完善外，还有一种则是文化的提升，即精神层面的升华，只有适时对人类的文化思想进行引导，社会才能飞速发展。正如清华大学的教授鲁晓波对新媒体艺术所作的定义：“以信息技术、知识为依托，以文字、声音和图像

白南准 Self Potrait (Eskimo Man)
160×125×100cm 1995 年



白南准　Pluie dans mon Coeur Comme il Pleut sur la Ville　99×87×37cm　1990 年

白　南　准　Nostalgia is an Extended Feedback　165×78.74×34cm　1991年

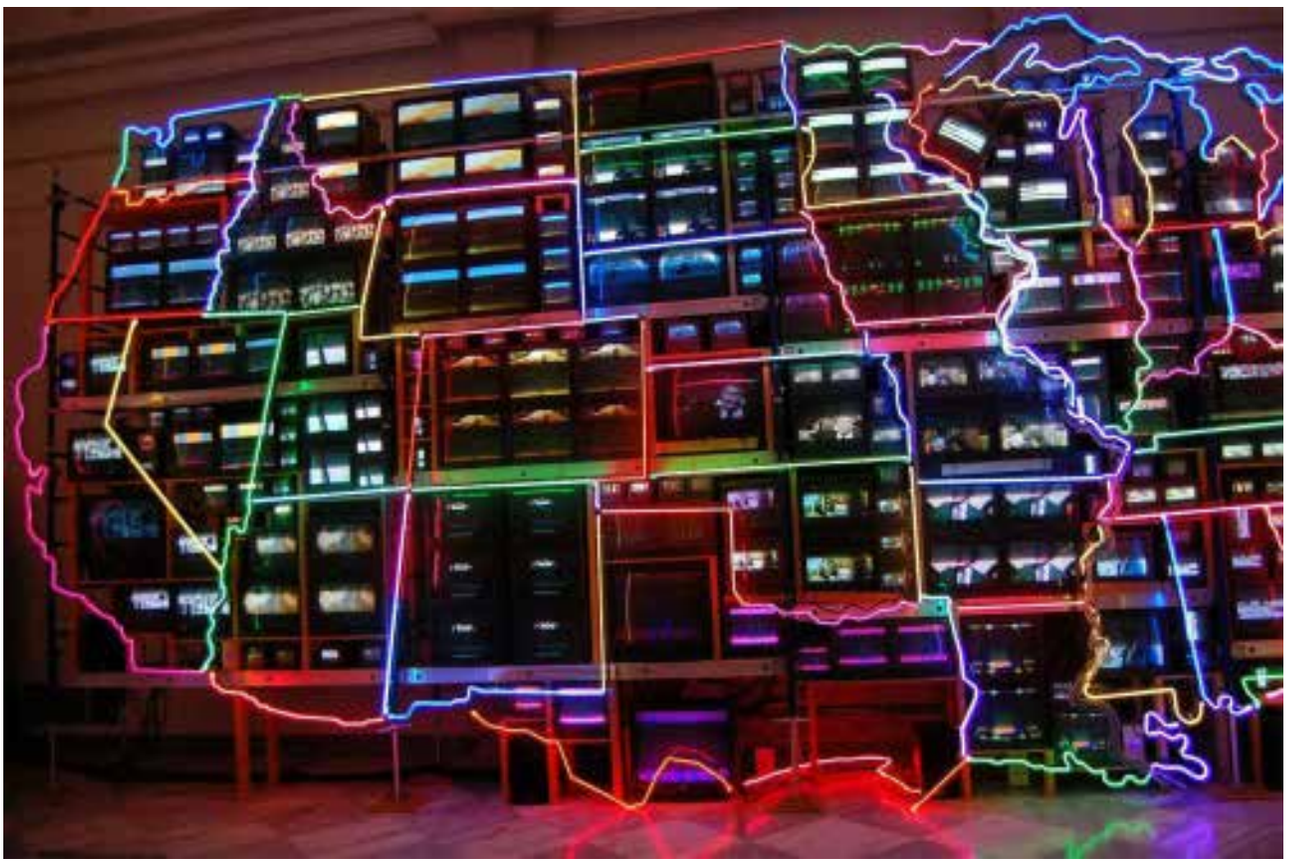
等多种媒体为载体，具有实时性、交互性、体验性的一种艺术，是基于现代信息技术的强调观念性、艺术性、思想性的探索。”因此，新媒体艺术较之于传统艺术，与观众的近距离接触则更为直接、亲近，其最为鲜明的特质便是交互性与连接性。艺术的发展离不开观众对它的认识，传统艺术与观众的互动仅仅是在静止状态下的观摩，而新媒体艺术已经成为与观众在动态中的交流，这种变化于艺术、于观众来讲都是时代发展的必然。

新媒体艺术作为当今艺术领域中的新“资产”，作为于科学技术中萌发出的艺术类型，颠覆了我们对传统艺术的认识，以一种全新的视觉体验呈现。同时，新媒体打开了艺术与其他领域交流与合作的平台，实现艺术层面的互通性、联系性，并且在我们的日常生活、生产方面也有所涉及，使艺术走向大众，与大众有近距离接触并逐渐融合在一起。

从对传统艺术的审美认识到现如今多媒体艺术的不断渗透，二者之间究竟有怎样的联系与区别呢？也许，在网络技术普及的当下，我们似乎更乐于将多媒体艺术与数字影像、动画播放、电影胶片以及电子程序等技术归结于一类，但其实它们之间只是存在某种相似的部分，并不能简单地作为同一属性将其分类。“多媒体艺术”的落脚点最终还是会在“艺术”二字中“生根发芽”，多媒体艺术并不会脱离传统艺术而存在，而是基于传统艺术借助科技手段的一种表现形式。例如，电脑绣花就是模仿传统刺绣工艺，用现代化的方式记录那些形成花样的一个一个的点。虽然新媒体艺术的创作总是借助于各种不同形式的媒体播放软件，但它却不以网络播放为主，而是在各种例如美术馆、博物馆及艺术画廊中进行展览，促使艺术家将传统艺术形态与现代科技进行有效结合，并在各种展览中大出风头，从而逐步取代传统架上艺术的主导地位。但是，全然地回避甚至抛弃传统艺术的行为是不切合实际的，一味固执地与过去唱反调只能失去艺术原本存在的本质要素，失去艺术最纯真的“平常心”。因此，传统架上艺术与现代多媒体艺术之间是互为矛盾的存在，现代多媒体艺术要时刻保持着“艺术”的灵魂使命，又要不囿于传统艺术的限制，在发展的道路中坚持着最初的“本真”。

新媒体艺术在影像文本中多是以影像短片的形式呈现，而它的空间形态则是将多媒体置于装置环境中。因此，对于艺术家来说，多媒体的新形态更多的是将“如何进行创造”放在首要位置，而“创造出什么”放在了次要位置。因为，艺术就是要有一种善于捕捉观众的“第一视觉印象”的功能，多媒体艺术也不例外，尽管它强大的“功能性”已经走到了艺术领域的巅峰，但是艺术的本质——给人以视觉的审美享受及体验，是具有一种永恒性的定论的，任何人都无法撼动它的地位。那么对于新媒体艺术，如何将它所谓的“美”及它所要表达的一切内容展现给观众，正是作为第一目标要完成的使命。新媒体艺术的创作更是需要艺术家丰富的想象力和坚韧的意志作为艺术创作的动力支撑。而随着新媒体艺术社会功能的逐渐强大，我们在欣赏美的基础上和艺术的交流互动也越来越成为一种必不可少的体验。多媒体艺术被剥去“艺术”这层外衣之后，更容易与人们的生活紧密联系，而在未来，艺术也必然会将更多的关注点转移到文化中，担负起连接数字文化与现实世界的功能。人们便能够在生活中去接触、去感知。

艺术的发展要适应人类的生活，而人类的生活离不开文化的传播，人类走过传统文化迎来现代科学文化，新媒体艺术的出现不仅是在技术层面的进步，同时也是在文化方面的发展。虽然新媒体艺术被冠之以高科技产业下的艺术形态，



白南准　电视　装置作品

但其萌发于20世纪初期的观念艺术。因此，新媒体艺术的创作或是艺术家对传统艺术思想的反思，或是艺术家艺术情感的爆发冲动，又或是对未来的无限畅想……传统的美学构成已经不在艺术家的考虑范围内，伴随着文化的发展，新媒体艺术的现代思想观念在影响着全人类，融合了艺术、科技、人文思想等各个方面的学科，并利用科技手段影响着人们的生产生活，激发人们的创新精神、实践能力及对于新媒体艺术的多角度欣赏。

艺术需要观众以视觉化语言去欣赏，视觉化语言一般体现在“颜色”和“形体”方面。“颜色”的元素在艺术表现中可以通过明暗深浅及阴影效果来表现；“形体”方面则是由点、线、面构成，形成整体结构。但是，艺术与人类的联系除了对艺术表面的基本认知，最重要的是心灵的“视觉系统”，隐藏于人类内心的视觉语言。在传统的艺术中，不外乎对于作品形式的欣赏加之以对个人艺术情感的投射，而在新媒体艺术中，有些作品的风格会让人产生一种高深莫测的幻象，它更加注重观念化、主观性的态度。艺术家对于艺术行为的表现则是通过纯粹主观性的个人化方式进行的创作行为。

白南准是较早的将艺术与技术、媒体结合，对当代艺术产生了巨大影响的国际著名影像艺术家、多媒体艺术家。新媒体艺术家创作的作品都是普遍日常化的。例如白南准的《电视钟表》就是利用了日常生活中再普通不过的物品作为艺术品的题材，他将24个电视机显示器横向分布，向观众展示时间的空间化效果，使忙碌的人类以最直观显著的方式见证了已被遗忘的“时间”。新媒体艺术所追求的题材日常化，并不是说他们选择的题材普遍追求艺术往通俗性方向发展，而是通过对这些人们来说极为熟悉的题材来警醒当代人的行为习惯，尤其是生活中细枝末节、不被人注意到的事例。很大一批新媒体艺术家的创作动机就是为了体现当代社会的真实“内容”，他们甚至倾向于激进主义的思想，站在社会对立面，以他者的目光审视社会周边的事件，以摄影摄像机为透镜，对整个社会做严厉的批判。新媒体艺术对艺术家的多方面综合素质的要求是非常之高的，不仅要考虑到作品本身存在的各方面要求，还涉及对空间环境的布置要求以及观众与作品之间的互动。

一直以来，艺术家们的梦想就是创造艺术形式的综合性景象，而梦想最终在新媒体艺术作品中实现。其中，有声音、图像等元素的合成；有利用各个国家不同的艺术形式，如戏曲、戏剧、歌剧及舞蹈的合成等。新媒体艺术是唤起包括视觉在内的多种感官的艺术。随着新媒体艺术的不断发展，它将会与各种影视媒体进行更加广泛的交流融合。

付　博：长治学院美术系讲师　硕士
郝亚楠：美术史学硕士

来自自然之美

——小岛良平设计作品图形语言分析

Beauty from Nature: An Analysis of the Graphic Language in Ryohei Kojima's Design

辛艺华 张 楠 /Xin Yihua and Zhang Nan

摘 要：小岛良平是日本著名的平面设计师，他擅长利用花草树木、鸟兽虫鱼这些自然存在物，通过巧妙的构思去展现丰富的设计主题，体现出浓郁的自然美与装饰美。本文尝试从日本民族的自然审美观出发，剖析蕴藏在小岛良平作品中的文化内涵，以理解“设计是一种文化”的真正意义。

关键词：小岛良平；设计作品分析；自然美；装饰美

Abstract: Ryohei Kojima is a well-known Japanese graphic designer. He is an expert in using natural existences like flowers, trees, birds and insects to present a wealth of design themes with his ingenious conceptions, creating alluring decorative and natural beauty. This paper tries to analyze the cultural connotation in Kojima's works on the basis of the natural aesthetics of the Japanese nation, so as to understand the true meaning of "design is a culture".

Key words: Ryohei Kojima; design analysis; natural beauty; decorative beauty

图 1 东山魁夷 蓝色的音响

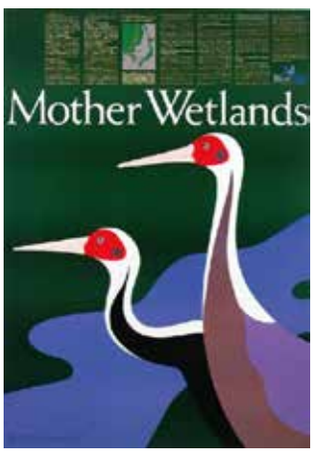


图 2 小岛良平 Mother Wetlands 图 3 白枕鹤

图 4 小岛良平 拯救世界的鸟类

图 5 鹬（上）与鸭（下）

小岛良平是日本设计界久负盛名的平面设计家，他不断创造着富有生命力的设计作品。我们从相关研究中得知，小岛良平 1939 年出生于日本釜石市岩手县，这是一个以渔业为主的小镇，他的父亲是一名渔船主。少年时期，小岛良平经常嬉戏于港口往来的商船之间，他怀着好奇之心去观察这个世界，对自然的热爱从小就根植于他内心的深处，这使得他创作的题材常以花草树木、鸟兽虫鱼等自然物居多。他将自然之美抽象化、几何化、图形化于平面之间，在他的作品中我们能深深地感悟到日本传统文化所孕育的自然观，以及源于日本人的审美意识。

一、自然美意识

（一）日本人的自然崇拜

人对自然和色彩的本能性反应形成了人类的原始美意识，即人对自然美和色彩美的整体感觉，可以说“自然美是美意识的本源”[1]25。如果要问日本人最值得夸耀的是什

图 6 小岛良平 拉姆萨尔公约国际会议

图 7 红脚鹬

图 8 俵屋宗达 关屋图屏风

图 9 尾形光琳 红白梅图屏风

么，那一定是日本的森林。[2]166 日本列岛森林植被的覆盖率达 67% 以上，全境基本上都是森林。古代日本人生活在山峦起伏、绿韵悠悠的大自然中，狩猎、采集、渔捞成为主要的生活方式。森林在为人们提供住房、木柴、食物等各种资源的同时，也形成了日本人心灵深处的森林信仰。在日本，神就是森林，树木是神所附体的地方，是生命的象征，也是“生命信仰的核心”[2]37，对树木的崇拜正是日本古代神道对生命的崇拜。日本的森林宗教思想认为，一切众生都是平等的。[2]69-70 森林是神，太阳是神，大地是神，山川、动植物都是神，故而动植物乃至山川都和人同样有着灵魂，[2]120 有着共同的生命，“一切都在彼时与现世之间循环而永远共存”[2]149。日本的古代神话从一开始就是以自然为神，现存最早的文学著作《古事记》系统记述着对大树的崇拜、对巨石的崇拜、对山的崇拜、对河的崇拜、对动物的崇拜、对植物的崇拜。“山岳原野以其凝重与粗犷而生灵性；河流大海因其生动与广博而呈变异；风雨雷电、斗转星移都有神的归宿；花草树木、五谷菜蔬亦是神的尤物。”[3] 自然界这种万物有灵、平等与再生的思想始终在日本人的心底深处流动着，这种自然崇拜的古老信仰早已融入日本人的生活之中进而变成了一种共同性价值观。

到了弥生时代，由于稻作农耕传入日本，使日本进入到以稻作为中心的农耕社会，培养了其独特的稻作文化。“稻作、米的历史是与日本的历史共同开始的。稻作与米可以看作日本历史的象征，至少是日本历史形成的一个重要组成部分。”[4]78 由稻作生产而形成的生活方式、宗教信仰、文化形态构成了日本传统文化的核心，甚至有不少日本学者认为“日本民族固有的生死观、世界观乃至宇宙观，都可在这成为日本人生存根基的稻作文化中得到解释”。[4]78 日本人将高山、河流、水田、稻米等自然景物都称为“神”。据《日本书纪》载，天照大神是第一个插秧的人，因此，天照大神就是稻魂。在民间，一年四季举行的各种各样的祭祀都与稻作农耕礼仪有着密切关系，诸如祭家神、族神、村神，祭年神、田神、山神，人们把自己的愿望和需求寄托给神灵，通过祭神仪式祈求神能带来稻米的丰收，带来生活的富足。正如日本民俗学创立者柳田国男所说：“一个民族的生活文化，首先表现在具体的物质生活方面。”[5]78 日本民族这种对稻米的尊重并将其视为蕴藏灵魂力量的神圣物质，体现了日本人内心深处对祖先的自然归属感。“在日本，人与自然的关系、人与人的关系、现实的人与来世的神秘的关系等等；完全都被吸收到美的境界中去了。”[6]180 可见，日本民族的宗教思想已深深地植入于自然美的理念。日本人认为欣赏和表现大自然是一个欣赏与表现自我的过程，他们将自然事物寓于心中，努力去感受和表现自然界那种美的感觉，使得“存在于自然与人类之间的柔软的关系结构，能把‘充满生命威力的大自然’这种审美意识和‘纯朴、富有人性’这种伦理意识结合成一体，成为信仰感觉”[6]180。故日本之美体现在

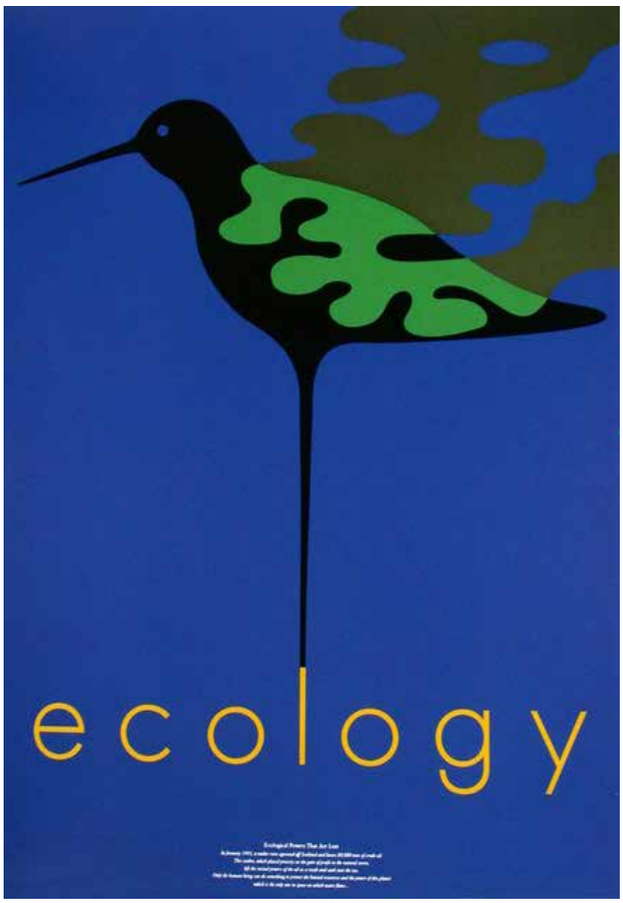


图10 小岛良平 ecology

图11 小岛良平 Biosphere

文学作品中，如松尾芭蕉的俳句，“古池碧水深，青蛙‘扑通’跃其身，突发一清音”，[7]71 借一动一静以有声写无声，烘托清寂幽思的自然意境，感触活泼跃动的生命力；在造园艺术中，枯山水以自然石装点庭园，以一种极度单纯的形式表现超自然的深山幽谷之趣；在绘画创作上，东山魁夷的画作用群青和绿青展现出日本大自然所具有的幽玄景趣，厚重而深沉（图 1）；在平面设计领域，小岛良平与自然对话，他的作品充盈着对自然之美的无限憧憬与依恋。

（二）小岛良平作品中的自然之美

在日本，在农业文明、工业文明飞跃推进的同时，自然与环境的危机成为社会发展的主要问题。郁郁葱葱的大片森林被砍伐变成农耕地、各种公害和污染、地球的沙漠化、气候变暖、臭氧层被破坏……猛然间人们发现，在城市文明繁荣的土地上几乎看不到森林，征服自然实际上是以破坏自然为代价。面对生态危机的地球问题，关注环境成为小岛良平设计创意的主题。他的创作以花草树木、鸟兽虫鱼等自然物居多，“山川草木悉皆成佛”这种以自然为中心的宗教理想已深深地融入他的作品之中。

从 1985 年起的十多年间，小岛良平为日本野鸟会[①]设计了大量宣传类海报。作品《Mother Wetland》（图 2）就是其中之一。日本人非常喜欢鹤，对鹤鸟的保护可谓不遗余力，在南方九州鹿儿岛的出水地区，就有数千只以上的白头鹤和白枕鹤在此过冬。日本野鸟会为了彻底了解作为候鸟的鹤的生活情况，给停留在九州的鹤安装上电子发射器，并得到法国、美国的卫星协助，跟踪搜集鹤沿途迁徙的相关信息，弄清了鹤的生活规律。小岛良平这幅海报的创作原型为白枕鹤（图 3），这种鹤的特征是嘴长、颈长、腿长，因面颊赤红所以也称“红面鹤”。其头顶、后颈以及喉部为白色，前颈、上体及下体为灰色，尾羽为黑色，常以一至几个家族群居，活动在湖泊、沼泽的芦苇丛中。白枕鹤的这些主要特征都在小岛良平的作品中清晰呈现出来：选取白枕鹤上半身最具特点的长嘴、长颈进行图形提炼，突出“红面”特征；颈部结合鹤原始的羽毛状态以细长的三角形流线勾勒出颈部毛色，表现灵动的 S 曲线；用“两只”鹤表现其群居的生活习性；背景的装饰性水纹细腻地表现出白枕鹤生活的环境“湿地”；版式上方四分之一的文字区域还附有鹤迁徙的图解信息。对于该地区目前已是“鹤山鹤海”的自然状态，这幅海报无疑起着积极的呈现作用。

1986 年，世界野鸟保护联盟在加拿大多伦多召开国际会议，日本野鸟会作为日方代表参加，小岛良平为此次参会设计了宣传海报《拯救世界的鸟类》（图 4）。海报中的鸟类一只为鹬科，一只为鸭科（图 5）。鹬为水滨鸟类，体中小型，羽毛多灰褐不艳丽，头形浑圆，喙形细长，有时微向上或向下弯曲。野鸭为多种野生鸭类的通称，嘴部扁平且短，喜群居。小岛良平抓住“鹬嘴细长，鸭嘴扁平”这一形态特征提炼图形，装饰以艳丽的意象色彩，使得形与色、长与短、

图 12 小岛良平个展海报

曲与直在视觉中交织，传达出“野鸟”这一概念，当我们面对如此绚丽的画面，怜惜、保护之心油然而生。

1993 年，日本北海道召开了以“保护鸟类、保护湿地湖水”为主题、三年一次的缔约国国际会议，小岛良平为大会创作了《拉姆萨尔公约国际会议》告知海报（图 6）。湿地指的是位于陆生生态系统和水生生态系统之间的过渡性地带，因而成为鱼类和珍稀水禽等生物栖息、活动及繁衍的重要场所。由于围湖造田、截流筑坝、引水灌田，湿地正在逐渐减少，并因集约养殖水产品、向河口海口排污等原因，全球湿地质量也在发生变化。这些变化直接影响到在此栖息及迁徙的生物种群的生存。《拉姆萨尔公约》[2]的通过就是为了保护国际重要湿地，特别是水禽赖以生存的栖息地，这正是小岛良平作品中的视觉形象。红脚鹬栖息于湖泊湿地，是一种迁徙候鸟，上体褐灰，下体白色，腿橙红色（图 7）。小岛良平采用装饰性手法表现此水鸟：简化尾部多余的羽毛，强化黑白对比的毛色关系，最为生动的地方当属水中的倒影与微风中的水草，寥寥数笔，状物传神，刻画入微。

在小岛良平的设计作品中，抽象与具象、整体与细节的表现，使得每一个形象都如此亲近、充满生机。这不仅依靠他超强的设计功底和对自然独特的感知能力，更重要的是潜存于心的自然美意识。他观察鸟，创作鸟，走入鸟的世界，与鸟进行心灵的对话，倾听心灵深处的鸟鸣，这种“物我同一”的审美观，洋溢着自然之美，生命之气。

二、装饰美意识

（一）日本绘画的装饰性

装饰性是日本美术主要的民族特色之一。出现在平安后期，根植于日本土壤上的大和绘艺术，最早为平安京贵族用以装饰邸宅。其主要形式包括障屏绘、装饰经卷和绘卷，多以描绘日本四季风景、山水风物以及文学作品为题材，富有诗情画意的画面充满了日本式的精致情趣，代表作《〈源氏物语〉绘卷》《〈寝觉物语〉绘卷》就蕴含着强烈的装饰意味。到桃山时代，障屏画更是把装饰之风推向极致，有金碧辉煌、风格华丽、笔致细密的狩野派，也有深得宋元绘画精髓，于水墨变化中彰显禅宗修养和豪情逸致的汉画派，还有追求古雅诗趣、含蓄隽永、意境深远、极富日本式装饰美的宗达光琳画派。

日本设计大师永井一正在谈到宗达光琳画派时说道：“日本美术的特征是基于对四季的热爱，在与自然融为一体的同时表现出的装饰性。并极端地升华为象征化、样式化，‘琳派’将这种特征发挥到了顶点。”[8]47 宗达光琳画派的奠基人俵屋宗达，他的装饰性绘画特别“注意发现形式的生命和活力”[9]101，经典作品《关屋图屏风》（图 8）取材于古典名著《源氏物语》，辉煌的金色衬底上用平面手法极度抽象化、样式化地表现绵延起伏的青绿山坡，空灵简约的构图与优雅的色彩组合，显示出日本式的装饰美格局。尾形光琳的装饰画在继承的基础上又注入新的活力，他十分强调因地制宜、因势利导的自然意趣以及取乎自然的美意识。传世之作《红白梅图屏风》用“没骨法”画就（图 9），红梅与白梅相映成趣，银色的水流和波纹抽象成极富装饰性的涟漪，“这就是后来酒井抱一使用的、江户时代的工艺品装饰中反复出现、直到今天仍大量生产的漆器类、几乎‘民俗’化了的流水花纹的原型”[10]137，被民间称为“光琳波”而流传。在小岛良平的设计中，我们也能看到这明净的粼粼“光琳波”，从中感受到日本自然的诗趣之美。

作品《ecology》（图 10），野生水鸟的背部与“光琳波”通过平面重叠方式，构成空灵简约的视觉图形，让人感受到物我互渗、情景相即所拥有的微妙神韵。平和、含蓄、纯静，仿佛是一份有关水鸟与沼泽、湖泊和谐共存的生态环境“视觉报告”。作品《Biosphere》是一张以“保护地球环境保

图 13　朱蕉　垂花蝎尾蕉　黄苞蝎尾蕉　龟背竹

护自然”为主题的海报（图 11），视觉呈现的是“光琳波”上星星点点闪烁着的流萤。科学报告指出，水栖萤火虫对环境要求非常高，它们赖以生存的天然水域是不能被污染的，但由于农业生产大量使用化肥、农药，严重破坏了萤火虫的自然生存环境，因此，萤火虫的生存情况就成为自然环境是否优良的风向标。小岛良平正是以此为点切入主题，巧妙地运用抽象的、样式化的“光琳波”，与闪着萤光的几何圆形进行同构，营造出田间壮观的萤火虫飞舞景象，让人感受到的是自然的精灵与生命之美，这就是一个通过视觉语言改变我们心境和行动的设计大师对自然生态的期盼与思考。“如果你不透过表面所表现的形态和彩色的皮肤，去有意识地品味的话，他的作品就看不明白的。作品的底下循环的血液在流动的是一些稀有的设计意识，并贯穿始终。”[11]13 这些独特的设计构思与平面化的装饰语言或许正是受到宗达光琳画派的艺术启示。

（二）小岛良平作品中的装饰之美

日本学者加藤周一在《日本艺术的心与形》一书中从六个方面来概括宗达光琳画派装饰风格的美学特点：“一是空间的多样性；二是平面上的位置经营（强调位置的构造关系）；三是对个别对象物的处理（包括装饰变形和细节刻画）；四是鲜明的原色组合；五是装饰手法的综合性表现（多样手法并用而产生的整体调和）；六是主题的世俗化。”[10]126-137“琳派”艺术的这些装饰性特征，在小岛良平环保主题的海报设计中，显然也有创造性的继承，我们不妨用小岛良平 1993 年设计的个展海报来进行图形语言的装饰特征分析。

1. 来自于自然花木的创作主题

小岛良平个展海报仍沿袭保护自然生态环境的一贯主题，他深信“以经济和人类为中心开发的南方各岛的自然景色，能依靠人们的智慧得以保护，并得到进一步的发展。因此，他反复思考南方景色的印象，诸如南方的岛屿、海、风、花、木、鸟等等，最后确定将主要图形固定在花果形态上”。[12]33 小岛良平为何对花草情有独钟呢？一位日本学者作了解答，“日本文化形态是由植物的美学支撑的”[1]30，日本人认为“植物通过种子发芽、成长、开花和结果，不断轮回，以维系生命，表现出对生的强烈意识和优雅的美”。[1]28 在日本的文学作品、家徽图案、手绘和服中，所取素材几乎都与四季自然植物联系在一起，小岛良平的个展主题（图 12）自然也反映出这种审美情愫。

2. 装饰手法的综合性表现

我们尝试将小岛良平个展海报中的植物图片挑选出来（图 13），然后与他的海报作品并置在一起，顿时会惊叹于小岛良平对构形、对色彩、对画面空间营造的过人能力。

就构形而言，他善于发现、归纳并提炼因季节变化带来的植物的不同形态，以整齐和精致为出发点，或加强花、叶的对称性，或强化叶脉的典型形态。他的这种对四季变化的敏感和对瞬间状态的留恋，正契合了日本民族的思维特征，即“强调精细地认知和表现事物”[13]1052。就色彩而言，系列海报以青色冷调为主。在日本，“绿、紫、缥、蓝属于青”[14]180，日本民族认为“青”象征生命力的茂盛，并用来比喻人类美好的生活环境。川端康成笔下描写的绿色“比西方和南方各国那种青翠艳丽的色彩，显得深沉和湿润。但静下心来继续观察，或许会感到世界上再没有像日本的绿色那样丰富多彩、千差万别、纤细微妙的了”。[15]273 东山魁夷在《青色的世界》一书里写道，青包含有青、绿、蓝的无限的色彩组合，使“这一色调在本来的特性上变得更加微妙、更加雅素和更加生辉，别有一种暖色的柔和氛围，一种宁静的美”。[1]219 回望小岛良平青色的世界，感受更多的却是“多彩与淡泊、华丽与幽玄”这种截然相反的性格。就画面空间营造而言，抽象形与写实形、几何形与有机形并存于同一画面，通过重

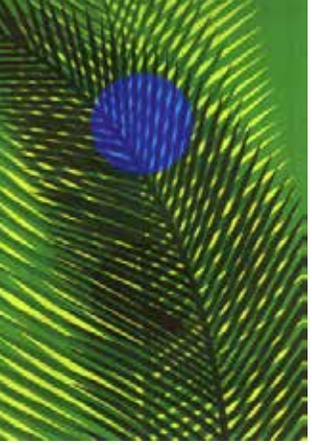


图 14　小岛良平个展海报

图 15　甜槟榔青

小岛良平手绘草图

小岛良平个展海报之一

叠、对接、倒置、错位（图 14）等装饰手法，构成了多样性的平面空间。这里，为什么要用几何形作为背景呢？“使用抽象性几何图案是为了更好地衬托植物的有机形状”[12]33，小岛良平如是说。而当我们凝视这些作品，看到的是自然界中的花花草草在阳光的照射下，已幻化成五彩斑斓的抽象几何形，植物与几何形交织在一起呈现出盎然的生命力，这时，我们感受到的已不是小世界而是大宇宙，是自然，是空气，是光影，是植物的生命。小岛良平在与自然的对话中获得心灵的感知，因此，在他的植物世界，花、叶等植物必然是与环境融为一体。

3. 精心的细节处理

小岛良平以一种亲和的感情去接触自然、观察自然、捕捉自然进而描绘自然。从他为个展海报取材所手绘的各种植物中，可以看出他对植物世界极为纤细变化的多种感受，以及对小而微妙、转瞬即逝的植物的无限怜惜之情。图 15 是以甜槟榔青为素材，成熟的果实结在类似长有关节的树枝枝头，小岛良平敏锐地观察并捕捉到植物的这一形态特征，在构形中进行夸张，采取逆光的装饰手法进行强调，无论是整体的造型，还是细部的结构，我们都能从这无彩色与有彩色的对比中体验到自然之美。

三、结语

怀着对自然的尊崇，一直以来小岛良平以他自己独有的方式探寻着日本岛国的自然之美，形成了他对大自然瞬息变化的高度敏感，对人生世事变化无常的深刻反思，也引申出对自然之爱、对现状之忧的民族情愫。可以说，这就是小岛良平自然观的出发点。他以表现植物的生命姿势来传达内心的审美感受，自然物与人“物我同一”的“生命一体化”思想成为他对自然的感受方法和思维模式，这种自然观通过图形语言表现在他的设计之中，保护地球、保护自然成为他设计创作的不变的主题。他用细致周密的眼力观察自然，观察事物，探索大自然与人的关系，由此形成他对自然生命的深切感受，并融入构思巧妙、极富人情味的作品之中，而这正是我们需要认真领悟之处。从小岛良平的作品中我们不仅可以感受到装饰的魅力，同时还启迪我们思考作为一名设计师的社会责任。

注释：

①日本野鸟会成立于 1934 年，缘起于 20 世纪初日本风行捕鸟入笼的饲养方式，这种行为违背了野生鸟类的天然习性，该会发起了普及鸟类知识、宣传保护鸟类意义的保护鸟类运动（参见 http://www.wbsj.org/ 日本野鸟会官网）。

②资料来源于百度百科（参见 http://www.ramsar.org/ 拉姆萨尔公约官网）。

参考文献：

[1] 叶渭渠，唐月梅 . 物哀与幽玄——日本人的美意识 [M]. 桂林：广西师范大学出版社，2002：25，30，28，219.

[2] [日] 梅原猛 . 森林思想——日本文化的原点 [M]. 卞立强，李力，译 . 北京：中国国际广播出版社，1993：116，37，69-70，120，149.

[3] 刘毅 . 高天原浮世绘——日本神话 [M]. 沈阳：辽宁大学出版社，1994：4.

[4] 金健人 . 中国稻作文化东传日本的方式与途径 [J]. 农业考古，2001（3）：78.

[5] 孙敏 . 日本人论：基于柳田国男民俗学的考察 [M]. 北京：社会科学文献出版社，2013：78.

[6] [日] 安田武，多田道太郎 . 日本古典美学 [M]. 曹允迪，译 . 北京：中国人民大学出版社，1995：180.

[7] [日] 关森胜夫，陆坚 . 日本俳句与中国诗歌——关于松尾芭蕉文学比较研究 [M]. 杭州：杭州大学出版社，1996：71.

[8] 潘力 . 浮世绘 [M]. 石家庄：河北教育出版社，2007：47.

[9] 刘晓路 . 日本美术史话 [M]. 北京：人民美术出版社，1998：101.

[10] [日] 加藤周一 . 日本艺术的心与形 [M]. 许秋寒，译 . 北京：外语教学与研究出版社，2013：137，126-137.

[11] 小岛良平著，朱锷主编 . 小岛良平的设计世界 [M]. 南宁：广西美术出版社，2000：13.

[12] 小岛良平著，朱锷主编 . 小岛良平的设计技法 [M]. 南宁：广西美术出版社，2000：33.

[13] 邱紫华 . 东方美学史 [M]. 北京：商务印书馆，2003：1052.

[14] [日] 今道友信 . 东方的美学 [M]. 蒋寅，译 . 北京：生活 • 读书 • 新知三联书店，1991：180.

[15] [日] 川端康成 . 川端康成散文选 [M]. 叶渭渠，译 . 天津：百花文艺出版社，1988：273.

基金项目：湖北省高等学校省级教学研究项目《图形创意设计课程及教材建设研究》【鄂教高函（2011）32 号】

辛艺华：华中师范大学美术学院教授　博士

张　楠：华中师范大学美术学院　硕士研究生

浅析公共空间设计中的伦理学思考

An Analysis of Ethics in Public Space Design

许文静 /Xu Wenjing

摘　要：本文从公共空间设计与设计伦理学的角度进行了思考，主要阐述了可持续发展理念指导下的绿色设计观的重要性，设计价值的伦理性思考，同时还更多地表达了伦理道德的人文关怀，并阐述了设计师、政府及工程机构各方面应当承担的社会道德责任。

关键词：公共空间设计；伦理性；设计价值

Abstract: This paper, from the perspective of public space design and design ethics, mainly elaborates on the importance of green design concept under the guidance of the concept of sustainable development, ethical considerations of the value of design, and the necessity of humanistic concern, and expounds the social and moral responsibilities that the designers, the government and engineering agencies should undertake.

Key words: public space design; ethics; value of design

一、什么是设计伦理学

设计伦理就是要求设计过程中要综合考虑人、环境、资源的各种因素，从长远角度，发扬人性中的真、善、美，运用伦理学取得人、环境、资源的平衡和协同。

美国的设计理论家维克多•帕帕奈克最早提出相互设计伦理性，他提出了设计的三个问题。1. 设计应该为广大人民服务，而不是只为少数富裕国家服务。在这里，他特别强调设计应该为第三世界的人民服务。2. 设计不但为健康人服务，同时还必须考虑为残疾人服务。3. 设计应该认真地考虑地球的有限资源使用问题，设计应该为保护我们居住的地球的有限资源服务 。①

设计的伦理性为新的设计艺术指明了方向，设计伦理性追求艺术与“人”的和谐共处问题，设计以人为目的，关注设计的人文精神。那我们要研究的就是如何把设计伦理性的思想融入设计作品中去，这是我们思考设计与伦理性的重点问题。

二、自然角度的设计伦理思考

1. 可持续发展的设计伦理观

帕帕奈克的观点明确表示出设计应当考虑地球资源的合理使用问题，设计者们应当成为有限地球资源的保护者。那么在公共空间的设计中可持续发展观势必要推行。“可持续发展”就是改变原有的生产与建造方式，走可持续发展之路，强调对地球资源的保护，对生态环境的保护，因此选择绿色设计的方式来完成设计过程，从设计构思、材料选择、施工过程等多个环节进行可持续的建造，因此生态环境的可持续观即是设计伦理观中很重要的一部分，与我们未来家园建造息息相关。

2. 绿色设计

绿色设计也称“生态设计”，是可持续的一种生命周期性设计，着重考虑设计在整个周期中是否具有可回收、可重复利用、低碳、低能耗、低污染等的环境属性。在确保设计目标能满足环境低耗的同时，也保证设计目标拥有基本的使用功能、使用年限及质量保证等。

绿色设计作为环保意识的设计在公共空间中的应用尤为重要，在公共空间的建造过程中从空间布局到艺术造型再到公共设施的选用，都应当严格按照生命周期评价分析，将设计目标的创造、设计、使用作为一个整体来规划并重视，在设计目标建成的整个周期内应考虑到可能给生态环境带来的污染及不良影响，并及时在建造过程中解决这些问题；同时，在设计生命周期中应更多地考虑到资源的优化配置与环境属性，不仅要考虑到设计成本、质量、功能，还要考虑到公共设施建造的可拆卸性、可回收性等，公共空间是为大多数人群服务的社会生活空间，因此在选择材料时应多选择与环境相协调的材料，选择更环保、更低碳、毒副作用小的材料，做到真正的低碳建造。

因此，公共空间中的绿色设计是指在整个设计阶段过程中，需要设计师对生态伦理性有一定的思考，遵循可持续的原则来设计作品，这是对自然的尊重与爱护，也是对人类的

尊重与爱护。与此同时，设计师还打造了新的审美观，一个优秀的设计作品不仅仅要有艺术造型的美，同时要有伦理理念的美，新的健康的审美观不断督促我们创建更加优秀的公共空间设计作品。

三、设计价值与社会道德的伦理思考

1. 设计价值

一个优秀的设计作品诞生是设计师与社会的一种沟通，一个设计作品的价值就代表了设计师对社会产生的价值，在设计作品的价值中包括三种价值，一是使用价值，二是审美价值，三是道德伦理价值。首先，设计作品的使用价值就是为人们生活便利而服务的，一个好的空间设计，必须满足人的使用功能，并起到作为人与人交流的社会价值，人们在这样的空间中休息、活动、交流。使用价值的实现在公共空间设计中表现为对空间进行合理布局，根据使用人群的不同、人流量的不同及室内外空间性质的不同，进行路线人群规划，进行方案设计，并且做到科学选材，选择低碳环保材料，还要根据室内外空间性质的不同，来严格地考量空间内环境的温度、湿度及空气质量等，根据使用者的需求合理配置公共设施等。其次，是设计作品的审美价值，优秀的空间设计作品都具有优美的空间造型与强烈的艺术表现力，这使得人们在利用其使用功能的同时还欣赏到优美的空间作品，展示着城市形象的面貌，因此，审美价值也十分重要。最后，我们来思考关于设计的伦理道德价值，这就要求我们的设计“以人为先”。我们要知道设计是为大多数人服务的，不是为少数人群服务的，在设计中应遵循大多数人的需求来完成设计方案，城市公共空间的设计更要有强烈的公共服务意识。从道德伦理层面来讲，公共空间的建立不仅是为健康的正常人服务的，也是为身体不便的残疾人、老人、孕妇、病人等弱势人群服务的，因此作为设计师，我们要更多、更深入地了解这些人群的实际需求，并做到以此为设计依据来进行设计作品的完善，一个良好的公共空间环境设计要充分显示出对社会弱势人群的道德关怀，这才是温暖的设计，也是我们所谓的优秀的设计。

2. 社会责任感的建立

良好的设计秩序的建立需要设计师、政府及工程机构具有良好的社会责任感。设计师作为设计的主导者，应当从设计的伦理学角度，明白作为设计师的社会职责是什么，倡导绿色设计，倡导人文关怀，为美好的城市公共空间的建造树立标杆。

城市公共空间的建造与政府部门与工程机构是密不可分的，因此，作为城市建造的决策者们，更应当拥有良好的社会责任感，做出对人民大众更关怀的设计选择，这是设计决策者的责任与义务。作为工程机构，同样应当做好设计监管职责，力求每一个公共服务型设计的完美促成。

四、结语

本文主要思考了设计的伦理观对于设计的价值，从设计的使用价值、审美价值与伦理道德价值的角度去分析和看待整个设计过程，并严格要求设计者遵循绿色设计原则，坚持整个设计周期中都以生态设计伦理观来指导设计工作，同时作为一个合格的设计师，更应当站在人文关怀的角度去对待每一个使用者，切实为使用者服务，为大多数人群服务，使设计作品发挥更大的使用价值。我们期待未来的每一个好的公共空间设计作品都是以设计伦理为思考前提的设计作品，期待未来的公共空间设计更温暖。

注释：

① [美] 维克多·帕帕奈克：《为真实的世界设计》，周博译，中信出版社，2012 年。

参考文献：

[1] 王海明 . 伦理学原理 . [M]. 北京：北京大学出版社，2005.

[2] 朱力 . 中国当代城市环境的伦理批评 . [J]. 湖南师范大学社会科学学报，2008（4）：24-26.

[3] 陈卓 . 废旧建材循环再利用新思路 [J]. 山西建筑，2012(38)：2.

[4] 剑秋 . 生态建筑及其设计方法研究 [D]. 上海：同济大学，1999：34.

[5] 尹定邦 . 设计学概论 [M]. 长沙：湖南科学技术出版社，2001.

[6] 陈衡望 . 艺术设计美学 [M]. 武汉：武汉大学出版社，2000.

[7] 李飞，刘子建 . 设计中的设计伦理 [J]. 轻工机械，2004(4)：1-3.

[8] [美] 维克多·帕帕奈克 . 为真实的世界设计 [M]. 周博，译 . 北京：中信出版社，2012.

许文静：运城学院教师

浅谈可口可乐之插画与包装设计

On the Illustration and Packaging Design of Coca-Cola

王艺湘 高志浩 /Wang Yixiang and Gao Zhihao

摘 要：包装作为消费者与产品之间最直观的接触点，从一开始便要达到吸引消费者眼球并能迅速展示该产品的目的。当前，市场上的可口可乐产品包装素以简洁、大方的特点深入人心，但每逢佳节，热闹喜庆的日子里，人们还是希望看到一些与以往不同的富有“新”意的包装，来满足一时的新奇感和愉悦感。然而本文作者认为，以插画为表现形式的包装更加灵动和丰富，既能传达出一定商业性目的，也可以表现出其艺术性的品位与文化内涵。

关键词：可口可乐；插画设计；包装设计

Abstract: Package, as the most visible point of contact between the consumer and the product, should attract consumers' eyes and show the product at the first sight. At present, though Coca-Cola is deeply rooted in the hearts of the people for its simple and tasteful package, people still want to see some different and creative packages to satisfy their anticipation and sense of pleasure for something new, novel, and funny on festive or joyous occasions. The author considers that illustrations, vivid and rich in content, are the best option for package, for it can not only convey a certain commercial purpose, but also show its artistic taste and cultural connotation.

Key words: Coca-Cola; illustration design; packaging design

图1 《纵享“乐”不停！》插画与包装设计作品效果图（荣获“全国美育成果展”一等奖）

图2《纵享“乐”不停！》插画与包装设计作品部分平面图（荣获“全国美育成果展”一等奖）

一、绪论

可口可乐包装的插画与设计，如若在保有原产品包装特点的基础上，还能于佳节或喜庆的日子里，为消费者带来别出心裁、富有“新”意的包装享受，尤其是能够迎合当今的年轻消费群体，那么将会产生一大新亮点。因为插画是包装设计中具有特殊意义的一种设计语言，其表现方式丰富、生动和多样化[①]，既能传达出一定商业性目的，也可以表现出艺术性的品位与文化内涵，因此，笔者认为将插画与包装设计相结合，一定能够为消费者带来耳目一新的、能满足特殊场合或特定时期需要的包装插画作品，插画形式的包装更加吸引消费者的眼球，令消费者在饮用的同时获得精神上的享受。

二、插画包装设计的时代进程

（一）插画与包装的结合

包装作为消费者与产品之间最直观的接触点，从一开始便能起到吸引消费者眼球的作用，消费者也能够从产品的外观包装上估测产品本身的质量。同时，优秀生动的插画让产

品包装焕然一新，这是由于它独特的设计表现形式，很好地抓住了消费者的心理，[②]赋予包装特殊的诠释、魅力与内涵。将插画与包装相融合，其实也就是将艺术与商品相融合，从而形成一个新的有机整体。

（二）插画与包装的发展进程

从当今这个商品经济时代来看，产品的包装从一定意义上反映了社会的发展水平，然而插画设计对于经济的发展也起到了巨大的推动作用，它为商界吹进一股清新的发展机遇之风。可以说，包装插画不是纯粹的主观艺术写意，也不是设计师个人情感的表达，而是切实地为产品包装的核心价值而服务的设计，从而使插画与包装达到高度的统一。现代插画包装正是在实践中不断地发展与完善，成为为现代商业服务的一门实用艺术。[③]

三、插画包装与可口可乐包装发展状况

本文通过分析插画包装的发展状况与可口可乐包装的发展状况，将可口可乐包装既能体现其商业性效果，同时也蕴含着艺术魅力与文化内涵的丰富而生动的插画表现形式作为范例。

（一）插画包装的发展状况

插画被广泛应用于设计行业的各个领域，其发展状况无疑是空前和激烈的。插画包装设计在日、韩两国以及港、台等地区已经发展得较为成熟，拥有大型的市场与设计团队。对我国大陆的插画与包装设计产生了很大的影响。我国的插画包装设计现已取得了明显的进步，但也存在着一些不足。如插画涉足于商品领域还不是很多；大众对于这种新的表现形式，认知度并不高；对于这方面人才培养的重视程度还不到位等等。因此在插画包装设计方面我国与国际领先水平还存在着较大的差距。

（二）可口可乐包装的发展状况

可口可乐（英语为 Coca-Cola，简称 Coke）是由美国可口可乐公司生产出品的一种可乐。

目前在大多数国家的饮料销售市场中，可口可乐处于领导地位，其销量不仅连它的主要竞争对手百事可乐也望尘莫及，更被列入吉尼斯世界纪录。在我国香港和台湾几乎垄断碳酸饮料市场，在我国大陆地区也具有一定的市场占有量。

可口可乐之所以有如此辉煌的业绩，不仅仅在于人们对它口感的钟爱，更重要的是其带给消费者的“第一印象”。

为迎合年轻的消费群体，可口可乐公司推出“卖萌”系列的新包装，即在以往的红色包装上，以诸如“白富美”“高富帅”“文艺青年”“天然呆”等网络流行词取代了原有的“可口可乐”四个大字，但是这是否有悖于可口可乐最初的经典形象乃至核心价值？

消费者对可口可乐的新包装反应不一。有消费者表示可口可乐新包装“萌死了，很有爱”，也有消费者觉得“山寨味太浓”，“一开始还以为是假冒产品”。还有细心的消费者发现，可口可乐卖萌背后的“小心计”——新包装的容量比原有包装少了 100 毫升。“标签比较萌，但是 600 毫升降到 500 毫升，这个买卖还真是划算，避免了被骂容量少。”[④]一名网友表示。

这应该是可口可乐进入中国以来，为适应本地文化而进行的一次重要产品外包装的改革，究竟能否获得年轻消费者的心以及实现业绩的双赢，还需拭目以待。

四、插画包装作品赏析

（一）《纵享“乐”不停！》插画与包装设计作品的设计理念

笔者设计的《纵享“乐”不停！》可口可乐插画与包装设计作品（荣获“全国美育成果展”一等奖），正是应用了我国少有涉足的插画形式的包装设计，其设计理念不仅考虑到包装的保护、储存、美化等功能，更重要的是将插画艺术的内涵与魅力注入原有的包装设计中去，让人们的审美意识、精神追求和情感需求都得到进一步的升华和满足，从而为商家带来更大的利益丰收（图 1）。

（二）设计作品表达的意义或内涵

图 2 是为可口可乐品牌设计的插画包装设计，分别有可口可乐招贴设计、可口可乐 T 恤设计、可口可乐苹果 5S 手机保护壳设计以及可口可乐易拉罐包装设计等等。此可口可乐插画与包装设计作品尤其迎合了消费人群中的广大年轻人的审美品位和喜好，采用了活泼、生动又富于多样形态和表情的卡通人物造型，总共设计 6 款人物造型，每款人物造型都代表着不同行业、不同性格、不同特点的人物，比如花仙子代表着一类爱美人士，满头挂着运动工具的人代表着酷爱运动一族，头发上堆满各种食物的女孩则代表着“吃货”一族……各个形象都表情丰富，形态夸张，极具创意与表现力。

主题为《纵享“乐”不停！》，一个“乐”字，一字双关，一方面代表“可口可乐”品牌；另一方面代表着“欢乐”，象征着可口可乐饮料能够给饮用它的人们带来欢乐。因此，6 款不同的人物造型设计，无论是从微笑的表情抑或是夸张的形态上看，都是充满幸福和欢乐的，非常具有亲和力和感染力，让人第一眼就深深地喜欢上它，进而激发了对它的购买欲和饮用欲。

从插画的表现方式而言，6 幅插画主要运用了绘画表现手法和卡通形式的表现风格，并结合了数码技术。绘画表现手法是我们在创作一幅视觉图形设计作品中最基本的也是最主要的表现形式，而绘画的形式多种多样，所以也是最能表现画面效果的手段方法。因此，在创作的过程中，采用绘画表现手法和卡通夸张手法相结合的方法，卡通的人物形象具有幽默、亲和、夸张、生动的特点，因而成为了广大青少年甚至成人所喜爱与热捧的通俗艺术。将卡通人物造型运用到可口可乐包装设计中，可以达到新奇、生动、活泼的艺术效果，它能令无生命的商品变得生机盎然。

五、结论

可口可乐插画与包装设计，将插画与包装进行了很好的融合与实践应用，从而达到既具商业性又富有艺术内涵的效果。同时，它也将插画艺术的内涵与魅力以一种新的方式注入传统的包装中，使美学价值、文化内涵和大众需求完美地结合。因此，插画与包装设计应能够成为当今我国包装设计行业中让人耳目一新的包装插画作品。

注释：

①程龙姣：《包装设计中的插画应用技术探讨》，《情商》2013 年第 41 期，159—160 页。

②中国论文网：《浅析插画在现代包装设计中的运用》，http://www.xzbu.com/8/view-3159811.htm。

③司先才、文婷、杨君顺：《插画在包装设计中应用》，《包装工程》2008 年第 6 期，194—196 页

④百度百科：《可口可乐》，http://baike.baidu.com/view/5842.htm?fr=aladdin。

王艺湘：天津科技大学艺术设计学院视觉传达设计系系主任 教授 硕士生导师
高志浩：天津科技大学艺术设计学院在读硕士研究生

生命的源起

——浅析品牌形象塑造

The Origin of Life: An Analysis of Brand Image Building

王瑞雪 /Wang Ruixue

摘　要：品牌形象的塑造如生命一般，必将经历孕育、诞生、成长直至成熟的过程，整个过程需要系统的知识去解决许多现实问题，但只要掌握了科学的方法与可操作的流程，就可以正确地塑造品牌形象，使品牌在市场竞争中具备强大的竞争力。

关键词：品牌；品牌形象；塑造

Abstract: Brand image building, like the process of life, will experience four stages: conception, birth, growth, and maturity. In the whole process systematic knowledge is required for solving many practical problems. But, as long as we grasp a scientific method and operable technical process, we can build the right brand image that will have strong competitive power in the market.

Key words: brand; brand image; building

品牌的塑造犹如一个新生命，必将经历生命的孕育、诞生、成长直至成熟的过程。这是一个长期而持续的哺育过程，每个阶段都决定着品牌的存在状态与品质。而品牌塑造的基础在于从无到有的创造，叙述一个有内容的品牌故事，创造一个丰满的品牌形象，才能为以后的品牌推广及其生命的生长打下坚实的基础，并供给充足的营养。品牌形象的塑造如同生命的起源，一切从零开始，需要精心呵护，才能不断发展、壮大。

一、何为品牌

了解品牌形象首先要了解何为品牌。品牌是人类文明史上一项重大的发明，千百年来在商品交换中起到了重要的作用。人类对品牌的认知是随政治、经济、文化的发展而发展的，因此对其界定也是需要不断更新的。品牌（brand）一词来源于古挪威文字，中文意思是“烙印”。当时是西方游牧部落在马背上的烙印，以此来区分不同部落之间的财产。现代社会对它的定义，一方面保留了原始含义即“烙印”转换为一种符号设计，用以识别市场上流通的商品，另一方面，也具有了时代特征，强调了品牌、企业与产品、消费者之间的关系，将原始含义的“烙印”转换为经营者（主体）和消费者（受众）互相之间心灵的烙印。烙印建立的印象的良好程度和深度决定了品牌力量的强弱和品牌价值的高低。

二、品牌形象的定义

品牌形象是指企业或其某个品牌在市场上、在社会公众心中所表现出的个性特征，它体现受众对品牌的评价与认知。品牌形象与品牌不可分割，形象是品牌表现出来的特征。品牌形象内容主要由两方面构成，第一方面是有形的内容，即品质，第二方面是无形的内容，即品位。

因此，品牌形象可以理解为品质与品位的集合。其中品质是将产品或服务提供给消费者的功能性与品牌形象紧紧联系起来，使人们一接触品牌，便可以马上将其功能性特征与品牌形象有机结合起来，形成感性的认识。品牌形象的品位主要指品牌的独特魅力，是营销者赋予品牌的，并为消费者感知、接受的个性特征。随着社会经济的发展，商品的极大丰富，人们的消费水平、消费需求亦不断提高，人们对商品的要求不仅包括了商品本身的使用价值，也把要求转向商品带来的附加价值，即无形感受和精神寄托。在这里品牌形象的品位主要反映了人们的情感，显示了人们的身份、地位、心理等个性化要求。

三、品牌形象塑造的原则

1. 文化内涵原则

品牌形象塑造的核心是文化内涵，它包括深刻的价值内涵和情感内涵，也就是品牌形象背后所凝练的价值观念、生活态度、审美情趣、个性修养、时尚品位、情感诉求等精神象征。而这些精神象征可以带给受众心灵的慰藉和精神的寄托，在消费者心灵深处形成潜在的文化认同和情感依赖。

品牌文化内涵往往与民族传统文化紧密联系在一起。将优秀的民族传统文化、审美情趣融入品牌文化，更容易让大众产生共鸣。例如，在我国的民族传统文化中注重家庭观念，那么符合这一价值观念的品牌，其形象树立上就应突出此品牌所代表的家庭价值观，以便引起受众的心理认同感。我们说受众购买某一品牌的产品时不仅仅是购买其使用价值，更是对品牌所带来的文化价值利益的追逐和个人情感的释放。因此，他们对自己喜爱的品牌形成强烈的信赖感和依赖感，融合许多美好的联想和隽永的记忆，他们对品牌的选择和忠诚不是建立在直接的产品利益上，而是建立在品牌深刻的文化内涵和精神内涵上，维系他们与品牌长期联系的是独特的品牌形象和情感因素。优秀的品牌文化可以给予品牌内在强大的生命力和卓越的外化能力，要充分利用品牌的关注度和知名度进行品牌纵横延伸，进一步提高品牌的社会影响力。更值得注意的是，优秀的品牌文化在消费生活及其活动方面，扮演着重要的角色，在潜移默化中，不断地生产着商品的丰富内涵，成为消费者生活中不能缺少的重要内容。。

2. 独特性原则

所谓独特性原则是指建立品牌形象的差异化和个性化。差异化是指建立品牌形象的唯一性，如果品牌形象与其他已有品牌过于相似，容易造成辨识上的混淆、误读等问题，让品牌的推广事倍功半。例如，联合利华集团下设很多产品，洗发水类的产品就包括飘柔、潘婷、海飞丝、沙宣等，就洗发水的基础功效来说，它们是相同的，但在树立品牌形象时，却根据自身特点树立了“去屑”“滋养”“柔顺”等具有差异性的品牌形象，易于区分、辨认。

品牌形象的个性化是指可沟通主客双方情感，可以给受众留下深刻印象、形成记忆、产生联想的人格化形象。具有个性的品牌形象可以形成一种潮流。例如“绝对伏特加酒”的案例，此案例的成功在于颠覆成见，建立差异，形成个性。通过一系列的广告推广与文化植入改变了消费者的审美习惯与心理定式。在接受品牌个性的同时形成了自觉的创造，逐步形成了一种新的酒文化认知。反之，缺乏个性的品牌形象将使品牌失去吸引力，从而导致竞争力减弱，很快将会被消费者所淡忘。

3. 系统与统一性原则

品牌形象的系统性是指从品牌命名到品牌设计乃至品牌推广，从内容到形式，各个环节环环相扣，体系完整且结构清晰合理。例如，大型体育赛事的品牌形象，无论是基础符号设计、体展设计还是场馆设计，只要有形象出现的地方都保有对赛事理念的高度统一的诠释。统一性原则是指品牌形象必须标准统一，不能随意变动，向目标消费者和公众传播统一的品牌形象，把品牌形象清晰地植入人们心中。尤其强调的是品牌视觉形象设计，即 VIS 设计（视觉识别系统），这些视觉形象使得品牌在不同营销环境、不同地域均能规范使用，同时形成统一的效果，让消费者建立印象，形成记忆。例如，现在市场上有非常多的原创品牌的连锁经营，它们在形象度上都完整、统一。

四、品牌形象塑造的流程

1. 品牌定位

品牌定位是通过产品分析、市场分析、同类竞争对手分析、消费者分析等环节确定品牌的个性特征。品牌缺乏个性特征，容易被人忽视，甚至遗忘。凡是成功的品牌都有准确的定位。例如，汽车行业内，德国大众品牌给人稳定、具有动力的印象，美国的凯迪拉克品牌给人豪华的印象，日本的丰田品牌给人节能的印象。这些都是依据定位建立的独特的品牌形象。

随着消费者消费需求与消费心理的变化，同一产品也会在品牌推广过程中随之修正品牌形象。例如，牙膏这类产品，在形象推广中由过去的“清洁牙齿”的功效定位，转变为如今的“清洁口气”的心理定位。因此，在品牌形象塑造时，首先要对品牌进行定位，为其寻找到一个有利的位置，然后逐步去适应这个位置，同时要与市场的变化相互协调，不断进行细节性的修正与调整。

品牌定位不仅重要还要准确，定位过高、定位过低、定位模糊或定位冲突都会危害品牌形象的塑造。

2. 品牌命名

品牌的命名如同人的名字一样，也是最根本的具有辨识性的信息，品牌的命名原则是要清晰反映品牌定位，同时具有唯一性、读写简化性，便于记忆，易于视觉化。命名的策略可从品牌的文化内涵、产品功效特征、品牌背景等方面入手。

一个品牌的命名是极为重要的，它将一直伴随品牌的成长，我们可能更换品牌的视觉形象、推广方式，但名称则不会改变。

3. 品牌标志与应用设计

标志是品牌形象核心部分（英文俗称为 logo），是表明事物特征的记号。它以单纯、显著、易识别的物象、图形或文字符号为直观语言。在品牌塑造中，标志是命名的视觉化表现，是用艺术语言表达阐述品牌名称的含义。其要求简练、概括、易于传播。另一方面它和命名一起忠实地反映品牌的经营范围、经营理念、产品个性特征。标志设计是企业信息凝练的视觉符号。

应用设计是在标志设计的基础上进行的延展设计，其设计风格应与标志设计保持一致。它根据品牌的不同行业特征而分类，一般包括事务用品类、包装产品类、旗帜规划类、员工制服类、媒体标志风格类、广告招牌类、室内外指示类、环境风格类、交通运输类、展示风格类。应用设计是通过各种媒体以及渠道物来传达信息，其设计风格与标志必须完整统一。

4. 风格的形成

品牌风格的形成有赖于品牌的设计，但不等同于品牌设计。具有风格的品牌是通过视觉形象表现出来的一种相对稳定的，更为深刻、本质的，能够反映时代、民族或设计师个人的思想观念、审美理想、精神气质等内在特性的外部印记。一个品牌经过历久弥新的独特视觉形象的表达，逐渐形成了一种潮流意识，一种具有现实世界与审美客体的无限丰富性与多样性的风格。品牌风格的形成要求品牌形象有传达的时间广度也要有传播的媒体深度。

在品牌形象塑造的过程中，也同时需要注重几个现象：首先，不能为形象而形象。品牌形象随波逐流，一味追求潮流，投其所好，急于求成，最终会丧失自我个性、自我主张，其形象反而模糊不清。其次，品牌形象与商品不符。用虚假的广告和华丽词汇过度美化品牌，虚构品牌形象，这是品牌形象塑造中常见的毛病。真实才是品牌的生命力，虚假、过度的包装不仅不能赢得受众的认可，更会使受众感到现实与宣传的反差从而更加厌弃品牌。再次，不能轻易改变品牌形象。品牌形象一旦形成并建立印象，就已经与受众形成了纽带关系，轻易改变一定会造成受众对品牌形象的混淆，从而损坏其对品牌的忠诚度。品牌形象的改变必须在解决现实问题的基础上产生。例如，品牌开创海外市场、品牌老化需要创新等。只有真正地对症下药，才能解决品牌发展的问题，使品牌更加优化地适应多变的市场，同时保持其内在的生命力。

今天，品牌形象塑造作为服务于产品的一种有效手段与工具，其重要性和必要性不言而喻。但如何让品牌形象深入人心而不是过眼云烟，如何使品牌形象形成风格成为世界瞩目的名牌，如何通过品牌形象为广告主带来最大的利益化，这些依然是我们需要思考并研究的课题。这些研究如同对生命的探索一般，是一项具有持续性和系统性的工程，正如每一个生命体都是独特的、不可替代的一样，每一个品牌形象的塑造也充满了自体的灵活性。因此，对品牌形象的塑造应始终坚持前沿的知识与具体的实操相结合。

参考文献：

［1］劳伦斯·维森特 . 传奇品牌：诠释叙事魅力，打造致胜市场战略［M］. 杭州：浙江人民出版社，2004.

［2］赵琛高 . 品牌学［M］. 北京：高等教育出版社，2011.

王瑞雪：天津美术学院设计艺术学院副教授

论立体化艺术思维在插画教学中的运用

On the Application of Three-Dimensional Artistic Thinking to Illustration Teaching

贺毕克 /He Bike

摘　要：插画作为一门古老而又时尚的平面艺术形式向来是专业美术院校的必修课之一，本文以学生在插画学习中经常遇到的两个问题——插画灵感来源与商业化思维为切入点，结合笔者在教学过程中的相关经验与当代插画家的实际案例，探寻立体化的艺术思维在插画教学中的影响与运用。

关键词：立体化艺术思维；插画教学；灵感来源；商业应用

Abstract: Illustration, an old but fashionable form of graphic art, has always been one of the required courses in professional art institutions. With two questions that students frequently encounter in the study of illustration—the source of inspiration and commercial thinking as the entry point, this paper probes into the influence and application of the three-dimensional artistic thinking in illustration teaching on the basis of the author's teaching experience and actual cases of contemporary illustrators.

Key words: three-dimensional art thinking; illustration teaching; source of inspiration; business application

随着人们审美的提高和对个性艺术表达的追求，插画作为当代艺术中一种不可或缺的艺术表现形式越来越受到大众的喜爱，其在商业美术中的运用也是日趋成熟和完善，而文创产业的蒸蒸日上更是让插画设计师有了更自由的创作空间。插画在商业美术中的大热使其渐渐成为美术专业院校专业课教学中不可缺少的一部分。但随着插画教学的深入开展，笔者发现不少学生虽然有着良好的审美观念和扎实的美术功底，但在作画过程中不知道如何动笔，不知道如何寻找创作灵感，用“万事开头难”来描述学生的灵感问题再合适不过。在网络资源丰富、图像交流日趋频繁的现在，学生对创作灵感的困惑值得深思。另一个急需解决的问题就是学生对自己插画作品多元化商业应用的探索意识薄弱。不少学生在完成创作后就把图晾在了一边，甚少有人会去思考如何对自己的插画作品进行商业化的开发利用。不同于环境艺术、产品设计这些为解决实际生活问题而存在的艺术学科，插画是一个游走于纯艺术和商业设计之间的艺术形式，学生在进行与前者相关的实践过程中很容易明确自己作品与商业应用之间的密切联系，而对于插画创作，学生更多的是把它当作一种纯粹的自我表达，甚少会将插画与商业艺术联系起来。除了少数带有特殊历史意义的插画作品，绝大多数插画都可以被定义为一种创意型的文化产品。[1]在这个充斥着各种图像的当代社会，如何将自己的作品通过多样化的商业开发而获得最大化的商业价值是每一个艺术领域从业者需要面对的问题，因此在学生时代养成商业化的艺术思维会对学生产生积极的影响。基于目前插画教学中普遍存在的这两个问题，笔者将用立体化的艺术思维模式对其解决方法进行探索，希望能对广大师生有所启发。

一、图像立体化，走进图像找灵感

对于大多数刚接触插画的学生来说，在创作开始阶段他们会通过一些优秀的摄影作品来寻找灵感。这是一种获取灵感的极佳方式：一方面，照片中有趣的故事和视觉元素能成为插画师提炼的原材料，另一方面，照片中对真实世界的细节表现和颜色光影能为插画师接下来的创作提供视觉参考。但是学生往往在看完这些照片后就被限制在这些固定的表达思维中，从而在自己的插画创作中失去了灵性。在这个时候，教师不妨引导学生用立体化的艺术思维来重新审视这些参考图：将其所挑选的参考图立体化，把图中所表现的世界景观在大脑中立体地还原出来，然后自己尝试着走进这个虚拟世界，从不同的视角和方位去观察它，重塑它，从而获得一个全新的角度和视觉元素来描绘这个世界。这种立体化思维的优势在于：帮助学生打开思路，让学生像在现实生活中那样尝试从不同角度、不同位置，全方位地去观察参考图像中的世界景观，而不是被限制在摄影师的观察视角中去挖掘可以进行提炼和重构的视觉物象，从而走入怎么画都有参考图像影子的怪圈。

将摄影作品中的二维世界转化为三维世界是立体化思维中的第一步，倘若学生缺少足够的想象力和生活经验来还原和丰富照片中的平面世界，那么接下来的创作流程便无从谈起。因此，训练学生对平面图像的立体化还原能力是插画创作中的必修课。这种立体化的还原能力很大程度上取决于学生对事物的观察和生活的积累，平时多作针对性的速写练习，能够增加对不同物象形体和细节的了解，从而在立体化还原平面世界的过程中对其中的视觉元素有更好的把控力，为选择合适的角度去表现这个世界景观奠定基础。需要注意的是，速写练习在这个阶段的作用并不是锻炼学生的造型能力，而是一种记忆物象的方式：通过动笔动手来帮助学生加强形象记忆力，使学生在没有任何参考的情况下能准确地将细节表现出来。此外，还可以有意识地让学生进行心画练习，即在没有工具材料时，学生可以一边观察图片，一边以速写的方式在心里描画，久之便能提高对物象的默记能力。[2]

在立体化思维的训练中，学生可以根据不同的世界景观主题分块进行素材的积累与记忆，而不是看见什么主题就临摹什么。例如在某一段时间只进行中国古典景观的元素积累，学生可以从网上搜集大量相关图片，并进行以记忆为目的的速写临摹，强化

学生对古典景观视觉元素的感知能力。由于这段时间内学生只接触与中国古典景观相关的视觉元素，在练习中很容易产生身临其境的感觉，使他们能更加明确高效地记住这些元素特点与细节。此后一旦参考照片中出现类似的主题，学生便能很自然地联想到之前曾经记忆过的相关元素，并将这个世界景观立体化还原出来。

在对平面图像进行立体化还原的基础上，下一步便是选择合适的视角对立体化后的平面图像进行再创造。众所周知，同样的物象用不同的视角去描绘会产生截然不同的视觉效果，即艺术表现中常说的镜头感，这也是为什么相同的东西在不同摄影师的镜头里可能形成完全不同视觉效果的原因。这种良好的镜头感对插画表现的重要性无须多言，但是让初学者一下子设计出合适的镜头感来表现拟定的视觉形象难度非常之大，因此，一些针对性的辅助练习必不可少，而对经典电影镜头的分析便是有效培养学生镜头感的方法之一。电影通常会用几组不同视角的镜头来表现一件正在发生的事情或者某个具体的形象，而这些镜头语言的编排并非摄影师即兴创作的结果，相关创作人员会在某组镜头开拍前先画出分镜图，将故事和剧本视觉化、形象化，通常包括运镜方式、时间长度、对白等，在得到导演认可之后再由摄影师根据分镜图的内容完成拍摄。[3] 比如动画《功夫熊猫 3》一开场乌龟大师与天煞的那场打斗中，导演用了近 20 个镜头来表现两角色打斗的激烈场面，其近中远景的穿插运用和俯仰视视角的选择无不体现出制作团队对画面出色的驾驭能力，而正是这些精心组织与排布的镜头画面为观众还原出一个完全立体化的打斗场面。学生通过分析和学习这些电影镜头的表现方式，能大大提高对画面视角和前中近景的组织方式的理解，在表现既定世界景观的时候有更多的画面组织方式可供选择。经过一定时间的练习，学生可以根据需要用十几种不同的视觉和构图形式来表现同一组形象，从而完全跳出原先参考图的视觉表现思维。需要注意的是，通常一位优秀的插画师往往会选取一些比较特殊的角度来表现他心中已经架构出来的世界景观和故事，以此来将画面的冲击力表现最大化，这就是为什么类似广角构图、大角度俯仰视构图受到画师们青睐的原因。学生可以通过对这些特定视角的学习来加强对画面镜头与视角的理解，并将这些特写视角运用在自己的作品中。

总之，通过立体化的思维方式，学生更容易摆脱参考图像固有的画面内容与视觉表现等因素所带来的束缚，用更加开放活跃的思维来获取灵感，从而为接下来的插画创作开一个好头。

二、插画中的视觉元素立体化

在完成插画创作之后，许多学生经常会把自己的插画作品放在主流的社交媒体和热门设计网站上进行展示推广，以此来挖掘自己作品的商业价值。作为未来的设计从业人员，拥有商业包装与推广的意识是非常好的一个现象，然而，随着商业美术的多元化发展，人们的审美深度和广度正在逐步提高，想用单一的视觉表现形式获得商业上的成功已经越来越艰难，因此跨领域合作的理念开始在艺术作品的商业推广中盛行开来。艺术的跨领域合作已不单纯是某个或某些艺术事件，而是一种艺术发展趋势，引领着当今的艺术时尚和潮流。[4] 鉴于这样的一个整体趋势，教师平时有必要引导和鼓励学生尝试将自己的插画作品跨领域地进行更加多元化的商业开发与推广，而不是仅仅限制在社交网站的展示上。

在插画作品的商业化开发中，一个比较大的突破口便是将插画中的视觉元素立体化，即将插画中的视觉元素经过适当的二次创作，以三维世界为载体展现出来。传统思维中，插画作为一种重要的平面艺术形式，其商业化的应用也更多地集中在二维表现中，比如平面广告、墙绘、海报制作等等。而立体化的艺术思维帮助插画打破了只在平面中进行商业开发与推广的局限性，使插画能以更加多元化的方式融入大众生活。国内外有不少艺术家通过立体化的思维形式使他们自己的插画作品得到了更加深度的商业开发和利用。日本艺术家奈良美智便是这种思维运用的典范，其所创作的两眼上吊、面露不满的大头女童已经成为当代最具辨识度的插画形象之一。在二维艺术创作取得巨大成功的同时，奈良美智并没有将创作局限于纸面之上而是不断拓展作品的可能性，他开始尝试将自己插画中的视觉形象用雕塑和立体装置的形式呈现出来，进而创作出了梦游娃娃等系列玩偶作品。[5] 与传统插画不同，手办玩偶有着更强的可复制性和可玩性，普通收藏爱好者更愿意买一个玩偶随时把玩，而不是买一本相关的插画集来欣赏。这些玩偶给奈良美智的插画带来更多商业附加值的同时，也从另一个艺术领域帮助他推广了自己的插画作品，在商业推广上形成了一个良性循环。从业五年的国内插画师林丹娜也在探索用立体化思维拓展插画的可能性，她说：“总觉得平面的插画能表达的空间很有限，如何把意境做得开阔点，一直是自己在考虑的事。”她曾经推出了一款名叫“潮汕立体明信片”的文创产品，将表现潮汕日常生活景象的插图作品用立体明信片的形式展现出来。在这些明信片中，经过插画师设计的人物和特色物件以硬纸片的形式错落地放置在同样用硬纸板搭建的背景中，形成一个个带有强烈镜头感的迷你舞台，无不反映出浓重的潮汕文化气息。林丹娜通过纸板分层将插画中的各个元素从平面空间中解放出来，增加了整个作品在三维空间中的存在感和趣味性，是立体化艺术思维在插画创作中运用的一个典范。

从技术层面上说，DIY 产业的飞速发展使学生在进行插图元素立体化应用的时候有了更方便快捷的实现途径。互联网上手机壳、勋章、马克杯等多样化个性定制产品的出现使插画图案的立体化应用变得容易了很多，其亲民的价格也受到了学生这个本身就不太富裕的群体的青睐。另一项重大的技术突破便是 3D 打印的逐步普及。作为近年来在文化艺术领域得到迅速推广的技术形式，3D 打印在个性化、小批量、特殊生产上，具有明显的成本低、流程短、时间快的优势。[6] 在 3D 打印流行之前，一些插画形象的玩偶制作只能靠学生自己动手，如果想达到更加理想的效果就只能依靠校外的专业泥塑工作室，这样的模式显然不适合学生实验性的艺术探索，高额的成本和烦琐的步骤降低了学生对插画形象在玩偶手办方向上的探索欲。3D 打印很好地解决了这个问题：学生只需要用合适的三维软件将插画形象立体化，然后便可以用 3D 打印机制作出实体模型。人工环节的减少使得整个制作过程的效率大大提高，学生也能更加灵活地根据模型的实际成像来调整最初的插画形象，直至达到理想的立体呈现效果。

三、结语

插画是一门平面艺术，用立体化的艺术思维来拓展插画创作的本质就是对不同艺术学科之间融合的探索，这样的探索在跨领域合作频繁的当今社会显得格外重要。在插画创作初期，立体化的思维模式有助于初学者跳出参考作品中固有的视觉样式所带来的桎梏，用更加拓展性的眼光来寻找艺术灵感；在插画的商业化应用中，学生可以尝试将插画中的视觉元素通过适当的提炼重构以立体化的方式重新呈现出来，从而给插画的商业应用带来更大的可能性。立体化的艺术思维模式在插画教学中的运用在文中已经作了充分的讨论，而如何将这种思维模式更好地灌输给学生是广大教师需要思考的问题，毕竟对于已经习惯了用平面思维来看待插画艺术的学生来说，这样的思维转变不是一朝一夕就能完成的。

参考文献：

［1］王萱 . 论商业插画产品的产业化特点［J］. 电影评介，2006

环保多功能拼插式水瓶设计

Design of Green Multifunctional Splicing-type Bottles

刘页萌 祁素萍 谢 天 /Liu Yemeng, Qi Suping and Xie Tian

摘 要：虽然瓶装水行业的竞争与日俱增，但我国的瓶装水仍有大量的消费市场空白。对于饮料行业而言，这无疑是一个巨大的商机，然而从地球有限的资源来看，亦是一种挑战。文章以分析现有瓶装水的问题为基础，以理论科学的设计为原则，在相关热点问题之间寻求平衡，实际对瓶装水进行外观造型设计与结构改进，力将“环保”与“人性化”相结合。

关键词：环保；产品设计；水瓶；多功能；拼插；市场

Abstract: Although bottled water industry is increasingly competitive, there is still a huge market gap for it in China. For the beverage industry, this is undoubtedly a huge business opportunity. But it is also a challenge in view of the limited resources of the Earth. On the basis of analyzing the existing problems of bottled water, and taking theoretical scientific design as principle, this paper tries to seek balance between relevant hot issues and puts forward a practical proposal to improve the exterior design and structure of the bottles in an effort to combine environmental protection and hommization.

Key words: environmental protection; product design; bottle; multi-function; splicing; market

图1

图2

图3

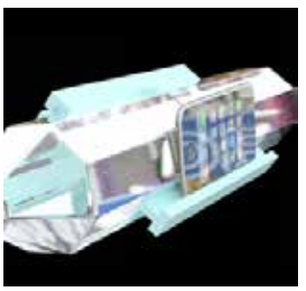


图4

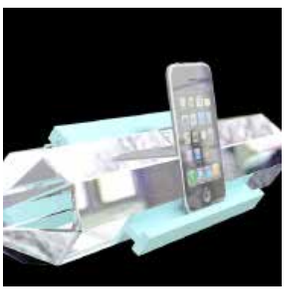


图5

1. 引言

“民以食为天，食以水为先”，我国饮料业是一个充满激情和希望的行业，也是我国最早实行改革开放且市场化程度较高的行业。多年来，瓶装水一直是我国饮料市场的主流产品之一，但在消费市场扩大的同时，越来越多的企业开始抢占市场。[1]预计到2030年，全球饮料需求量将翻番，因此瓶装水行业的竞争越来越激烈，但此时，我国的瓶装水还有大量的消费市场空白，对于饮料行业而言，这无疑是一个巨大的商机，而从地球有限的资源来看，亦是一种挑战。饮料包装本身也涉及环境问题，在我们看来更需要一种解决方案。因此现急需在瓶装水的瓶体功能上进行研制。

2. 市场现有瓶装水的调研分析

目前，国内瓶装水市场品牌众多，但大部分企业在瓶体设计与生活便利之间融入的人性化设计较少。部分企业过多地

（12）：86-87.

[2] 王启任 . 速写教学与学生造型能力的培养 [J]. 艺术百家，2007（4）：214-215.

[3] 姬堂 . 论动画电影分镜图及原画创作的一个基本问题 [J]. 电影文学，2011（20）：80-81.

[4] 李雷 . 艺术跨界正当时 [J]. 艺术评论，2012（1）：50-54.

[5] 薛晗 . 致大孩子的童话——浅谈奈良美智与他的当代插画艺术创作 [J]. 美术大观，2014（5）：68.

[6] 王忠宏，李扬帆 .3D 打印产业的实际态势、困境摆脱与可能走向 [J]. 改革，2013（8）：29-36.

贺毕克：厦门大学嘉庚学院艺术设计系教师

图 6

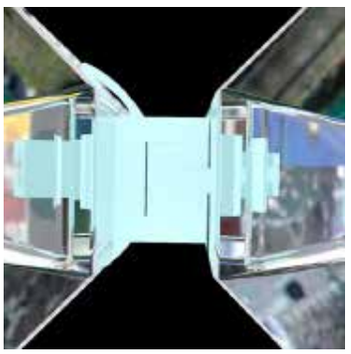


图 7

图 8

将精力放在了广告宣传方面，却未在瓶体设计上创新发展，因此消费市场留有大量空白。通过针对性的调研分析发现其存在四个方面的问题：

A. 在现有瓶装水行业中，结构和功能单一，人性化设计较少，只限于单纯地满足消费者的饮用需求，极少会注重添置一些人性化设计。

B. 人们外出聚餐时需要购置许多瓶装水，而为便于携带，消费者会选择购买不必要的购物袋，从而造成资源浪费，而使用后的购物袋随意丢弃，又对环境造成了严重污染。

C. 人们外出旅行乘坐交通工具时，很多人喜欢利用手机观看视频，这个时候很多人会感觉缺少一个手机支架，而消费者手中的水瓶可能是手机倚靠的最好选择，可是如何更好地利用水瓶又是一个“用户痛点”以及“设计空白”。

D. 饮用后的饮料瓶，另外的利用率极低，被人们随意废弃，并且大部分瓶装水也不能在聚餐或外出旅行过程中给人们带来便利。

本文所介绍的环保多功能拼插式水瓶，既可以满足消费者饮用需求，又因“一瓶多得”的人性化设计而提升了瓶体的另有所用率，可谓“贴心法宝，贡献环保”。

3. 环保多功能拼插式水瓶的外观造型设计与结构改进

环保多功能拼插式水瓶，组成其结构的各部分均为规则形状体，具有大方、美观的特点。

环保多功能拼插式水瓶包括瓶体 1、瓶颈 2 和瓶口 3，瓶颈 2 为锥形，瓶口 3 通过瓶颈 2 与瓶体 1 形成一体，瓶体 1 上半段和下半段之间形成向内凹陷的缩紧口 5，瓶体 1 的两侧还分别开设有插口凹槽 6，插口凹槽 6 贯穿瓶体 1 上半段和下半段之间形成的向内凹陷的缩紧口 5，在瓶体 1 的一侧插口凹槽 6 内设置有插口凸槽 7（图 1、图 2）。

在瓶体 1 上半段和下半段之间形成的缩紧口 5 处设有防滑套。如此设置，当人们外出聚餐时，可通过瓶体插口凹槽 6 内设有的插口凸槽 7，实现相邻两瓶体的对接，当多个瓶体对接，则形成可以放置物品的平面，可实现单人搬抬，这样人们可以节省不必要的购物袋，避免废置购物袋对环境造成影响；当人们在旅行途中需要一个手机支架，支撑手机观看视频时，将手机放在瓶体 1 的一侧插口凹槽 6 内，或通过其他连接装置与瓶体 1 的一侧插口凸槽 7 实现连接安装，这样，瓶体 1 内因装有饮用水，可以确保支撑手机，不发生倾倒。

本环保多功能拼插式水瓶的瓶体 1 的横截面为正八边形。如此设置，加大了瓶体 1 的使用面，同时外出坐车时，正八边形瓶体 1 的底座能够放置牢靠，避免瓶体因车辆晃动发生倾倒。

本环保多功能拼插式水瓶的插口凸槽 7 为长方形塑料凸体。如此设置，可在长方形塑料凸体上设置有用于卡接插口凹槽 6 的凸起，这样相邻两瓶体 1 的连接更加牢靠。

4. 本环保多功能拼插式水瓶设计的有益效果

A. 可实现多只水瓶对接后拼插排列，便于人们携带饮品，又能为人们外出活动带来便利，减少人们外出聚餐时购买很多瓶装水而购置购物袋浪费的情况（图 3）。

B. 在旅行途中，我们将此水瓶横放在小桌板上，拼插的塑料单体可作为手机支架（空瓶、满瓶等任意情况都可以满足），既实现了饮用水的携带，又可用于支撑手机，从而达到两全其美（图 4、图 5）。

C. 拼插式水瓶设计灵感最初来源于儿时拼插积木，相信人们在使用此款瓶装水的过程中，不仅可以方便收集，提升收集乐趣，而且大大提升废弃饮料瓶的另有所用率，以这种回归童年的方式使环保意义与众不同（图 6、图 7）。

5. 结语

本环保多功能拼插式水瓶在通过针对性的调研分析发现目前瓶装水瓶体设计存在的问题的基础上加以设计改进，在满足消费者饮用需求的同时，增添了一系列可以便利人们生活的人性化设计，构成一个多元素现代化瓶体，实现了人机工程与设计美学的统一（图 8）。

参考文献：

[1] 瓶装水行业研究报告[EB/OL].[2016-3-16].http://www.docin.com/p-742694402.html.

刘页萌：天津科技大学艺术设计学院学士本科生
祁素萍：天津科技大学艺术设计学院教授 博士研究生导师
谢 天：天津科技大学艺术设计学院硕士研究生

论靳埭强的设计看我国文化自信

Kan Tai-keung's Design and Cultural Confidence of China

邓春蓉 /Deng Chunrong

摘　要：作为一位设计师，靳埭强以中国传统文化的精髓为其设计灵魂，在吸收西方设计理念的基础上，不断进行着改革与创新。他所设计出来的作品中蕴含着浓厚的中华民族文化气息，彰显着中华文化的自信。文章对靳埭强的设计进行了分析，并对其中蕴含的文化自信进行了诠释。

关键词：靳埭强；设计；文化自信

Abstract: Taking the quintessence of Chinese traditional culture as the soul of his design, the designer Kan Tai-keung is constantly making reform and innovation while absorbing Western ideas of design. His works of design are full of the atmosphere of the Chinese national culture, and show the confidence of Chinese culture. This paper gives an analysis of Kan Tai-keung's design and elucidates the cultural confidence contained in it.

Key words: Kan Tai-keung; design; cultural confidence

作为一位平面设计师，靳埭强的设计以中国本土文化为底蕴，在对当代艺术风格进行把握的基础上，不断追求着开拓与创新。他在标志、海报设计等方面创作出了很多既具有中国文化底蕴又合乎市场需求的经典作品，由此获得了业界的高度评价。可以说，他以先驱者的姿态引导着中国平面设计的成长。

一、体现民族风格的标志设计

从靳埭强的作品中处处都可以体会到浓厚的中国文化气息。他以中国传统民族文化为设计之灵魂，在外在设计上充分运用中国的传统符号以提升其文化内涵，在色、形、意等各个方面都流淌着东方文化的血脉。

我国传统的图形符号有着很多耐人寻味、意义深刻的内涵，如对自然的崇拜、对生命的尊敬、对生活的美好夙愿等，体现着我国的传统民族精神与民族情感。在标志设计上，靳埭强就曾多次运用中国的传统图形符号，并对其进一步加工、创新，以符合现代人审美的形式彰显着中华民族的民族风格和文化内涵。这种具有明显民族风格的标志作品获得了业界的一致好评。

1. 中国银行的标志

靳埭强设计的中国银行的标志，具体来看，外圆内含一个“中”字，“圆”即代表着中国阴阳学说中的“天圆地方”的思想，“中”即代表“中国”；再进一步细看，它以中字和古钱形相互结合而构成。中字代表以中国资本的联营集团；古钱象征银行服务；圆角的方孔是现代化电脑的联想，上下连串的直线则象征联营服务。

该设计将汉字和图形相结合，以极为简单的造型手法，深刻地体现着银行的信息内涵、行业特征和文化情结。中国银行的标志设计是靳埭强的代表作品之一，他运用传统纹样与现代化视觉语言进行创新的例子，是东西方理念的融合，也是中国设计第一次入选美国 CA 奖。

靳埭强把这种既有丰富意义又具有装饰特征的民族文化融入到现代设计中，在创新中完成了对民族文化的传承。面对竞争强烈的市场，为企业设计出一个与其企业文化相对应且具有浓厚中国韵味的标志，必然会使企业更具有文化性与社会性。

2.“靳刘高设计”的标志

在我国传统的一些装饰图形和装饰纹样中，方胜纹常

靳埭强　中国银行标志设计

“靳刘高设计”标志

靳埭强　《自在》系列海报（行、坐、吃、睡）

靳埭强　美的回响

靳埭强　山

靳埭强　水

靳埭强　风

靳埭强　云

常会用到一些设计中，由菱形的顶端重叠另一个菱形的顶端就组成“方胜纹”。方胜纹具有“同心”即志同道合、情投意合之意，还有“昌盛”即蓬勃发展、兴盛发达之意。在与友人刘小康创办、现与高少康合伙经营的“靳刘高设计”标志设计上，靳埭强就巧妙借用了“方胜纹”的造型，并在其基础上进行了创新。他在菱形顶端上加入了8个实心的圆形，菱形寓意公司与客户能全力合作，同心同力，亲密无间；圆形寓意设计项目广泛诚招八方天下客，别具一格；整体上暗含天圆地方之意。这一标志充分将中国传统吉祥图案与现代审美观念相结合，使标志更加具有中国文化的民族个性和特色，深刻体现出“人心同、企业胜”的企业经营理念。

二、海报设计，水墨意蕴的回味

在海报设计上，靳埭强的大多数作品都运用了水墨的表现形式，将水墨形式融入设计之中，并将现代化的设计元素与之融合，在追求构图简洁的基础上，在线条的曲折之间、色彩的浓淡之间传达着丰富的文化内涵。他所设计的海报作品空灵肃静，清雅纯净，表现出东方传统的审美特征和耐人寻味的意境美。

1.《自在》系列海报

靳埭强设计的《自在》系列海报，饱含佛家“大自在”的哲学思想，以其简单明了的语言符号表达了原初的生命感受和佛家文化的体验。《自在》系列海报具有稳健的构图，色泽变化灵活，实物与主题相对应，在静谧之中充满着浓厚的禅意，充分彰显着“行”“坐”“吃”“睡”的思想内涵。

靳埭强运用中国书法，将作品的主体思想——“行”“坐”“吃”“睡”的自在如行云流水般体现出来，如诗如画。“行”字如流水，并以草鞋置于其上表现着“行”的自由；“坐”字稳重，并以山石衬之，表现着随意而“坐”；“吃”字尤其夸大强调“口”字，并以落叶和豆角作为背景，表现着“吃”的无忧无虑；“睡”字慵懒舒畅，并以睡莲和枕头表现着“睡”的悠然自得。靳埭强运用水墨和书法的线条形式，山水自然的意象，凸显我们中国人喜欢追求自由思想和向往悠然自得的生活。

2.《美的回响》海报

靳埭强为世界环境日设计海报《美的回响》。他运用水墨手法进行设计，用中国传统的写意画法和流畅黑色线条画出了蜻蜓的怡然自得和悠闲自在。蜻蜓之下，是一只竖立的、蘸满红色墨水的毛笔，在大面积留白的背景下形成了红与黑的强烈对比。整个画面和谐自然，突出了环保的主体思想。首先，运用重心偏移的平衡手法，形成大面积的留白，能够给人一种清新、洁净和心旷神怡的感觉。其次，蘸满红色水墨的笔尖暗指莲花，暗合了“小荷才露尖尖角，早有蜻蜓立上头”，点出了净土理想和环保主题。

3.《汉字》系列山水风云海报

《汉字》系列山水风云海报以传统水墨绘画结合现实器物的形式展示了中国传统文化的“文房四宝”与汉字所具有的文化韵味。其中，笔和水墨、墨和水墨、纸和水墨、砚和水墨形成“山”“云”“水”“风”的艺术形式，同时赋予“文房四宝”生命灵性。该系列海报获得了美国CA奖。

在该海报中，充分体现了“文房四宝”与中国书法的魅力，其排列的错落有致、线条的深浅粗细以及其虚实结合表现了中国文字的独特魅力。该作品将自然景观融合到“物我统一”的人文境界，体现了书法独有的形式美感和我国深厚的文化底蕴。

三、创新融合，我国文化自信的彰显

现今艺术设计的发展呈现出了多元化的局面，并且各类艺术在自身发展过程中也开始对其他类型艺术进行着融合。靳埭强早就意识到这一点，并将多元化设计形式运用在艺术设计上。他从中国传统的民族文化中提取部分纹样，对其进行取舍、重组和创新，从而与现代设计进行融合，创作出多个优秀设计作品。毫不夸张地说，靳埭强的成功在很大程度上是因为他在设计作品中注重对传统文化的渗透与创新融合。

在作品设计过程中，靳埭强充分吸取中华传统艺术文化的精髓，并站在现代化审美观念的基础上，对其加以改革、创新，创造出符合现代人审美的艺术作品。他还对西方的一些设计思想、设计观念和各种技法等进行取舍，还常常在设计中将中国传统艺术美学与西方艺术美学相融合，更具世界观赏性，充分体现中国传统文化的博大精深，同时也凸显了中国民族文化的文化自信。

例如，在2000年“第三届亚洲艺术节”上靳埭强设计的宣传招贴画。为了突出多国参与艺术节以及多国的艺术特色，靳埭强在传统中国戏曲脸谱的基础上对其进行了创新。比如他将脸谱分成不同的部分，每个部分具有不同的异国特色，将印度歌舞演员前额的艺术形象、中国京剧花旦眉眼的艺术形象、马来西亚脸谱中鼻饰的艺术形象、日本艺妓嘴唇的艺术形象充分有机融合在一张脸谱上，组成了脸谱的前额、眉眼、鼻子、嘴唇。从而将四国典型的艺术形象拼接而成了一个“人”，在充分彰显四国典型艺术文化的基础上，在对传统文化的认知和尊重上，彰显了艺术节的文化特色。

又如，靳埭强于2005年设计的《AGI眼中的柏林》海报。他运用中国民间典型的艺术之一——剪纸元素并对其进行创新，利用现代设计中的置换艺术手法，将中国传统的狮子踩球的舞蹈表演形象置换为柏林吉祥物——熊踩球的形象，惟妙惟肖地表现出了一种喜气洋洋的氛围。

靳埭强作为世界著名的设计大师，承担着将中国文化发扬光大的历史重任。在他诸多设计作品中，我们都能领会到中国深厚的传统文化底蕴。回顾靳埭强所创作的艺术作品，无不有着深刻哲学思想和美学特征，无不彰显着我国文化的自信。

参考文献：

[1] 孙绪曙. 解读靳埭强设计中文化内涵的体现[J]. 青年文学家，2012（11）：114.

[2] 程瑶，孙明海. 生命的信息——靳埭强作品审美初探[J]. 设计，2016（8）：118-119.

[3] 靳埭强，徐岚. 东西一贯物我融情：与靳埭强先生谈设计[J]. 美术观察，2014（6）：37-42.

[4] 曾玲. 浅谈现代设计的文化内涵：靳埭强作品的启示[J]. 轻工科技，2015（8）：129-130.

[5] 刘珣. 靳埭强艺术设计的美学特征分析[J]. 大舞台，2014(5)：67-68.

邓春蓉：长江师范学院美术学院讲师

一山　电脑　电子抽象绘画