



王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015 年

封面：王泽胤 凝聚（局部） 装置 钢铁 2016 年

【 卷首语 】

在新媒体时代，视觉的可能性得到了前所未有的激发。本期我刊着重关注了四川美术学院、中央美术学院新媒体艺术与影像艺术的一些近期活动，并且刊登了我院相关专业毕业生的一些优秀毕业作品，以待更多方家、朋友的关注和探讨。

本期的《艺术视野》栏目，我们荣幸邀请蓝庆伟先生和杨干先生对于《行走·曾家寨子》的创作理念与心路进行了生动的讲述披露，为我们对于当代艺术项目的创作构思的了解，提供了一个非常积极深刻的范本。

本期的《理论研究》栏目，我们又看到了一些新锐的研究成果。尤其是像数字图像修复技术在大足石刻保护中的应用，王海燕、黄永文的研究命题本身，即意味着我们这个时代最新锐的艺术与最古老的文化传统之间的息息相关、互为触动。新的时代呼唤着新的目光，而在这种年轻的注目下，古老的传统往往焕发出新的活力。

天津美术学院学报执行主编 邵亮

2016年8月

【 Editorial 】

In the new media era, visual possibilities have been stimulated unprecedentedly. In this issue, we focus on some recent activities of Sichuan Fine Arts Institute and China Central Academy of Fine Arts in terms of new media art and video art, and publish some outstanding graduation works of relevant majors of Tianjin Academy of Fine Arts, hoping to attract the attention and discussion from more experts and friends.

In Art Vision of this issue, we are honored to have invited Mr. Lan Qingwei and Mr. Yang Qian to share with us their creative ideas and thoughts about *Walking – Stockaded Village of Zeng Family* in a vivid way, providing us with an extremely positive and profound example which may help us in understanding the creative conception of contemporary art projects.

The Theoretical Research column of this issue presents some cutting-edge research results. Wang Haiyan and Huang Yongwen's research topic itself, the application of digital image inpainting technology to the conservation of Dazu Rock Carvings, means the close link and interaction between the most novel art of our times and the oldest cultural traditions. The new era calls for new vision, and the ancient traditions tend to show new vitality under the attention from the youth.

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

August 2016

新媒体艺术 与科技

New Media Art,
Science and Technology

本刊声明

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

北方美术

NORTHERN ART

天津美术学院学报
JOURNAL OF TIANJIN ACADEMY OF FINE ARTS

2016年第08期

总第107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
美术编辑	张 睿
整体设计	商 毅
网络编辑	苏 涛

编 委	王 帅 王伟毅 王丽莎
(按姓氏笔画排序)	王爱君 刘姝铭 祁海平
	李孝萱 李志强 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

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08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

目 录

■ 热点人物

王功新集评006

■ 展览现场

视觉与实景的碰撞——新媒介中的艺术再现姚 风 /023

时间测试：国际录像艺术研究观摩展综述韩雅俐 /033

天津美术学院实验艺术学院毕业作品选登/044

窥瞰与俯瞰的转换：行走的行动——杨干《行走·曾家寨子》蓝庆伟 /054

■ 理论研究

数字图像修复技术——大足石刻数字化保护与传播的基础王海燕 黄永文 /064

动画创新语言研究——动画设计中的创新艺术风格李铭实 /071

从构成主义到科技前卫——西方灯光艺术溯源石冠哲 /074

场所在当代艺术语境中的意义及文化效应——以当代装置艺术研究为例郝亚楠 /080

杜尚与摄影甘霞明 /082

■ 艺术生态

博物馆发展历史脉络中的文化战略意识初探吴立行 /084

关于中国艺术品价格评估体系的新思考——当代国画“九级区间价位法”模型探讨王友焱 苏 涛 何俊艺 /090

规矩诚设，不可欺以方圆——论中国艺术经纪人制度建立的必要性常 华 /094

产品定制趋势研究李 筠 /098

互联网生活与艺术之我见岳成蹊 /100

探寻现代民俗活动中的“艺术化”表现——以“祭敖包”为例王艺湘 腾格尔 /104

当代雕塑的观念化彭 博 /106

Contents

■ HOTSPOT FIGURES

Collection of Reviews and Criticisms on Wang Gongxin's Works	6
--	---

■ EXHIBITION REVIEWS

Collision Between Visual and Realistic View: Artistic Representation in New Media	Yao Feng /23
A Summary of Time Test: International Video Art Research Exhibition	Han Yali /33
Selected Graduation Works of Experimental Art School, TAFA.....	/44
Shift Between Peeping and Overlooking:	
An Action of Walking – Yang Qian's <i>Walking – Stockaded Village of Zeng Family</i>	Lan Qingwei /54

■ THEORETICAL RESEARCH

Digital Image Inpainting Technology:	
The Foundation of Digital Conservation and Dissemination of Dazu Rock Carvings.....	Wang Haiyan and Huang Yongwen /64
Research on Innovative Language of Animation: Innovative Art Style in Animation Design	Li Mingshi /71
From Constructivism to the Science and Technology Avant Garde: The Origin of Western Light Art	Shi Guanzhe /74
Significance and Cultural Effect of Place in the Context of Contemporary Art: Taking Research on Contemporary Installation Art as an Example.....	Hao Yanan /80
Duchamp and Photography.....	Gan Xiaming /82

■ ART ECOLOGY

A Preliminary Study of the Consciousness of Cultural Strategy in the Historical Development of Museums.....	Wu Lixing /84
New Reflection on Chinese Artwork Price Evaluation System: A Probe into the Model of “Nine-Level Interval Price Method” of Contemporary Traditional Chinese Painting	Wang Youyan, Su Tao and He Junyi /90
Nothing Can Be Accomplished Without Norms or Standards:	
On the Necessity of Establishing Art Broker System in China.....	Chang Hua /94
A Study of the Trend of Product Customization.....	Li Jun /98
My View on Internet Life and Art.....	Yue Chengxi /100
An Exploration into “Artistic” Expression of Modern Folk Activities:	
Taking “Oboo Festival” as an Example.....	Wang Yixiang and Tengger /104
Conceptualization of Contemporary Sculpture	Peng Bo /106

王功新集评

北京艺术家王功新所经历的正是中国发生巨大变化的时期，在此期间，中国似乎在一夜之间从一种社会状态变成了另一种。当然，对于艺术家来说，亲眼见证了这个变化，并且参与其中，汲取所得，这个过程就不是一蹴而就的了，而是充满了挑战和惊奇的一个个奇妙的瞬间。尽管王功新炙手可热的影视装置作品堪称反映当代中国社会腾飞过程的上乘之作，但是他却不仅仅只是这些变化的评论者，他还是中国新媒体艺术的一位先锋代表。在当时中国影视艺术只有很少的艺术发展空间，王功新的创作为其他艺术家的试验、成长以及展览创建了一个平台，开创了一个新的时期。

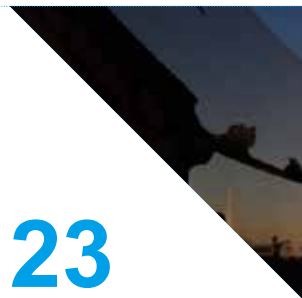
06



视觉与实景的碰撞 ——新媒介中的艺术再现

艺术与科技之间激荡而生的火花未来会为我们呈现出更多的可能性，而这需要现在的我们比以往任何时候都更加富有想象力，艺术被科技引领着去超越和改变，同时也需要警惕技术产生的冷漠化的现实触感以及外延上的模糊性。无论是艺术家还是观众，我们都将被带到一个无法逃避的平台上，感受艺术与技术对话过程中的相互介入与融合。艺术存在的环境已经充溢着科技与智能，而在这样一个前提下，艺术必然要涉取高科技领域的技术与知识，然后再回到艺术的角度，通过作品去阐述传达艺术家想要表达的一切。

23



数字图像修复技术 ——大足石刻数字化保护与传播的基础

数字图像修复研究还是大足石刻数字化工程非常重要的一部分，不仅能为后人留下宝贵的文化遗产数字资料，而且对后期的数字化保护、数字博物馆以及虚拟漫游展示与传播具有奠基性的意义，有利于促进大足石刻实现“互联网+”时代新型的传播方式。在满足艺术传播接受者在新媒体时代所形成的视觉经验与视觉心理的基础上，实现从“冷传播”到“热传播”、从“平面传播”到“立体传播”的转向，谋求大足石刻艺术传播在传播内容与传播方式上的多维化延伸，在传播影响力上的时空延伸。

64



博物馆发展历史脉络中的文化战略意识初探

文化战略的经济导向对于博物馆内部与外部起到了诸多不同层面的影响，不单纯只是经济的收益，实际上为政治、经济、文化价值观、教育、形象塑造、旅游与城市建设、城市名片等多方面皆带来各种新的可能性。而文化经济化与经济文化化两种不同取向在争议与讨论间也不断地促使博物馆尝试与之融合与实验。输出与引进则提供了博物馆在文化战略经济导向下的两种可能的经营选择方式，直接促使了博物馆与商业的高度联结。这不仅给旧有的博物馆带来冲击，也带来争议。无论如何，事实是，它激励了新的博物馆建设浪潮，更影响了全世界博物馆的经营模式；竞争机制的设计及文化创造的能力决定了博物馆的文化经济发展性。

84



关于中国艺术品价格评估体系的新思考 ——当代国画“九级区间价位法”模型探讨

“九级区间价位法”通过采集典型性代表艺术家的信息，确定基本的艺术家分级、价位区间、影响价格指标因素等，因为艺术家经过严格筛选带有典型性特点，确定的参数基本真实可信。以此为基础，将网站平台的艺术家审核分级定价，进行交易，通过不断的交易数据积累完善分级、价位区间及对应的各项价格指标。凭借数据的积累，运用数学模型进行作品价格评估，根据多元线性回归理论，作品的估价将越来越精确，越来越接近作品的真实市场成交价格。

90



编者按：作为中国最早从事媒体创作的艺术家，二十几年来，王功新的作品中始终保持着强烈的探索精神和实验意识。在这个一切“虚拟”的时代，他却渴望用作品将实象、虚象相结合，从而唤起人们真实的视觉记忆。

Editor's note: As one of the earliest artists in China

engaged in media creation, Wang Gongxin has always maintained a strong sense of exploration and experiment in his works for more than twenty years. In this era in which “virtual” things prevail, he is eager to arouse the people’s real visual memory by combining real and virtual images in his works.

王功新集评

Collection of Reviews and Criticisms on Wang Gongxin's Works



王功新 布鲁克林的天空——在北京挖一个洞 装置作品 1995 年



王功新 两立方米 影像装置 1996 年

王功新属于在白南准和比利·维奥拉的美学传统中成长起来的第一代中国影像艺术家，这个传统既充满着对影像的各种技术性冒险的热情，也保持着对人的各种超验性和现实性主题的兴趣。作为一种“后现代”媒体，影像艺术来源于大众电视和便携录像技术的发展，但却天然地具备了反抗电视美学和技术控制的背反性格，这种叛逆一方面表现为对大众叙事的反抗，一方面则表现为对电视制度的挑衅，正是这种背反性格塑造了影像艺术特殊的美学：它不制造欲望，却肆无忌惮地放大、变异欲望；它不拒绝梦幻，却热衷于拆穿梦幻的虚伪性质；它本能地抗拒大众影像媚俗、娱乐本性中

“惊人的弱智”（桑塔格：“百年电影回眸”，《重点所在》），希望像小说那样，把对时间和空间的思考纳入到“对被遗忘的存在进行探究”的范畴（昆德拉：《小说的艺术》），虽然好的电影和电视节目也可以做到这点，但当它做到时，它就接近了影像艺术，如戈达尔、法斯宾德或是“直接电影”。在技术中挑战技术，在体系内反抗体系，这就是影像艺术鲜明的现代性，就像弗雷德·巴斯克（Fred Barzk）说的那样：“我们要在电视中创造出新的问题，以便能够摧毁现在的体系。”

——黄专

经过 20 多年的探索，王功新成功地在图像、影像、空



王功新 关联——与 Ya 有关 9 屏影像装置 2014 年
 王功新 关联——与 Ya 有关 9 屏影像装置 2014 年





王功新 关联——与 Ya 有关 9 屏影像装置 2014 年
 王功新 关联——与 Ya 有关 9 屏影像装置 2014 年





王功新 另一种乒乓规则 3屏 同步影像装置 2014 年



王功新 另一种乒乓规则 3屏 同步影像装置 2014 年



王功新 另一种乒乓规则 3屏 同步影像装置 2014 年



王功新 另一种乒乓规则 3屏 同步影像装置 2014 年



王功新 你在哪儿？ 6 频道 18 屏 影像装置 2004 年



王功新 你在哪儿？ 6 频道 18 屏 影像装置 2004 年

间中找到了一种张力关系，将观众从现实中疏散。王功新似乎试图以此昭告，录像不再是干瘪的概念艺术，而是一系列图像造成的体验，由此，世界以一种特殊方式出现在观众面前。图像之于王功新甚至不是一个坚实的存在，艺术家早期的作品中对于现实和感受的断裂之关注逐渐转变为对于图像连续观看的强行截断——从最早《布鲁克林天空》中那个虚无的声音到《红门》中闭合的大门，再到《今晚有风》中不均匀的播放速度。与此同时，王功新又在电子图像的铺陈中，设立一个个虚空的对立面：蓝色的天空（《布鲁克林的天空》）、斑点的大海（《面子》）、坚实的大地（《我的太阳》）、深邃的未来（《行走》）或者被完全抽离的时空（《画室》）。如果说这些现实的图像就是我们的“世界”的话，那么作品中这些图像的虚空的对面有如海德格尔笔下的“大地”，大地是沉寂而封闭的，世界却是开放而外露的——“世界和大地本质上彼此有别，但却相依为命”。高分辨率的现实图像和虚无的空间彼此依存，两者构成了“在场”与“不在场”、“遮蔽”与“去蔽”的关系。虚无的空间以一种“不在场”的方式赋予了现实图像以无限的可能性，它作为“在场”现

实图像的基座、背景而存在。

——皮力

北京艺术家王功新所经历的正是中国发生巨大变化的时期，在此期间，中国似乎在一夜之间从一种社会状态变成了另一种。当然，对于艺术家来说，亲眼见证了这个变化，并且参与其中，汲取所得，这个过程就不是一蹴而就的了，而是充满了挑战和惊奇的一个个奇妙的瞬间。尽管王功新炙手可热的影视装置作品堪称反映当代中国社会腾飞过程的上乘之作，但是他却不仅仅只是这些变化的评论者，他还是中国新媒体艺术的一位先锋代表。在当时中国影视艺术只有很少的艺术发展空间，王功新的创作为其他艺术家的试验、成长以及展览创建了一个平台，开创了一个新的时期。有了这个经验，王功新建立一个新媒体放映的试验性场所，于是 loft 诞生了。这是一个不正式的场所，位于他弟弟经营的饭店背后。……就在这个场所里，北京艺术家会聚在一起，听演讲，参加小组论坛，以及欣赏中国最前沿的电影。1996 年王功新参加精品艺术杭州学院由丘志杰策展的第一次新媒体艺术



王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015年



王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015年

展，之后过了几年，该学院建立了中国第一个新媒体系。那时，王功新被看作是中国第一代媒体艺术家中的先锋代表。

——芭芭拉·波拉克

王功新是中国最有名望的录像艺术家之一，但他始终认为设备配件只是次要的，只不过是探索通往艺术世界新途径



王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015年

的小小窗口。“我热爱新发明，因为它给我更多的可能性。但我想最终观众应该忽略这些硬件。技术只是让我找到一个新突破的手段而已。”满脑子新奇想法，如少年般好奇的王功新也有严肃的一面。这位46岁的地道北京人成长于喧嚣的文革时期。他说母亲独自将他拉扯大，因为父亲长时期在



王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015年

王功新 上拍的血色 5屏影像装置 2015年





王功新 向前 多媒体影像装置 2008年



王功新 谁的画室 9屏影像装置 2015年



王功新 雨，或水 6 频道 32 屏影像装置 2010 年

功新 雨，或水 6 频道 32 屏影像装置 2010 年





王功新 雨，或水 6 频道 32 屏影像装置 2010 年
 功新 雨，或水 6 频道 32 屏影像装置 2010 年





王功新 与邻居无关 影像装置 2009 年

牛棚里。“我母亲和高中美术老师鼓励我画画。”他说。早年经历自然对王功新的艺术有着至深的影响，这些少年时代不可磨灭的记忆令王功新创作出很多极其复杂的作品。

1982年，王功新毕业于北京首都师范大学美术系，此后留校教授油画五年。1987年他与同为艺术家的妻子林天苗，一起远赴美国——王功新进入纽约州立大学科特兰分校继续学习艺术，而林天苗则在纺织业做自由设计人。每到暑假，王功新就靠各种临时工作来维持生计。他说：“我给街头路人画像，赚个几美元，和艾未未就是这么认识的——他也在街头画像，像我和其他人一样。”当林天苗自由设计师的工作有了进展，王功新就能不去街头画像了。慢慢地，夫妇俩还在城里建立了自己的工作室。“有了工作室以后，我又开始画画。但我不再走以前现实主义的老风格，我的作品开始变得更加抽象。”王功新说。从1994年开始，夫妇俩开始常回北京。王功新决定不再画画而做起了装置，因为他觉得，作为一个画家，自己找不到新的突破点。回国后的1995年，王功新在自己北京的四合院里完成了第一个录像作品《布鲁克林的天空》，这也是首个装置作品的一部分。

——斯塔西·达夫

2002年上海双年展上王功新和林天苗的合作作品《这里，或那里》融合了林的雕像与王的录像。作品中六个真人大小的模特衣着华美的白色长袍，流溢着胆怯的美丽与病态的生殖力。精细缠绕的丝线小球从衣襟缺口涌出散布在袍面上，像是衣领上的附属物倾泻而下。每个模特都在录像投影仪前摆出颇具戏剧性的姿态，录像上播的是衣着相同的真人模特走过花园，穿过半拆的四合院，流连于荒废厂房和荒凉之地。排成一圈的投影机象征着中国园林的圆形门洞，从传统意义上展现外部世界的特定景象。半是歌特传说，半是科幻废墟，《这里，或那里》描绘出了一个颠三倒四、阴阳错乱的世界，同时又在暗示时过境迁的转变会带来重生。2003年，王功新参加了日本北部新潟县的越后妻有三年展，此次他的装置艺术参展作品的核心就是变化。在二楼一个设置成米商的废弃木屋的房间里，王功新将缓慢移动的交通流投映在家常低矮的木饭桌上，每个桌面上都被米堆覆盖。《米的雪》捕捉了严冬的循环反复，表现了当地商品——米的盛况不再，早已贬值，拼不过世界各地的汉堡面包。如今各处媒体从业者都在苦苦探索艺术家当何为。十年前，中国仅有35位媒体艺术家，2008年则是数以千计。王功新、林天苗



王功新 欧尾狮欢迎你 影像装置 2003 年

王功新 欧尾狮欢迎你 影像装置 2003 年

王功新 欧尾狮欢迎你 影像装置 2003 年





王功新 同步 20 屏影像装置 2008 年

和张培力仍然在不遗余力地推进艺术的发展，担当后继艺术家的良师益友。他们的那些创造性想法与视觉艺术、文学、科学和设计紧密相通，将在未来很长一段时间里激励观者，启发大众。

——芭芭拉·伦敦

王功新是满怀理想或野心勃勃的中国第一代艺术家，用王功新的话说就是和 70、80 后不一样，他们这一代人还有那么一点理想主义，是比较累的一代，当然这也是因为他们心里的那份社会责任感。1995 年从美国回来后，王功新除了继续自己的创作以外，还有几件事情是终身难忘的。他回国后的第一件作品《布鲁克林的天空》在回国不久问世了，也因为这个作品，王功新成为第一个国内开放私人工作室的人。要知道在那个看似并不遥远的年代，却鲜少有人见过装置和影像，更不知道如何去实现。他们把唯一的希望寄托在外国记者的报道上，幻想着通过这种途径出去参加展览。可以说正是从王功新的那口“井”开始，很多艺术家都开始尝试在家里做行为艺术、办展览，因为当时没有任何画廊去操作这些事情。这些在今天看上去稀松平常的事情，在当时却还面临着被警察随时封掉的危险。可以说，《布鲁克林的天空》除了作品本身承载的意义还同时具备了公共意义和社会意义。这是其一。其二是藏酷——北京前 798 时代的艺术文化中心，这个圈里人无人不知的地方。它是王功新于 1999 年和 2000 年间在三里屯创立的一个酒吧和西餐厅，由他和林天苗共同设计。利用底下的一层做了一个新媒体艺术空间，也就是北京当年艺术圈子的轴心地带。也因为北京的圈子具备独特的氛围，所以无论是写诗的，还是搞文学、搞音乐的都能融洽地聚集在一起，像崔健、冯小刚当时也都是一个圈儿里的。王功新义务性地成为了艺术总监，策划展览，做了中国第一个非营利性的空间，他几乎是搭着钱在玩，还为艺术家们免费提供酒水。现在 798 做的新闻发布会、研讨会等等，那时候的藏酷也全在干，包括“卡塞尔文献展”到北京见艺术家的研讨会、第一届广州三年展发布会、长征空间成立发布会都在那。……王功新说他们那个时候除了关心自己的作品，还会有另一种期待。

——罗颖

如今，在以影像艺术为媒介的艺术创作中，王功新的作

品可以被看作是最活跃、最具代表性，亦相当富于时代感。作品《关联——与 ya 有关》的题目从根本上说是与“呀”字的发音有关，而这也恰好成为影像创作的起点——在中国戏剧中，例如京剧“呀”通常作为开场白被使用着，这就很清楚地表明王功新的艺术创作是基于中国传统文化所做的陈述。由九个频道组成的影像装置，使作品在意象上可以形象化地从一个屏幕自如地转换到下一个，进而构成一个完美的循环播放的模式。高度形象化的表达方式向观者展现的是王功新跳跃的、行云流水般的想象力，而强有力的原声音乐则强化了他作品所蕴含的意象性，也是开启他影像画面可视性的关键所在。他的作品中所涉猎的图像涵盖了众多领域：从黑白视图的竹林到有着全身行头的京剧演员，从夜总会的舞者转换到有着催眠性质的音乐，等等。最初的视线落点，令所有的一切都看似很随意，实际上在这种无序的表象下是做了刻意安排的；当所有的可视画面在九个屏幕间顺其自然地播放并切换，则在无意间弥补了作品在装置上未经加工的粗糙感，让观者可以感受到王功新在此所建立的构架意识，而它在某种程度上则暗示了他个人的情感和思想。

——乔纳森·古德曼

在远离北京众多艺术区的地方，对于几乎很少和艺术接触的人群来讲，王功新用一种简单而易懂的叙述语言挑战艺术的神圣性。他拿艺术的定义与那些着迷于此的观众们对质——如果这不是艺术，那它是什么？《与邻居无关》同时还反映了居民小社区的消逝，唤起了人们对于像这家大饼店一样的传统家族企业的怀念之情。自从 1994 年从美国回国后，王功新一直寻求根植于主流文化的语境。食物及其文化，对于中国来说是两个处于核心地位的重要问题，这也是王功新最近在其作品中频繁关注的主题。在此，王功新成功地利用这样一个独特而意想不到的艺术语境，通过其作品向我们展示：小的空间一样可以创作出成功的艺术作品，当代艺术也可以和人们认为离它遥不可及的那些小胡同及街坊邻里们展开对话。

——李·安布洛奇

摘录整理：王楠楠

王楠楠：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

视觉与实景的碰撞

——新媒介中的艺术再现

Collision Between Visual and Realistic View: Artistic Representation in New Media

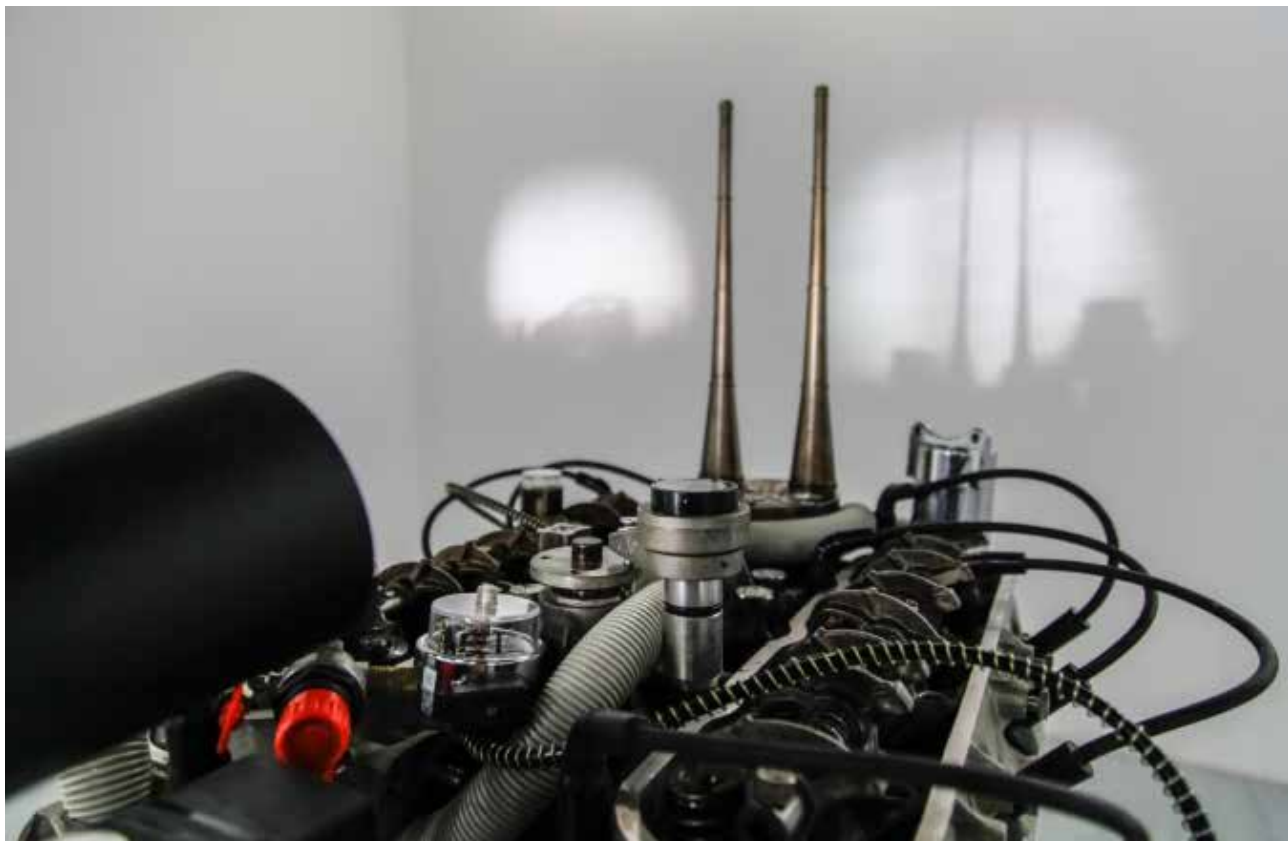
姚 风 /Yao Feng

编者按：此次参与“虚拟车间——互动媒体艺术展”的艺术家们通过“VR/AR”技术载体，GPS 导航、互动机械作为媒介，运用电脑电波技术、眼动技术、智能感应技术等，聚焦当下科学技术如何呈现现实社会所产生的问题或者可能产生的问题，以及艺术家思考、解决这些问题的方式与途径。艺术家们通过作品介质，将观者限定在其创造的“假象”之中，通过与观者互动捕捉观者的反应，使其作品成为一个完整的命题。他们利用新兴技术来进行创作的目的，从来都不是为了区别虚拟与现实，而是试图打破二者之间的维度壁垒，使人们的目光重新聚焦于现实问题或可能产生的问题这一根本之上。

Editor's note: Using computer electric wave technology, eye tracking technology, smart sensing technology, etc., with

“VR/AR” technology as carriers and GPS navigation and interactive machinery as mediums, the artists participating in this “Virtual Workshop: Interactive Media Art Exhibition” focus on the ways of presenting problems that arise or are likely to arise in real society through science and technology, as well as the modes and ways the artists think about and solve these problems. The artists confine the viewers, through their works, to the “illusions” they have created, and capture the reactions of the viewers by interacting with them, making their works a complete proposition. Their purposes of using the emerging technologies to create artworks is never to distinguish the virtual world from reality, but to break the dimensional barriers between them, in order to bring people's attention back to real problems or the problems that are likely to arise.

焦兴涛 奇迹 尺度可变





张增增 造物 200×40×40cm



张增增 造物 200×40×40cm



张增增 砍头



张增增 砍头

展览链接：

虚拟车间——互动媒体艺术展

展览时间：2016年6月20日—7月5日

开幕时间：2016年6月20日 16:00

展览地点：重庆两江新区海王星创意岛

艺术总监：焦兴涛

技术总监：季平

策展人：孙鹏

主办单位：重庆高科集团有限公司、四川美术学院雕塑系、妙果数码

参展人员：焦兴涛、唐勇、张翔、张增增、李娜、张超 + 丁凤莲、张晓影、胡晓林



张翔 几何 尺度可变

2016年6月20日，由重庆高科集团、四川美术学院雕塑系、妙果数码共同主办，焦兴涛担任艺术总监，季平担任技术总监，孙鹏担任策展人的“虚拟车间——互动媒体艺术展”在重庆两江新区海王星创意岛揭幕。艺术家焦兴涛、唐勇、张翔、张增增、李娜、张超+丁凤莲、张晓影、胡晓林等来自四川美术学院的师生群体为我们展现了一系列科技与雕塑艺术结合的作品，这些作品都充分体现出雕塑艺术与VR（Virtual Reality，虚拟现实，简称VR，又译作灵境、幻真）、AR（Augmented Reality，增强现实，简称AR，也

被称为混合现实）等新技术的结合。艺术家们利用VR眼镜、GPS导航、互动机械作为媒介，运用脑电波技术、眼动技术、智能感应技术等，引导观者与作品互动，让观众能真正参与，并完成艺术家作品的创作。

雅昌艺术网评论称其为“一场不像‘雕塑’的雕塑展”，因为此次“虚拟车间——互动媒体艺术展”不同于常规的雕塑展，此次展览的作品突破了传统雕塑的概念，不再是一个孤立的作品，而是结合了当下最新潮的VR、AR技术，在增加了观众与作品互动性的同时，也体现出雕塑艺术在未来

创作中更多的可能性。VR、AR 技术的介入,使观众游走于虚拟与现实之间,模糊了虚拟与现实的边界。当下,雕塑艺术的核心经过了技术、形式、观念的演变,雕塑的装置化和观念化的趋势已不再新鲜。以往艺术家们一直在体现雕塑作品观念的物质化,而如今,VR、AR 等一些新的技术和雕塑艺术结合后,对雕塑艺术原有的观念产生了颠覆性的冲击,对雕塑的概念也会有一个重新的认知,你可以在一个空间里看不到任何物质实体,但可以看到或感知到雕塑的概念。一次雕塑作品的展览可以成为一场互动的、沉浸式的体验。

四川美术学院院长庞茂琨表示:“此次展览为传统艺术和新技术相互融合创造了可能,也为其在雕塑系的创作发展新方向上进行了有益的探索。”

VR 技术与艺术结合的新型展览方式

身临其境的全新感官体验给予观者一个大呼神奇的未来雕塑展,艺术家使用虚拟雕塑为我们展示未来的创造力。

本次“虚拟车间——互动媒体艺术展”雕塑展展出的 11 组作品中,包含有四川美术学院雕塑系主任、著名雕塑家焦兴涛的作品《奇迹》,作品中有四个装置化的小景观:旗杆、世贸双子大楼、烟囱、路边小车,作品在墙上的投影会因为观众脑电波注意力的变化而发生改变,在现实与想象之间建立直观而奇妙的联系。观察者戴上专业工具后,必须集中注意力,在墙上投影仪上的画面随机发生变化。以旗杆为例,只要观察者集中注意力,旗杆便会从最底部缓缓伸起,如果注意力一分散,旗杆便又坠落下去。观众脑电波随意发生改变,他所看到的雕塑也将发生改变,一百个人会看到一百个不同的雕塑。

此前川美雕塑系举办“明天当代雕塑奖”期间,终评委员会成员、深圳雕塑院院长、批评家孙振华接受采访时谈到过:“雕塑发展至今,呈现出多元化的面貌和现实。并不一定是说我们的每一次探索都是成熟、成功的,但在这其中我们能够找到更多的可能性,特别是‘新’,这会对我们当年青年雕塑家开阔眼界、开拓思路有所帮助。”在高科技领域探索的雕塑艺术家们更为看重的正是雕塑的新思想和新方法。

你的意识决定他们的雕塑 观展者与艺术家内心的沟通

参展艺术家张翔的作品名为《几何》,画面呈现出一条深长的巷道,在其端头架着一台旧式显示器,里面播放着四个影像:一句爱的表达、一段正在播报的社会新闻、一个正在发生争吵的现场、一个日常的蚂蚁搬家的场景。

一开始,因为距离太远的原因,观众在第一时间可能看不大清这个故事的完整内容,这将诱发观者向前行走。但现场效果却恰恰相反,当人们不断向显示器逼近的时候,画面在不断成倍放大,越是靠近显示器,画面越大,就越看不清全局,直到最后只能看到四个视频影像放大后所形成的像素图形。

同样在新技术中令作品产生别样美感和意味的还有参展艺术家张增增。他的三件作品包括《造物》《轻了四斤多》《无形之形》,它们都运用了 VR 技术。以《造物》为例,观众站在窗前,戴上脑电波意念控制器即可透过屏幕做的“窗户”,看到自己的脑电波在地上塑造生成的一个三维立体雕塑,它的形体变化、生长速度以及最终的形态取决于观者当时的脑电波变化。作品《无形之形》采用的是我们今天观看世界的“主要方式”——手机或者 iPad 屏幕看那片空间,有一个撑满空间的大铁球,观众举着手机通过调整自己与作品的距离和角度来观看作品的局部或者整体。与此同时,观众扫描二维码给手机安装上准备好的软件,通过纸媒或者网络传播,让更多的人足不出户就可以 360 度观看这件雕塑作品。用艺术家自己的话来说就是:“这件《无形之形》的铁球用 AR 技术瞬间从美术馆的空间里飞到了千家万户,有了无数的分身。”张增增在《一不留神跨了界》文章中还写道:“经过这件作品的磨合大家对这种跨界的作品开始有了大胆的创意与理性可行技术结合的基本概念——用稳定成熟的技术实现有问题意识的作品,平衡好技术与艺术之间的关系,不能炫技,但又要把问题点到位。彼此在各自领域已经浸泡十年之余,隔行如隔山,虽对彼此专业知之皮毛,但都有心于跨界合作取长补短,在隔着彼此的大山中打通一条连接艺术与科技的隧道。”

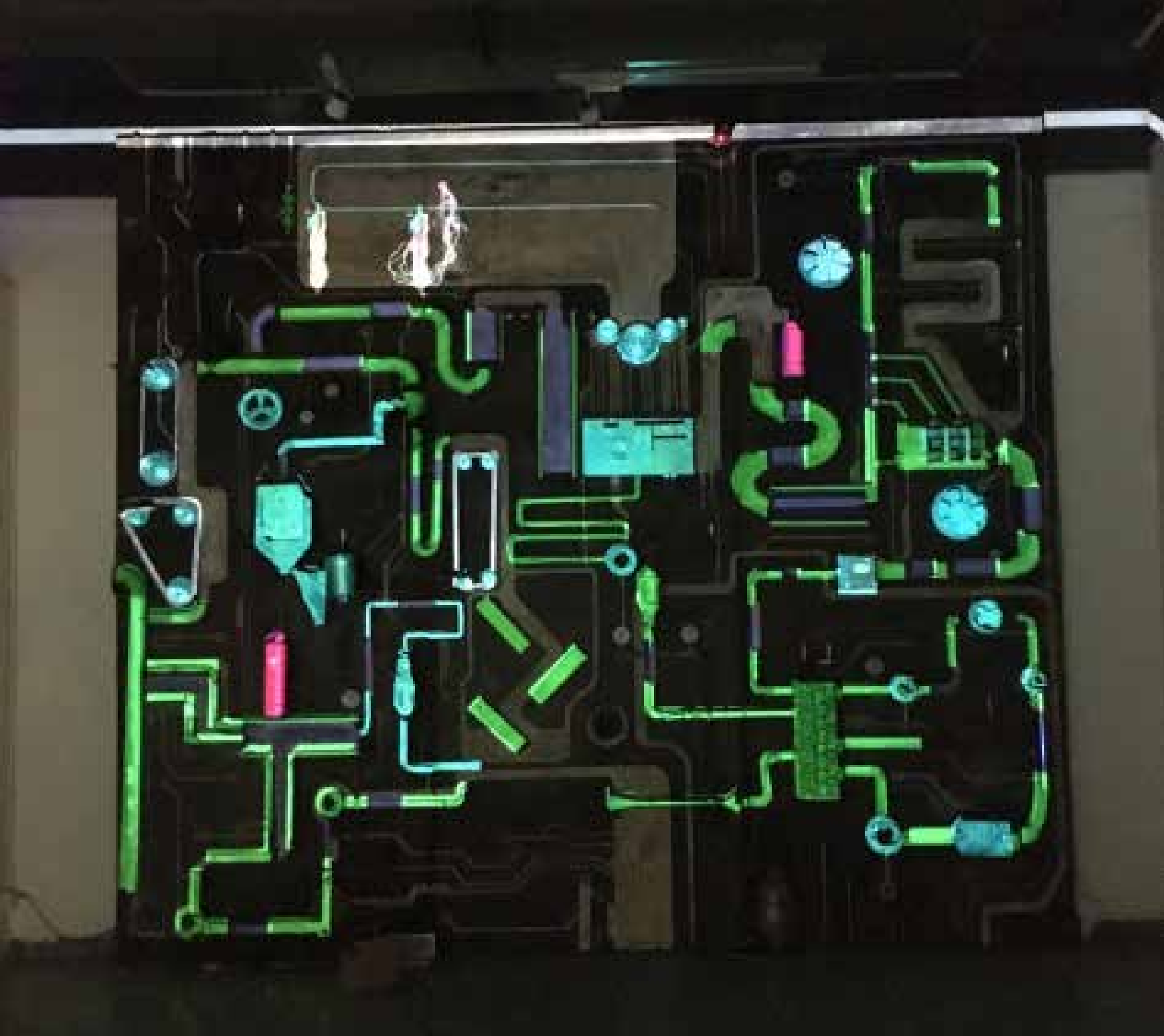
艺术家张超和其母亲丁凤莲共同完成的作品《墙》,采用了 GPS 技术,将艺术家张超的行动路线用激光投射在铁墙上,其母亲则根据激光点移动的位置用电动磨机实时追踪,并打磨出一条表现行动轨迹的线,铁墙的另一面是张超实时位移的视频。由于艺术家与其母亲难得一见,母亲甚至不知道儿子做的艺术到底是什么,所以这条看似平常的线,包含了太多复杂的情绪、关爱与感情,使这样单一的线条变得十分厚重。

雕塑系学生胡晓林带来的作品《A-N 之间》,灵感来源于食品安全。胡晓林介绍说,自己的作品就像一个小的“工厂剧场”,展现的是人们利用自己的智慧(小聪明)把 A 物质变成与之毫不相关的 N 物质。她在作品中采用机械装置、影像、增强现实等将“人”作为食物的原材料被“分解”,并且通过类似化学实验和工厂流水线作业的装置最终形成一道美食。“我的作品隐喻为‘自食其果’,其实也讽刺了当今社会一些食品安全问题。”

除了食品安全这一主题,自然生态的主题也获得不少关注。唐勇的作品《平衡》十分唯美,一幅大的投影面前竖立着一棵白色的树,看上去一切都很自然,但当人走到白色树木旁边时,画面中的树木便会左右倾斜。“自然生态总是在自有的规律中轮回,保持着和谐与生机,而人的过度介入与强势操控,是人类在满足欲念的同时,将生态系统的平衡推向失控。”唐勇如是说。作品以自然生态为主题,希望在人的共同参与、互动协调过程中抛出问题,直面危机,从这一游戏中得以思考。恰如策展人孙鹏所说的那样:“不



张超、丁凤莲 墙 尺度可变



胡晓林 A-N 之间 金属、影像等互动多媒体 450×400cm 2016 年

同于以往的雕塑展览，这次的雕塑展主要体现了两大主张：第一是从雕塑出发，所有的作品均以雕塑为根基，进行设计和构思；第二是在作品中都有深刻的思想主张和内涵，能够透过不同的作品感受到创作者隐藏在其中的不同意蕴。”

虚拟现实时代的艺术——艺术与科技的对话

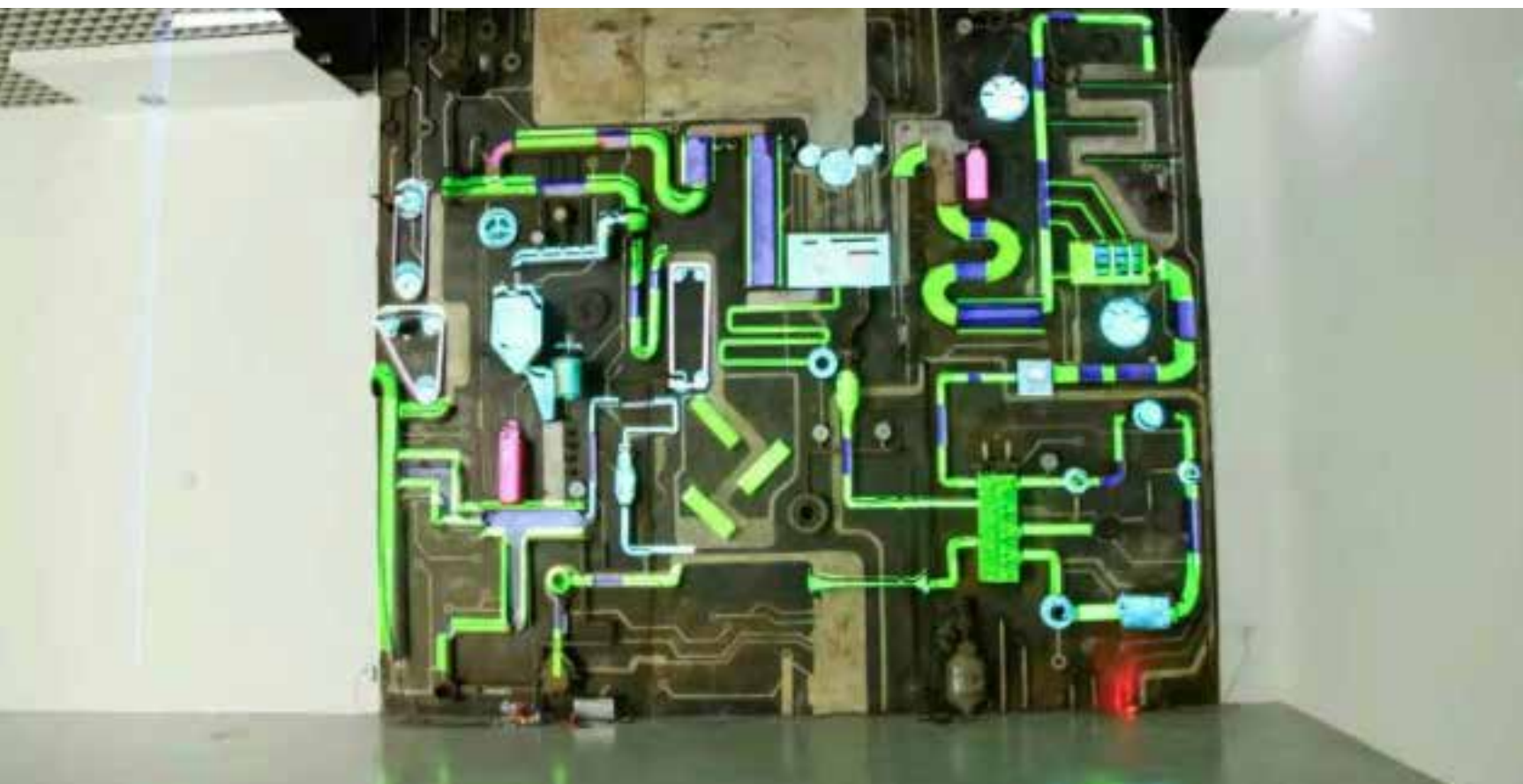
2016 年可谓是虚拟现实技术爆发的元年，伴随着 VR 游戏、VR 医疗、VR 教育、VR 设计等“VR+”的出现，VR 介入雕塑的新作品也逐渐呈现在人们眼前。孙鹏说：“在新技术日新月异的更替状态下，今天几乎一切艺术实践都态

度明确：拒绝为已经过时的技术留下空间。艺术家因此享有了从未有过的创作自由，过程中又被技术的包裹层层包起。”面对虚拟现实技术的大范围扩张，笔者认为 VR 技术所营造的虚拟现实环境或将助力目前艺术发展的技术升级。

据了解，VR 技术最初是由美国 VPL 公司创建人拉尼尔（Jaron Lanier）在 20 世纪 80 年代初提出的。其具体内涵是：综合利用计算机图形系统和各种现实及控制等接口设备，在计算机上生成的、可交互的三维环境中提供沉浸感觉的技术。作为一种沉浸感极强的技术，VR 虚拟现实技术的融入



胡晓林 A-N 之间 金属、影像等互动多媒体 450 × 400cm 2016 年
 胡晓林 A-N 之间 金属、影像等互动多媒体 450 × 400cm 2016 年





李娜 平衡木 230×200×140cm



李娜 啪 200×130cm

将会为艺术家等提供新的思路，新的可能。

这股汹涌的 VR 大潮看似突然来袭，但虚拟现实的产生和发展，实际上自上世纪 80 年代起已经历了四五十年的时间，它并不是一个新颖的技术，而真正新颖的是我们接触、利用它的方式。这项技术集结了计算机图形、计算机仿真、人工智能、感应、显示及网络并行处理等技术的最新成果。简单地说，虚拟现实就是利用电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界，提供给使用者以视觉为基础的感官模拟，让使用者感觉仿佛身临其境，可以及时地、打破场域限制地来观察三维空间内的事物，它具备三“I”特征：Immersion（沉浸）、Interaction（交互）、Imagination（想象）。

VR 正以何种方式改变着雕塑艺术家的创作、艺术品的展示及观看方式？新时代的视觉艺术家和艺术机构，该如何对这种新型的机遇做出判断与反应？另外，从观者角度来说，VR 技术是否正改变着我们观看和体验艺术的方式？虚拟现实、艺术与科技之间擦出的绚烂火花，正是我们需要持续关注 and 深入探讨的核心所在。

策展人孙鹏谈到此次展览中的作品既使用了技术，也保留了逻辑的关系，不是跟着科技的技术往前走，而是让技术如何承载思想。希望通过这次的展览能带来一些启发与超越。从雕塑出发，也具有一定的前沿性。“现今，互动媒体艺术过度依赖技术，这对艺术本身发展是具有破坏性的。娱乐化、无厘头和荒诞曾经发挥过举足轻重的作用，现今，当废墟、不屑、杂乱、我行我素的皇帝新衣被越来越多的人穿戴，已经让艺术领域自身失去了自信，更何况是将当代艺术对话公众。于是，焦兴涛带领雕塑系的师生，重新回归到艺术本身，试图重新从雕塑出发，寻找答案。除了从共时性范围内的方法出发，他也试图回到生产中国当代艺术的历史时代，讨论雕塑如何表现氛围。”“雕塑系的艺术家与装置艺术挨得比较近，他们的优势在于不惧怕固体，既有手工也对应了技术。作品中试图保留了雕塑的质感，也讨论了雕塑的虚实空间与计算机所产生的空间的关系，从作品中我们也能看到很多心理层面、真实空间和虚拟空间。艺术家们既使用新技术，又对新技术保持着时刻的警惕，既试探着新技术的实现能力，又揭示着由技术革新引起的人和社会危机。观众

可以从中发现艺术家在处理新技术时的共同点，即他们在技术的使用上保持了最为严苛的节制，在观念和思想启发上保持了最为干净的逻辑。”

“一日千里的技术和科技迅速改变我们的生活经验，雕塑在今天早已从古典形态中出走，成为一个游荡在艺术与生活之间的搅局者，不断突破的边界在不断重新定义‘何为雕塑’。对于雕塑亦是如此，没有钢铁的发明，钢结构在建筑上的率先运用，上世纪 40、50 年代以钢铁为焊接的新材料就不可能出现，再到 50、60 年代，电视机观看方式的出现，让艺术家有了录像艺术，我们能从白南准的作品中看到这些变化。因此，从这条线索中我们能清楚地看到艺术与技术之间的关系。早在 2014 年，我们与妙果数码就在探讨 VR、AR 技术如何与今天的艺术形式，尤其是与雕塑领域之间的融合和新发现，其交叉学科的部分带给了我们新的体验和艺术经验。‘虚拟车间’中的‘车间’相当于工业化生产，涵盖着雕塑非常重要的定义，给艺术宽泛的理解方式。模拟现实和增强现实技术所产生的‘虚拟’，相对于我们的身体和物质感，最终会变成意识不到的真实。因此，‘虚拟车间’是在讨论传统艺术形式如何通过技术的改造或交叉，能够凤凰涅槃或者重生。此外，川美雕塑系的四个工作室中就有跨媒介工作室，不仅仅讨论的是技术，还有人的行为和机械方式等带来的变化。”焦兴涛如是说。谈到艺术与科技的关系时焦兴涛表示：“艺术与科技的关系是一个由来已久的话题，近 100 年艺术史和世界史的发展表明了技术的进步对艺术的改变是非常之大的。以欧洲古典油画为例，当画家用小孔成像这一不成文的规矩来描绘创作对象时，就相当于今天我们用照片或者电脑来作画，这一技术的掌握使得写实不再那么神秘。又比如法国埃菲尔铁塔的建成改变了艺术家观看世界的方式，艺术家从 100 多米的高空俯瞰大地，从平视转向俯视的过程中，对西方现代艺术发展平面性和抽象绘画具有引导和启发的作用。因此，某种角度而言，新艺术的震撼和新技术的发明有着直接的关系。就雕塑而言，未来可能性，的确是在现有边界之外的。”

艺术与科技之间激荡而生的火花未来会为我们呈现出更多的可能性，而这需要现在的我们比以往任何时候都更加富有想象力，艺术被科技引领着去超越和改变，同时也需要



张晓影 在云端 VR头盔、手柄 400×300×250cm 2016年

警惕技术产生的冷漠化的现实触感以及外延上的模糊性。无论是艺术家还是观众，我们都将被带到一个无法逃避的平台上，感受艺术与技术对话过程中的相互介入与融合。艺术存在的环境已经充溢着科技与智能，而在这样一个前提下，艺术必然要涉取高科技领域的技术与知识，然后再回到艺术的角度，通过作品去阐述传达艺术家想要表达的一切。

诚如爱因斯坦所言：“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括着世界的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”

姚 风：云南艺术学院在读研究生

时间测试：国际录像艺术研究观摩展综述

A Summary of Time Test: International Video Art Research Exhibition

韩雅俐 / Han Yali

编者按：伴随着当代艺术全球化的整体趋势，录像艺术作为新生代的艺术形式，在上世纪六七十年代开始崭露头角，并在新媒体艺术快速发展的今天，跻身于世界当代艺术的主流样式之中。然而录像艺术相对于绘画、雕塑等传统艺术而言，其本体性语言特征及审美意识观念始终处于模糊混沌之中。本期所关注的展览“时间测试”梳理了近 50 年的录像艺术发展脉络，集中展现其发展过程中具有里程碑意义的艺术作品，还邀请国内外学者共同探讨录像艺术的学术价值及发展空间。

Editor's note: Along with the overall trend of globalization of contemporary art, video art, as a new art form, gaining much attention in the 1960-70s, has entered into the mainstream of the world's contemporary art where new media art experiences a rapid growth. However, compared with traditional art like painting and sculpture, video art is obscure and vague both in its ontological language characteristics and aesthetic consciousness. The exhibition "Time Test" focuses on the development of video art in the past five decades, presenting milestone works created in this course of time. It also invites scholars from home and abroad to discuss the academic value and the development prospects of video art.

“时间测试：国际录像艺术研究观摩展”（后简称“时间测试”）是由中央美术学院美术馆联合美国密歇根州立大学布罗德美术馆共同策划的影像展览。该展以录像艺术的发生、发展为主轴，分别由两个互有关联又相对独立的单元组成：第一部分由凯特琳·多尔蒂策划的“移动的时间：录像艺术 50 年，1965—2015”（Section I - Moving Time: Video Art at 50, 1965—2015）；另一部分是董冰峰、王春辰策展的“屏幕测试：1980 年代以来的华人录像艺术”（Section II -



展览海报

Screen Test: Chinese Video Art Since 1980s)。两个部分相互呼应，共同呈现出近 50 年以来中外艺术家的典型录像作品。关于展览使用“录像艺术”而非“影像艺术”之称呼，中央美术学院美术馆王璜生馆长指出，策划本次展览的出发点更是对新的媒介艺术的发生及发展过程的学术意义描述和研究。

中国录像艺术在 20 世纪 80 年代末开始受到来自德国等西方国家录像艺术的影响，并在 90 年代初步形成自身规模。

展览链接：

时间测试：国际录像艺术研究观摩展

总顾问：范迪安

总策划：王璜生

学术主持：王春辰

策展委员会：凯特琳·多尔蒂（Caitlin Doherty）、王璜生、王春辰、董冰峰

学术活动策划：王春辰、董冰峰、凯特琳·多尔蒂

展览时间：2016年7月2日—8月28日

展览地点：中央美术学院美术馆，2层A、B展厅

主办：中央美术学院美术馆、美国密歇根州立大学布罗德美术馆

而在此之前，西方人在20世纪六七十年代就已经开始了对录像艺术（video art）、实验电影（experimental film）等影像媒介的探索。因此，凯特琳·多尔蒂女士策划的“移动的时间”，呈现的是过去五十年来对西方影像艺术发展具有重大影响的作品；而董冰峰、王春辰先生策划的“屏幕测试”，则重点梳理和回顾过去三十多年具有代表性的华人动态录像艺术作品。

本次展览除了中西录像艺术两大板块外，还包括一系列的公共项目、延伸阅读出版物，以及由参展艺术家和特邀学者共同参与的“历史、美学与新感知”学术研讨会。中外艺

术学者对录像艺术的发展与现状、备案与收藏、审美与观点等方面展开讨论。

第一部分：“移动的时间：录像艺术50年，1965—2015”

参展艺术家：

乌雷/玛莉娜·阿布拉莫维奇（Uley / Marina Abramović），查尔斯·阿特拉斯（Charles Atlas），马克·布朗洛、英格丽·克韦尔和阿纳斯卡·斯科菲尔德（Mark Brownlow, Ingrid Kvale and Anuschka Schofield），瓦里·艾斯波尔（Valie Export），哈伦·法罗基（Harun Farocki），让-

白南准 扣子偶发事件 影像，黑白，有声 02分00秒 1965年





安迪·沃霍尔 内与外 16mm 影片转换为电子文档，黑白，有声，双屏幕 33 分 00 秒 1965 年

琼·乔纳斯 垂直滚动 影像，黑白，有声 20 分 14 秒 1972 年





玛莎·罗斯勒 厨房符号学 影像，黑白，有声 06 分 09 秒 1975 年

吕克·戈达尔 / 安娜-玛丽·米耶维尔 (Jean-Luc Godard and Anne-Marie Miéville)，米歇尔·汉德尔曼 (Michelle Handelman)，琼·乔纳斯 (Joan Jonas)，山姆·朱里 (Sam Jury)，克里斯·马克 (Chris Marker)，纳斯蒂奥·莫斯基多 (Nástio Mosquito)，路易斯·费利佩·奥尔特加 (Luis Felipe Ortega)，白南准 (Nam June Paik)，尤利安·罗斯费尔德 (Julian Rosefeldt)，玛莎·罗斯勒 (Martha Rosler)，迈克尔·斯诺 (Michael Snow)，斯坦纳和伍迪·瓦苏尔卡 (Steina and Woody Vasulka)，比尔·维奥拉 (Bill Viola)，安迪·沃霍尔 (Andy Warhol)，翁云鹏 (Weng Yunpeng)。

展览梳理了录像艺术发展的整体进程。录像艺术的开端大概可追溯到 1965 年，当白南准把他的便携式摄像机对准罗马教皇的时候，便开始了记录的艺术表达。也许他当时只是想完成某种艺术理念，大概连他自己也没有想到此举催生了一种艺术形态——录像艺术。同年，安迪·沃霍尔也获得了当时最新款的摄影机，并拍摄了十段录像。之后，越来越多的艺术家开始了录像艺术的创作与探索。到 20 世纪 70 年代，在波普艺术和激浪艺术的影响下，艺术家开始进行行为与观念上的创新。此时出现了一批具有先锋性的女性前卫艺术家，像玛莉娜·阿布拉莫维奇、玛莎·罗斯勒等。她们积极参与女权运动，通过行为表演、录像等新的艺术手段增强女性自信心，多触及技术干预、性别、性和身份认同的问题。“移动的时间”以时间顺序串联起观众凝视的目光，并建构起不同时段、地域、文化之间的对话关系。

早期的录像艺术在其风格上倾向简单和即兴，白南准的

《扣子偶发事件》(Button Happening, 1965) 拍摄于他购买索尼 Portapak 相机的当天。画面中，夹克上的纽扣不断被解开、扣上，这种表现性带有明显的激浪艺术色彩。对比同时期的实验电影，录像艺术从一开始就强调随意性和现场感。白南准试图通过艺术的实验性打破审美固化以及电影的叙事性，使观看者可以从任意一个时间段进入作品。

安迪·沃霍尔的《内与外》(Outer and Inner Space, 1965) 表现出与白南准完全不同的另一个方向，作为波普艺术的领军者，他对好莱坞电影很是热衷。这部录像首次应用了双投影影像装置，女演员伊迪·塞奇威克扮演了一位“工厂女孩”，被迫与另一个自己争吵。这件录像作品以拍摄他者与自我的相互扮演为主题，由此展开他者与录像之间的互动。录像艺术在对扮演者做出充分记录的同时，也沾染了明显的观念性与行为性，成为一种直接反映艺术家艺术观念的方式。与安迪·沃霍尔的《内与外》相比，玛莉娜·阿布拉莫维奇的《AAA-AAA》(1978)，则更具行为性。录像中阿布拉莫维奇与乌雷面对面持续发声，他们逐渐提高音量，并拉近彼此距离，当一方失声或换气时，另一方持续叫喊，两位艺术家通过声嘶力竭的对峙，测试了身体的极限。持续发声这一过程本身就是一项纯粹的行为艺术，录像成为表现艺术家艺术观念的一个载体。

进入 20 世纪 70 年代，第一代女权主义运动盛行，具有先锋性的女性艺术家开始积极使用行为表演、录像、电影等新的艺术手段，探讨有关性别、身份、身体的问题。琼·乔纳斯的《垂直滚动》(Vertical Roll, 1972) 在一定程度上就是对于女性身体禁忌的解除。作品中，艺术家引入了另一



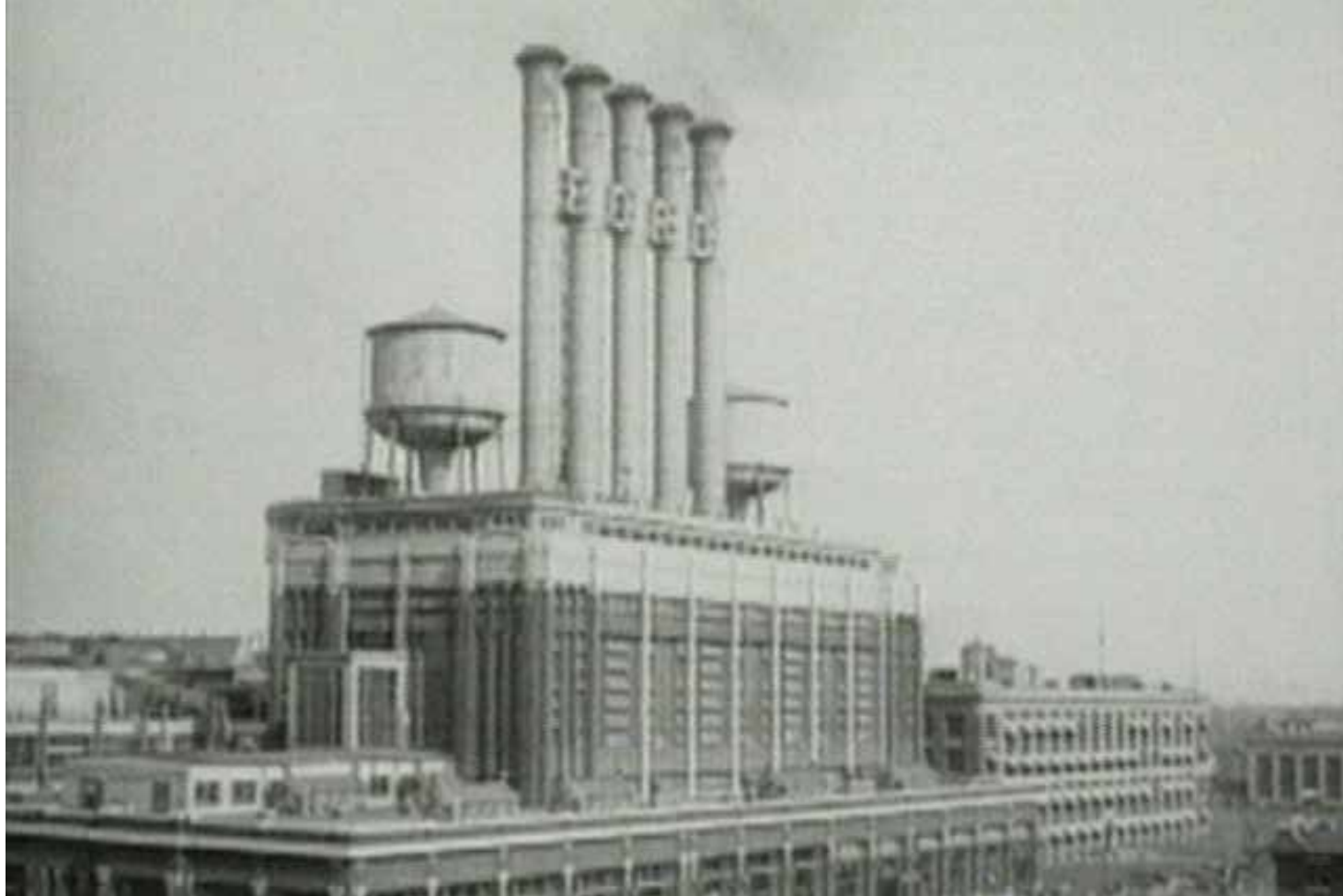
乌雷，玛丽娜·阿伯拉莫维奇 AAA-AAA 影像，黑白，有声 12 分 57 秒 1978 年

个自我——“有机蜂蜜”（Organic Honey），她时而是肚皮舞者，时而变身为 20 世纪 30 年代的电影明星，在电视屏幕上持续滚动。在玛莎·罗斯勒的录像作品《厨房的符号学》（Semiotics of the Kitchen, 1975）中，罗斯勒身穿围裙扮演家庭主妇的角色，在厨房里展示各式厨具，以此戏仿 20 世纪 60 年代茱莉亚·蔡尔德（Julia Child）的一系列电视美食节目。罗斯勒激烈的语气和动作如同在抗议女性在家庭中受到的压抑。她认为，不论是含蓄的还是明确的图像都决定了我们观看以及组织自己身份的方式，因此，她在《厨房的符号学》再现的这一家庭场景，希望着重讨论的不是技术，而是一个人对自身的掌控能力。^①

展览本单元的第三部分特别向让·吕克·戈达尔、克利思·马克和哈伦·法罗基三位艺术家致敬。他们的作品都是以叙事为基础，专注于反映社会和政治意识。让·吕克·戈达尔是法国新浪潮导演。1976 年，他与导演安·玛莉·米耶维勒（Anne-Marie Miéville）合作拍摄了总时长近 6 小时的电视系列节目《六乘二 / 传播面面观》（Six fois deux / Sur et sous la communication, 1976）。这部长篇影像中，戈达尔审视了媒体影像对当代文化和个人生活所产生的影响，为观众提供了缜密的社会分析和激进的结论。同时，戈达尔和

米耶维勒以“制作不同的电视节目”为目标，为大众媒体的发展提供了一种发问式的、非传统叙事性的影像模式。^②法国艺术家克里斯·马克的《营地的黄金时段》（Prime Time in the Camps, 1993）则关注战争对普通民众的影响。他拍摄了居住于斯洛文尼亚的罗斯卡一处被破坏的军营中的难民，并借助美国有线电视新闻网，为难民营中的人们制作夜间新闻播报。哈伦·法罗基是德国最重要的当代艺术家之一，他的《工人离开工厂》（Workers Leaving the Factory, 1995）借用了路易斯·奥古斯特·卢米埃尔兄弟在 1895 年创作的电影的名字。影片回顾了一个世纪以来，工人离开工厂的影像，以工厂大门作为拍摄场景，将过去的影像进行重新编辑、组合，配以旁白解释，形成“新”的录像。这件作品探讨了机械大生产时代工人身份的意义。法罗基运用影像本身的力量展示了其背后所具有的政治性，同时揭示了影像生产与社会的复杂关系。

在新的纪年里，科技的发展使不同媒介与不同载体之间相互互联，艺术创作呈现出多元的表现形式。因此本单元展览的最后部分则留给了全球范围内较为活跃的五位新锐录像艺术家，包括翁云鹏（中国）、路易斯·费利佩·奥尔特加（墨西哥）、纳斯蒂奥·莫斯基多（安哥拉）、萨姆·朱



哈伦·法罗基 工人离开工厂 影像，黑白，彩色，有声 36 分 00 秒 1995 年

克里斯·马克 营地的黄金时段 影像，彩色，有声 28 分 00 秒 1993 年





米歇尔·汉德尔曼 道林，壁纸系列：道林·格雷的肖像 高清影像，彩色，有声 2分13秒 2012年



翁云鹏 历史·观 II 单屏影像 8分9秒 2015年

瑞（英国）和米歇尔·汉德尔曼（美国）。他们的作品是对录像艺术的传承，也是录像艺术发展至今最新潮成果的展示。

不同媒介载体的交联在尤利安·罗斯费尔德的《深金》（Deep Gold, 2013/2014）中得到了明确反映。这个大型的体验式九屏装置影像作品，无论人物表演、画面剪辑还是氛围营造，都有明显的电影特点也兼具装置艺术的特征。录像艺术跨越了传统的宏大叙事之后，展现出明显的个人化倾向，从自身角度出发去观看历史，观看社会，甚至观看自我，正如米歇尔·汉德尔曼《道林，壁纸系列：道林·格雷的肖像》（Dorian, The Wallpaper Collection: The Portrait of

Dorian Gray, 2012）、纳斯蒂奥·莫斯基多《三大洲（欧洲，美洲，非洲）》，（3 Continents [Europe, America, Africa], 2010）、翁云鹏《历史·观 II》（History·View II, 2015）等。尽管他们在其布展方式、拍摄题材、制作手法上都各有不同，但就整个展览所探讨的主题思想而言，他们又极具相似性。共同强调录像艺术自身的叙事性、观念性、行为性、互动性，在放弃数字奇观之后，突出了艺术本身的精英气质。

第二部分：“屏幕测试：1980年代以来的华人录像艺术”

参展艺术家：曹斐，曹恺，陈界仁，程然，冯梦波，黄汉明（Ming Wong），贾樟柯，焦应奇，李永斌，林科，陆扬，毛晨雨，苗颖，邱志杰，宋冬，王兵，王功新，汪建伟，

王俊杰，徐坦，许哲喻，徐震，杨福东，袁广鸣，张培力，周啸虎。（此后为香港参展艺术家）鲍蔼伦，文晶莹，徐世琪，冯美华，罗颂雅，蔡世豪，黎肖娴，陈序庆，周俊辉，麦海珊，方琛宇，古儒郎 & 林海华（MAP Office），罗玉梅，郑智礼，若昂·瓦斯科·派瓦（João Vasco Paiva），梁志和，萧子文，阿特·琼斯（Art Jones），黄炳，黄荣法。

展览第二个部分“屏幕测试：1980年代以来的华人录像艺术”则回归本土，重点梳理和回顾过去三十多年，以“录像艺术”为创作手段，具有代表性的华人艺术作品。主办方指出，“屏幕测试”（Screen Test）所提到的“屏幕”是指活动影像得以投射和显现的框状载体，“测试”是指美术馆进行公共教育和分享的多种空间实践及表现。这个概念试图打破对“录像艺术”狭义的理解，及对其形式、技术、发展线索的过度关注，而将这一艺术样态置于美术馆空间和更为广阔的公共场域来重新观察。策展人董冰峰指出：“屏幕测试”这个项目不仅是对两岸三地的“录像艺术”的“内部的”比较和研究，同时也将它们与“移动的时间”展出的西方“录

像艺术”历史进行“外部的”回应与对话。

“屏幕测试”又分为四个部分：“录像初生”“媒介实验”和“电影转向”三个主要单元，以及“香港录像艺术”特别展映单元。“录像初生”集中展现的是20世纪80年代末、90年代初期中国最早的一批录像艺术作品。在’85新潮的影响下，一批艺术家端起摄像机开始进行艺术创作，成为中国第一代录像艺术的开拓者。张培力的《水——辞海标准版》（Water: Standard Version from Cihai Dictionary, 1991），是早期的录像艺术探索的代表作。作品图像中，场景模仿了中央电视台《新闻联播》，一样的光线，一样的背景，一样的麦克风，甚至是一样的主持人，画面中的播音员循环播报“水”字开头的《辞海》条目，从而形成单向的循环。这是一件带有波普意味的录像作品，看似严肃却给观者一种强烈的荒诞感。90年代，录像艺术在中国迅速地成长起来，王功新、李永斌、宋冬、汪建伟、徐坦、徐震、王俊杰、袁广鸣等一批年轻艺术家加入其中，本次展览也汇集了这一时期艺术家的经典之作。



徐世琪（Angela Su） 哈特福特女孩和其他故事 单屏影像 11分20秒 2012年



张培力 水——辞海标准版 单屏录像（PAL 格式） 有声，彩色 9分35秒 1991年



方琛宇（Silas Fong） 在扶手电梯上 单屏影像 13分50秒 2009年



冯梦波 苹果日记 互动装置 1996年



贾樟柯 公共场所 电影 31 分钟 2008 年

“媒介实验”单元跳出固有的时间线索，从材料、媒介、制作方式角度出发，以艺术家对影像媒介载体的实验性探索为特征，展现了 90 年代新起的“新媒体艺术”、中国“独立电影”以及“新纪录运动”等不同风格的影像创作的审美特点。中国录像艺术和西方录像艺术产生根源不同，西方录像艺术源于他们对自身体制的反叛，带有明显的政治性、社会性，而中国的录像艺术则源于对媒介的关注。如冯梦波的《苹果日记》（Apple Diary, 1996）、《私人照相簿》（My Private Album, 1996），邱志杰的《乒乓》（Ping-Pong, 1996-1997），焦应奇的《笔不周》（Bibuzhou, 1995），林科《鲁滨逊漂流记》（Robinson Crusoe, 2011）等，这些艺术家将创作目光集中于录像技术的可能性以及这种可能性所赋予的美学价值体验，并且使“录像艺术”在中国大陆

呈现为一场不断扩展的美学实验。

第三部分“电影转向”则进一步将“录像艺术”放置于今天全面开放的“影像艺术”的现场中，选取了由艺术家拍摄的电影小品，或以空间表现为形式的“电影装置”。在这个单元中包括了第六代导演贾樟柯的《公共场所》（In Public, 2008）、影像艺术家杨福东的《青·麒麟 / 山东纪事》（Blue Kylin / A Journal of Shan Dong, 2013）、摄影艺术家王兵的《无名者》（Man with No Name, 2009）、画家周啸虎的《镜像北京》（Mirror Image of Beijing, 2013）等。他们在艺术创作中扮演着多重身份，将跨媒介创作融入录像之中，同时录像艺术也成为他们分享美学观念的途径，他们借鉴电影的拍摄手段、剪辑方式等，在他们的作品中似乎蕴含着录像艺术发展的未来。



邱志杰 乒乓 单屏影像 22分50秒 1996—1997年



郑智礼 (Cheng Chi Lai Howard) 门 单屏影像
5分59秒 2008年

展览的最后部分是“香港录像艺术”单元，由录映太奇策划，囊括了香港录像艺术特别放映项目《同时性—重构香港 II》。通过对1989至2014年间香港艺术家创作的影像艺术、动画片和纪录片进行筛选，审视那些可能被排除或者被遗忘的香港形象，重思香港“录像艺术”的历史与香港电影工业、动画、纪录片等多种影像艺术的美学与社会机制。

“屏幕测试”使我们看到一个时代中国录像艺术的发展历程，展望了多元化、多媒介的发展趋势，录像—影像—多媒体艺术使大众生活从现实转化到了模拟的空间当中。展览的总策划王璜生在他的策展前言中指出：“在录像—影像—多媒体艺术的发生及演进过程，我们也许会面对和思考着一系列相关及变化着的问题：从个体性的创造力表现及行为经验，到探索新的行为模式与新的媒材，发掘创造新思维、新的人类经验，甚至新的世界的可能性，在这样的过程中，我们也会发现，个人性和及时性的表达被日益转换为交叉性和互动性的多元合作；现代技术的普及性和平民化的同时，又可能日益被鼓励和诱惑，来借助强大的、复杂的甚至垄断性的高科技手法而成为‘超级艺术’；从感性的、情绪性的、敏感的艺术表现，而日趋以宏大的、理性的和超级技术性的‘语言’来解读现实、编码梦想，以及实现幻想的企图和可能性。今天，也许我们正在一个新的起点上考察着和思考着录像—影像的历史和现状。”^③

本次展览“时间测试：国际录像艺术研究观摩展”就“录像艺术”而展开，这种艺术形式始终与商业电视节目保持着距离，保持着创作者独立的思考的逻辑性及观念性。展览包括来自不同国家、不同文化、不同种族的艺术创作者，

他们的作品共同建构起区域与文化、艺术与媒介、社会与科技之间的交流对话。

注释：

① 参见 Martha Rosler introduces Semiotics of the Kitchen at EAI on Wednesday, January 19, 2011 艺术家玛莎·罗斯勒在EAI介绍自己的作品《厨房的符号学》，<http://www.eai.org/titleVideoIntro.htm?id=1545>。

② 参见 Electronic Arts Intermix: <http://www.eai.org/title.htm?id=2609>。

③ 参见中央美术学院美术馆资料。

图片由中央美术学院美术馆提供

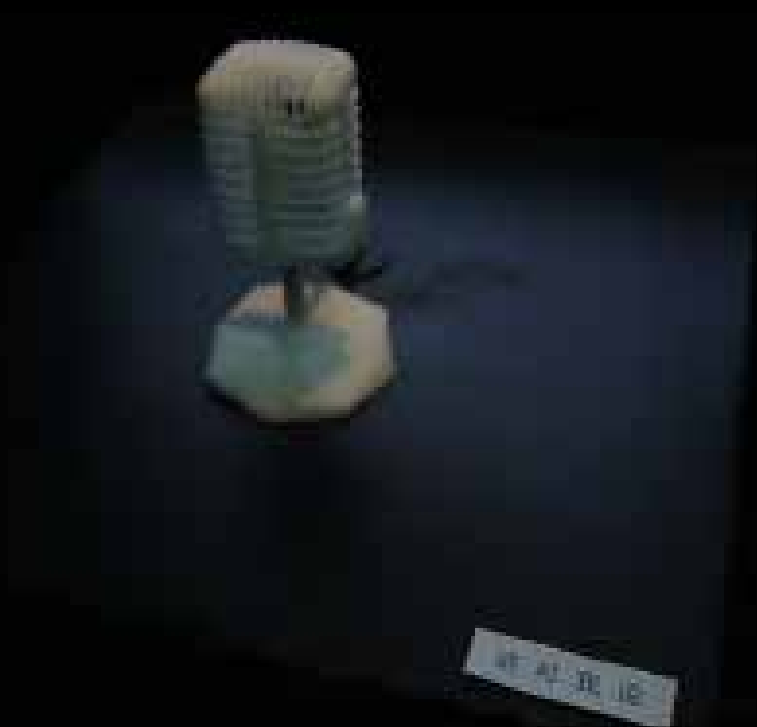
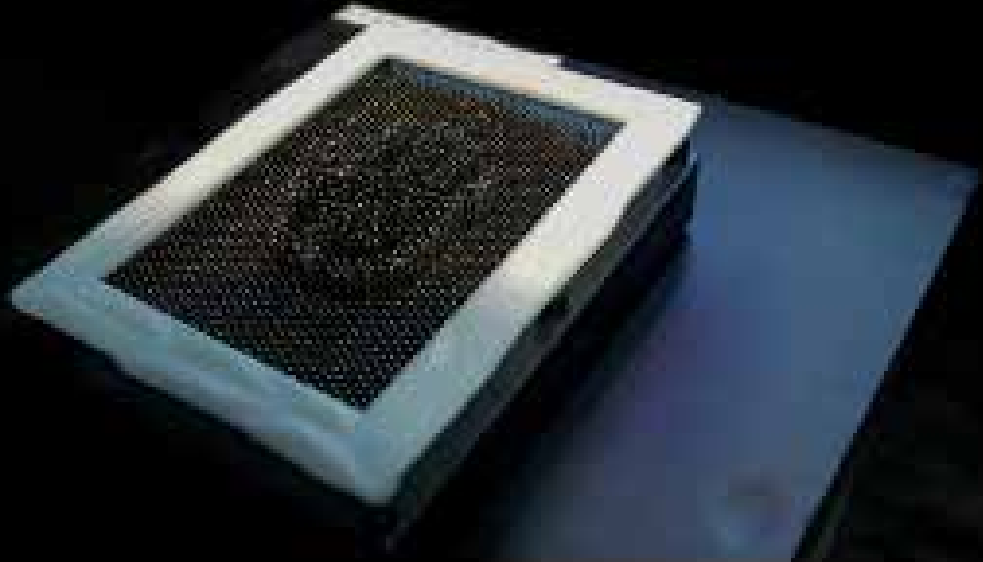
韩雅俐：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

天津美术学院实验艺术学院毕业作品选登

Selected Graduation Works of Experimental Art School, TAFA

于金龙 一首痛苦的诗 互动影像装置 综合材料、影像、感应器 52×52×103cm 2016年 移动媒体艺术系



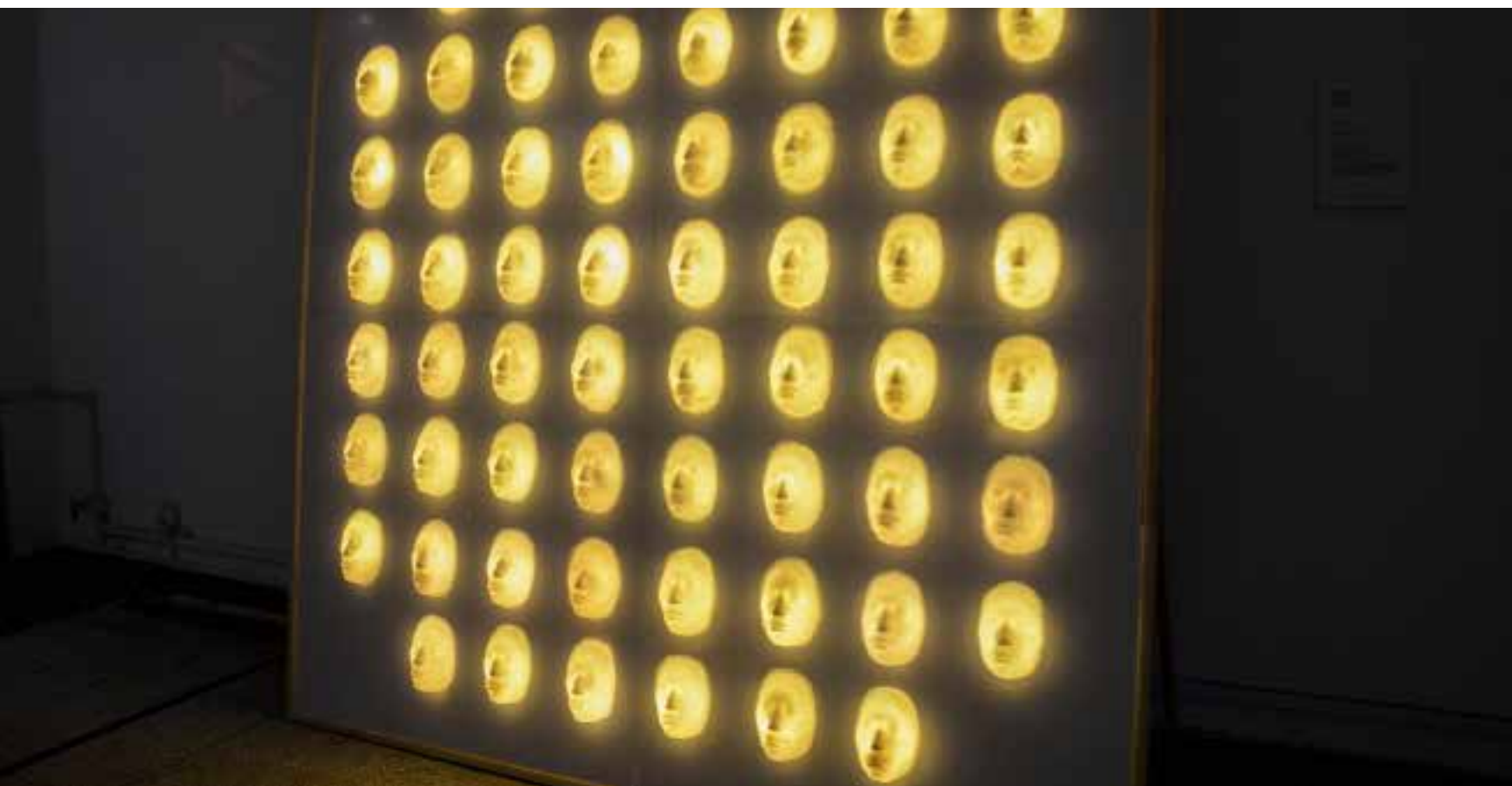


颜丽莉 彩虹色的无穷 互动影像装置 感应器、亚麻棉布、铁架、显示屏等 1 x 1.2 x 2m 2016年 移动媒体艺术系



戴佩宏 帮帮羊爷爷 App 创意、设计 2849×2193 2016 年 移动媒体艺术系

孙金龙、李洋 六十甲子 材、板子、红外线传感器 2.2×2.2m 2016 年 移动媒体艺术系



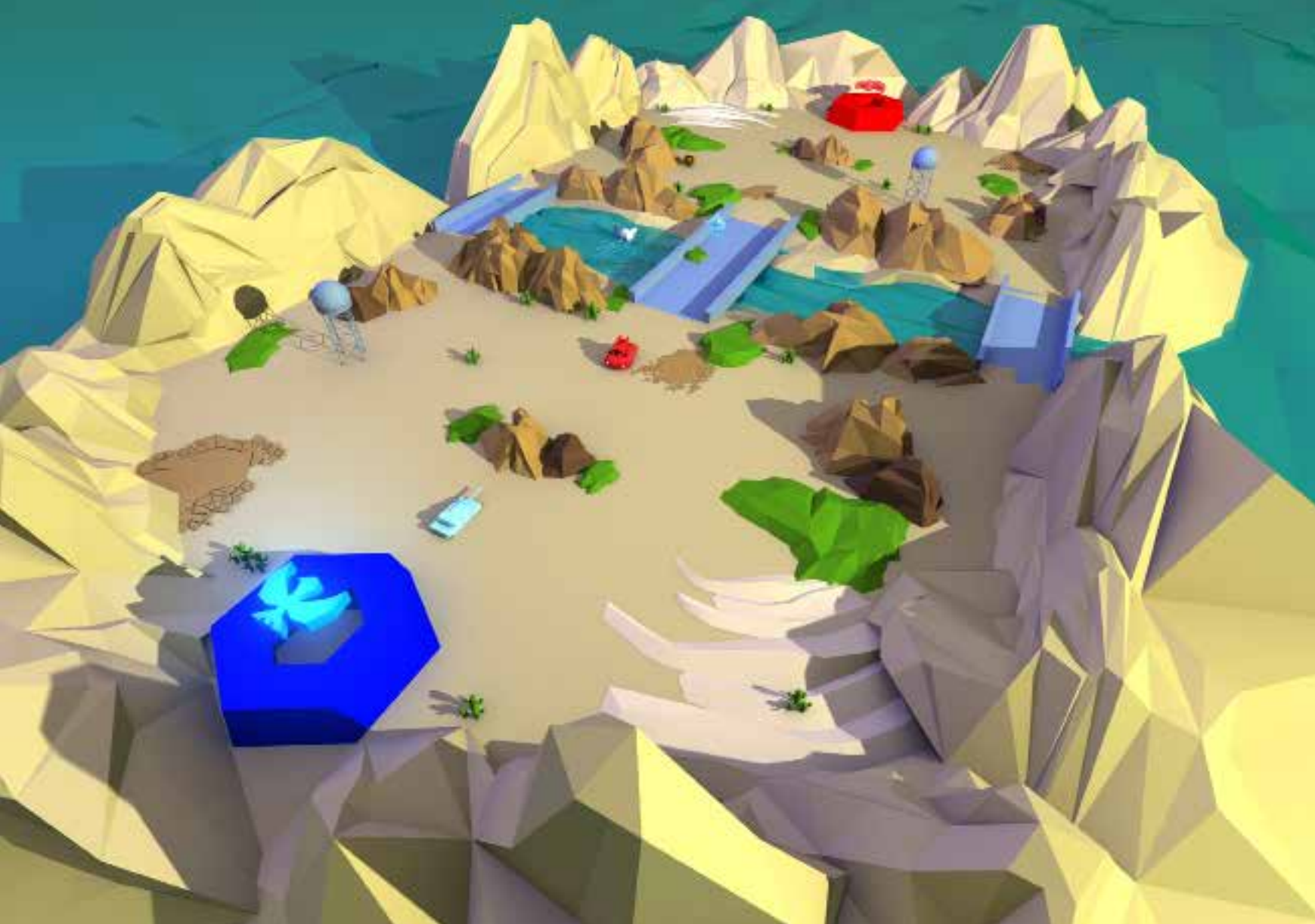


肖桢涛 点点亲子教学 App 创意、设计 2048×1536 dpi 2016 年 移动媒体艺术系
 欧阳晖 理想王国 App 创意、设计 1920×1080 p 2016 年 移动媒体艺术系

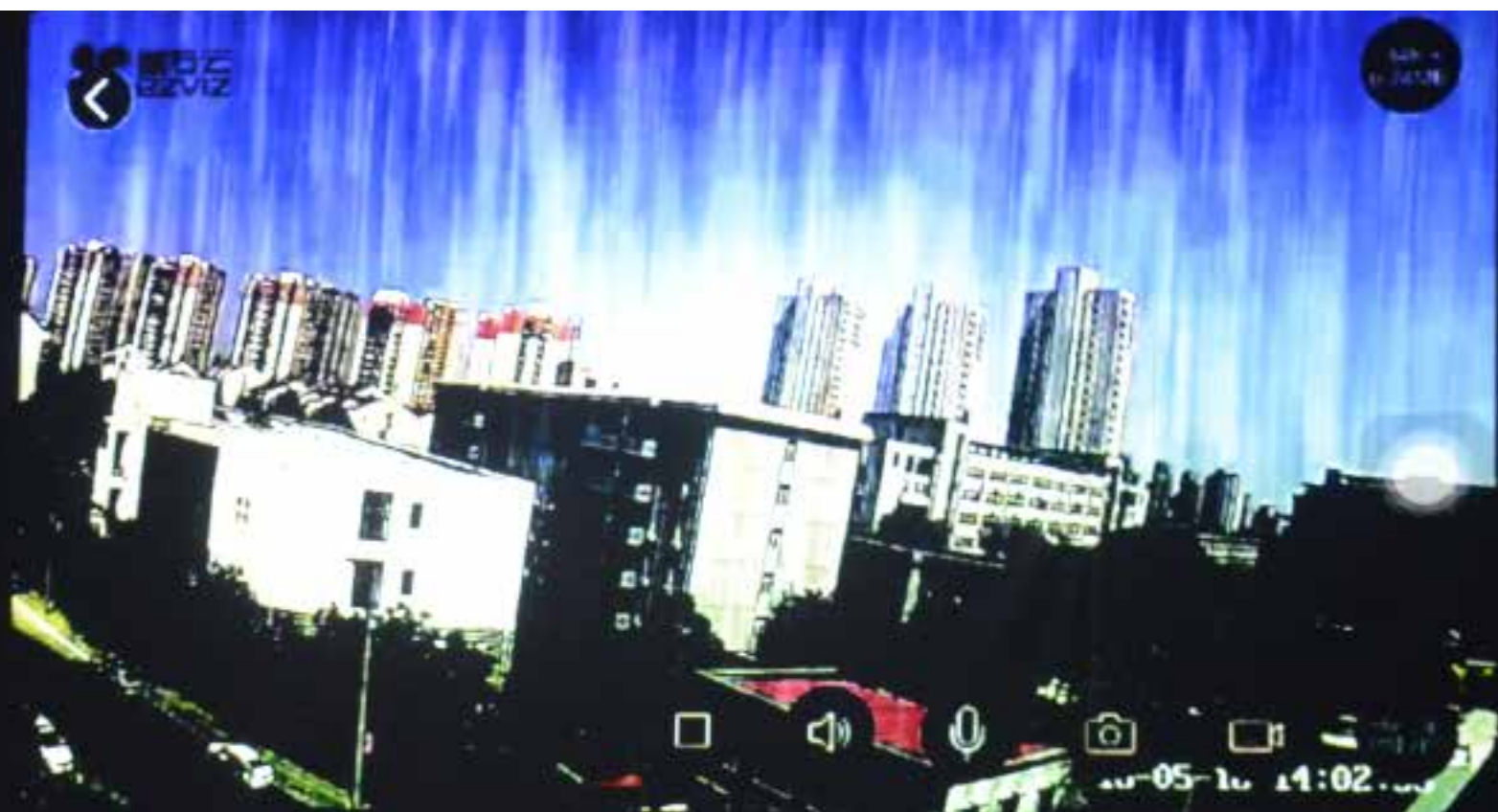




肖龙彪 肉有话说 互动装置 硅胶、颜料、感应器、麻绳、竹筒 250×200×300cm 2016年 移动媒体艺术系



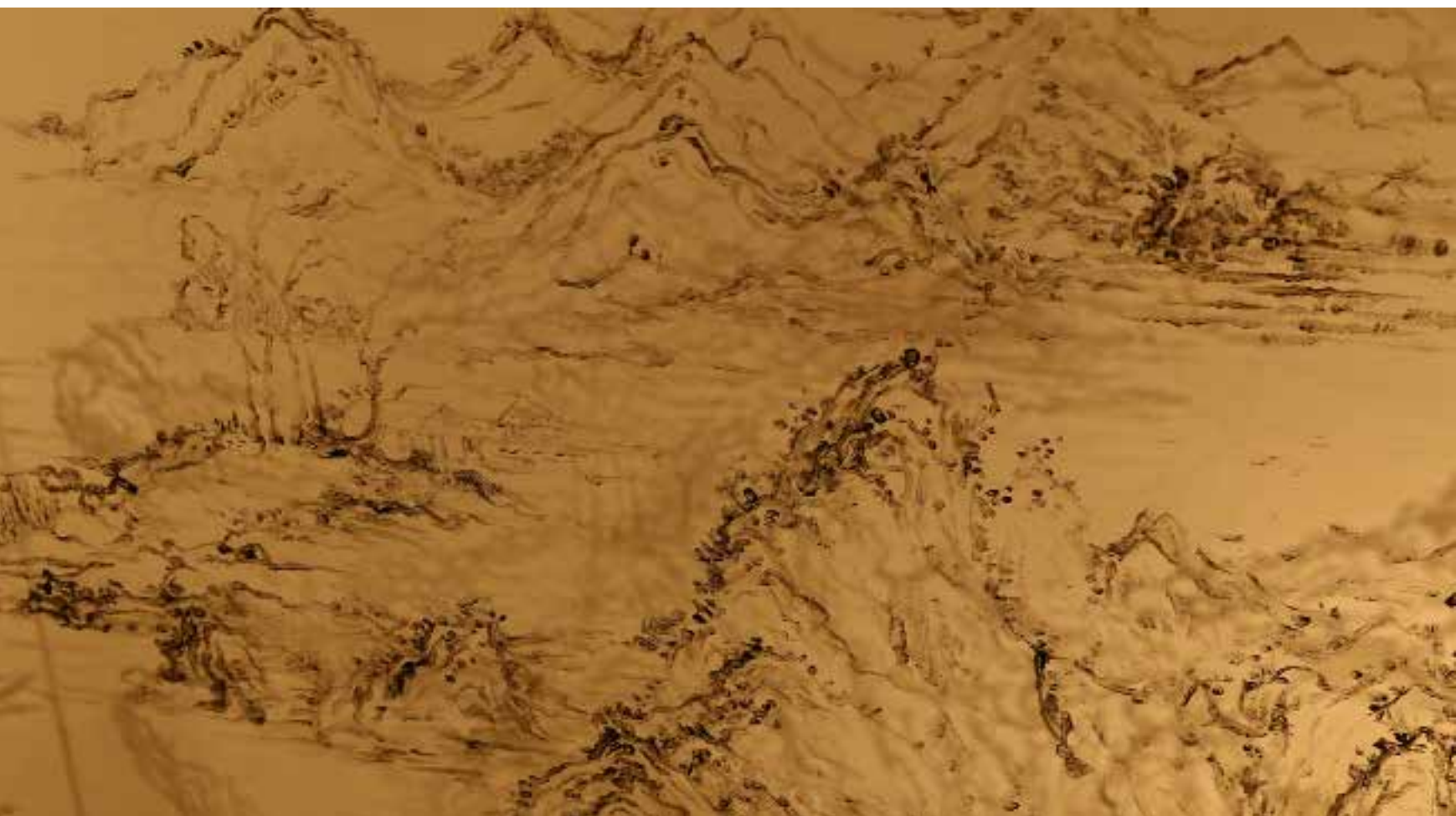
户云新、孙文博 ENERGY WAR 双机游戏 木板、软件 52×80×170 cm 2016 年 移动媒体艺术系
黎善钦 控 vr 影像、综合材料、智能手环 1920×1080 2016 年 移动媒体艺术





段晨曦 隙裂 装置 230×400×400cm 2016年 综合艺术系

严子强 爬山涉水 绘画、装置、影像、灯光投影 透明亚克力板、陶瓷颜料、轨道灯、视频显示 960×220cm 2016年 综合艺术系





宋向东 椅子系列·不倒翁 装置 水泥、漆料、椅子 500×500cm 2016年 综合艺术系
张晶 实验艺术学院 综合艺术系 作品合影





张晶 穿墙而过 装置 灯带、铁丝、棉花 700×45cm 100×45cm 2016年 综合艺术系

王泽胤 凝聚 装置 钢铁 6.3×6.8m 2016年 综合艺术系





王泽胤 凝聚 装置 钢铁 63x6.8m 2016年 综合材料系

窥瞰与俯瞰的转换：行走的行动

——杨千《行走·曾家寨子》

Shift Between Peeping and Overlooking: An Action of Walking

– Yang Qian’s *Walking – Stockaded Village of Zeng Family*

蓝庆伟 / Lan Qingwei

摘要：2014年起，艺术家杨千的画面中出现了一种由行走轨迹生成的线状和网状图形的介入。日常的行走被一款运动软件记录并呈现为图案，这个过程是观看视角的转变，从“我”视角转向“他”视角（来自上空的俯瞰，或称上帝视角）。本文从杨千的创作展开分析，并通过与杨千的对话，探讨其作品《行走·曾家寨子》对之前“行走”系列作品的超越以及作品中蕴含的两次视角的转换，即先将行走转换为图形——上帝视角，再将生成的图形植入到绘画之中完成观看视角的转换——平视。

关键词：杨千；行走；视角转换

Abstract: Beginning from 2014, linear and reticular patterns generated by trajectories appeared in paintings of the

从2014年开始，艺术家杨千的画面中出现了一种由行走轨迹生成的线状和网状介入的图形，最开始这类图形的呈现是基于行走的区域图而表现的，后来逐渐变成艺术家绘画中的一个元素，它在画面中总是运用特殊的材料被塑造，并以一种亮色的形式呈现。

行走本身是最普通的行为，因过于基础，而常常被忽略与遗忘。通过咕咚APP（一款运动软件）记录行走的过程并使之最终呈现为图案，这个过程是观看视角的转变，即从“我”视角转向“他”视角——我可以是每个人，也可以是人类这个物种，而“他”是来自上空的俯瞰，我们可以将其简称为上帝视角。每个人都可以通过这样的软件来完成自己行走的痕迹记录，并可以通过这款软件，修改原本的行走路径来得到自己想要的痕迹记录图形，这个过程需要行走者与软件不断地磨合和大量的实践——艺术家杨千便是其中的一位实践者——但并不是所有人都对这样的图形保持着敏感。杨千将行走痕迹由咕咚APP生成的图形融入自己的艺术创作时，有这两个视觉的转换，首先是行走转换为图形——上帝视角，其次是将生成的图形植入到绘画之中，并

artist Yang Qian. A walking app tracks daily walking trajectories and presents them as patterns. This process is regarded as a change of views from “one’s own” view to “others’” view (birds’ eye view, or God’s view). This paper analyzes Yang Qian’s works, and through a conversation with him, discusses how *Walking – Stockaded Village of Zeng Family* surpasses his previous *Walking* series. It also explores the shift between two views contained in his works, i.e., first turning walking into patterns (God’s view), and then implanting those patterns into paintings (horizontal view).

Keywords: Yang Qian; walking; shift of perspective

由此形成了绘画观看视角的转换——平视。在第二个视角转换的过程中，最重要的是艺术家的视角，艺术家更大程度上是完成了一种图案艺术化的处理，这个过程中艺术家的主观意识起主要作用，当然在杨千绘画作品的观看上，我们不能忽略上帝视角的观看与提示。

《行走·曾家寨子》是杨千2016年的最新作品，在这件行走作品中，艺术家更加强烈地将行走作为创作的主要方式。曾家寨子位于四川金堂姚渡镇（原下新寨），清道光年间曾姓人兴建有“川西第一客家庄园”的曾家寨子，共四座，分别是曾氏老寨子、曾氏下新寨、曾氏上新寨和水浸寨。曾氏下新寨是杨千母亲曾老太太在抗日战争时期的居住地之一，寨子里的老建筑因年久失修而凋敝，如今生活在这里的人更愿意修建砖混房屋来居住，而不是选择修复老建筑，仅有少部分老年人还居住在老建筑中。寨子里依旧居住着很多曾姓人——也有部分外姓人，因各个时期各家各户的经济条件不同，如今的曾家寨子里的辈分不能简单地以年龄去判断，很多年轻人的辈分很高，这里也居住着部分认识杨千母亲的老年人。杨千所进行的《行走·曾家寨子》正是在这个



地方展开，这已经不是单纯的行走，而带着追寻脉络痕迹的含义在内，除了与之前“行走”系列相同的完成行走轨迹图案记录之外，杨千在曾家寨子进进出出，似乎在完成一次曾家寨子的行走考古，在行走的过程中采访村民，进行写生创作，同时收集着破败的瓦片、木头、石头等代表着曾家寨子历史记忆的物件。

在《行走·曾家寨子》项目中，杨千努力通过大型装置的形式来营造“场域”，这个场域是集封闭与开放、记忆与回忆、微观与宏观于一体的。《行走·曾家寨子》不同于之前将行走轨迹图案融于绘画中的方式，而是通过装置的形式将他在曾家寨子中的种种记忆与感触倾倒在展厅之中，在行走轨迹图案的建构上，杨千行走出了一棵树的形象，这似乎在指涉曾家寨子的历史与脉络。在展览现场杨千用灯带的方式将这个图像呈现在展厅地面上，在九米挑高的展示空间里，观众可以在二楼的回廊上以俯视的角度进行观看——这个视角基本还原了咕咚 APP 中绘图的角度。这正是杨千所努力营造的方式，意在使行走角度与上帝视角同时呈现，观众既能通过微观角度来深入了解——身处树形线路图中窥瞰艺术家关于曾家寨子的各类采访视频，亦可以通过宏观的视角俯瞰整座装置。

行走本来就是一种生命的体现，这也是作品呈现的一种潜在指向，《行走·曾家寨子》还蕴含着对历史的生命、记忆的生命、物的生命等问题的多元性思考。“场域”的营造是杨千创作的第一现场，也是“行走”创作的第二现场，其中的各种思考更像是一种“巡回排演”，杨千的“排演”是从行走开始，以视角的转换、生命形态暗示为切入点，是

一种从行走到行动的创作——行动是一种观念。

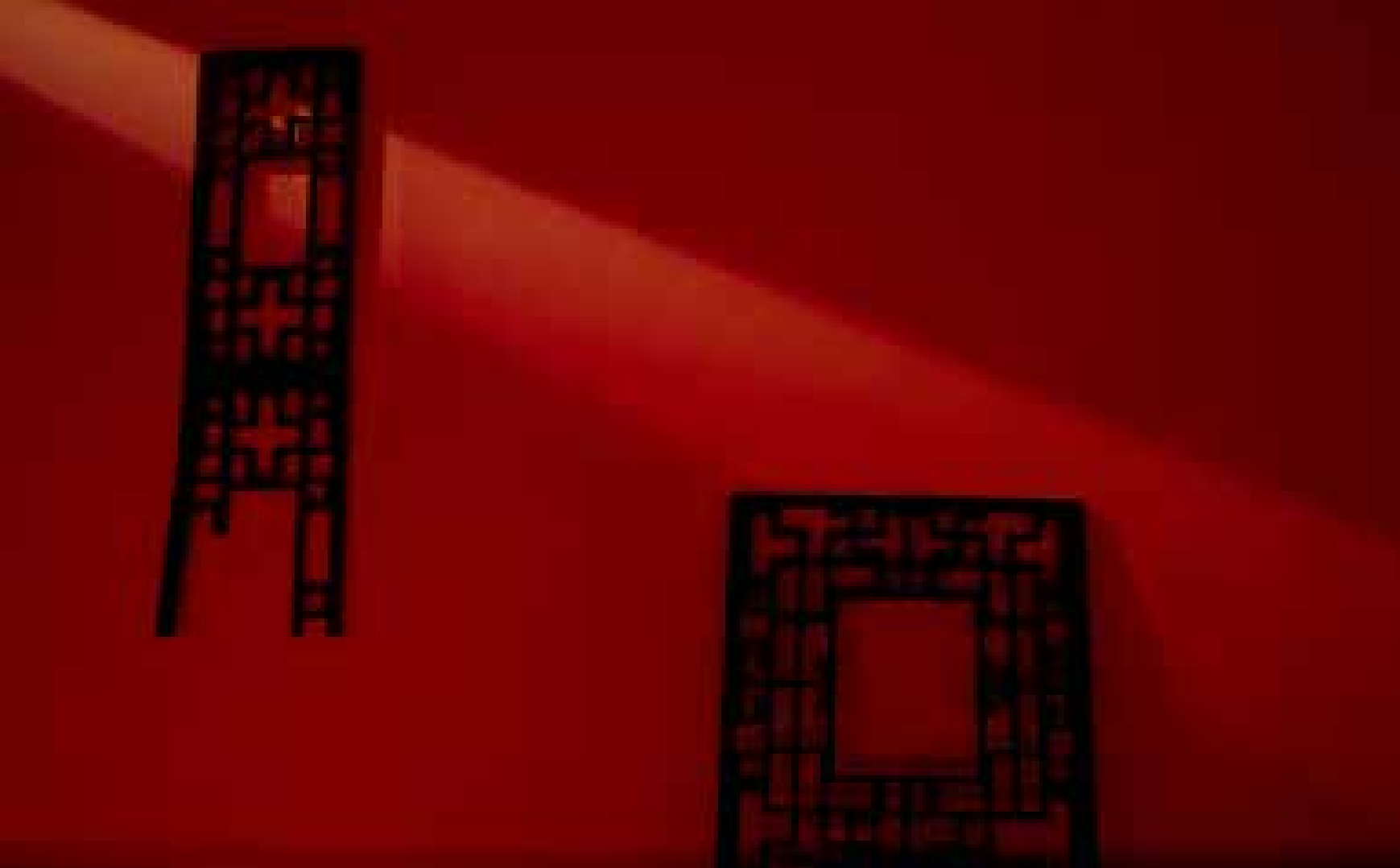
蓝庆伟对话杨千：

蓝：这次《行走·曾家寨子》的作品与之前纯粹的行走图案的作品有着哪些不同？

杨：这次是更加丰富和综合性的作品，它包括了运用咕咚 APP（一款运动软件）的行走作画、机遇性的现场视频采访和影像作品，以及绘画、现成品和装置。并且，这一切的综合媒介都是围绕着一个家族的主题来展开的。

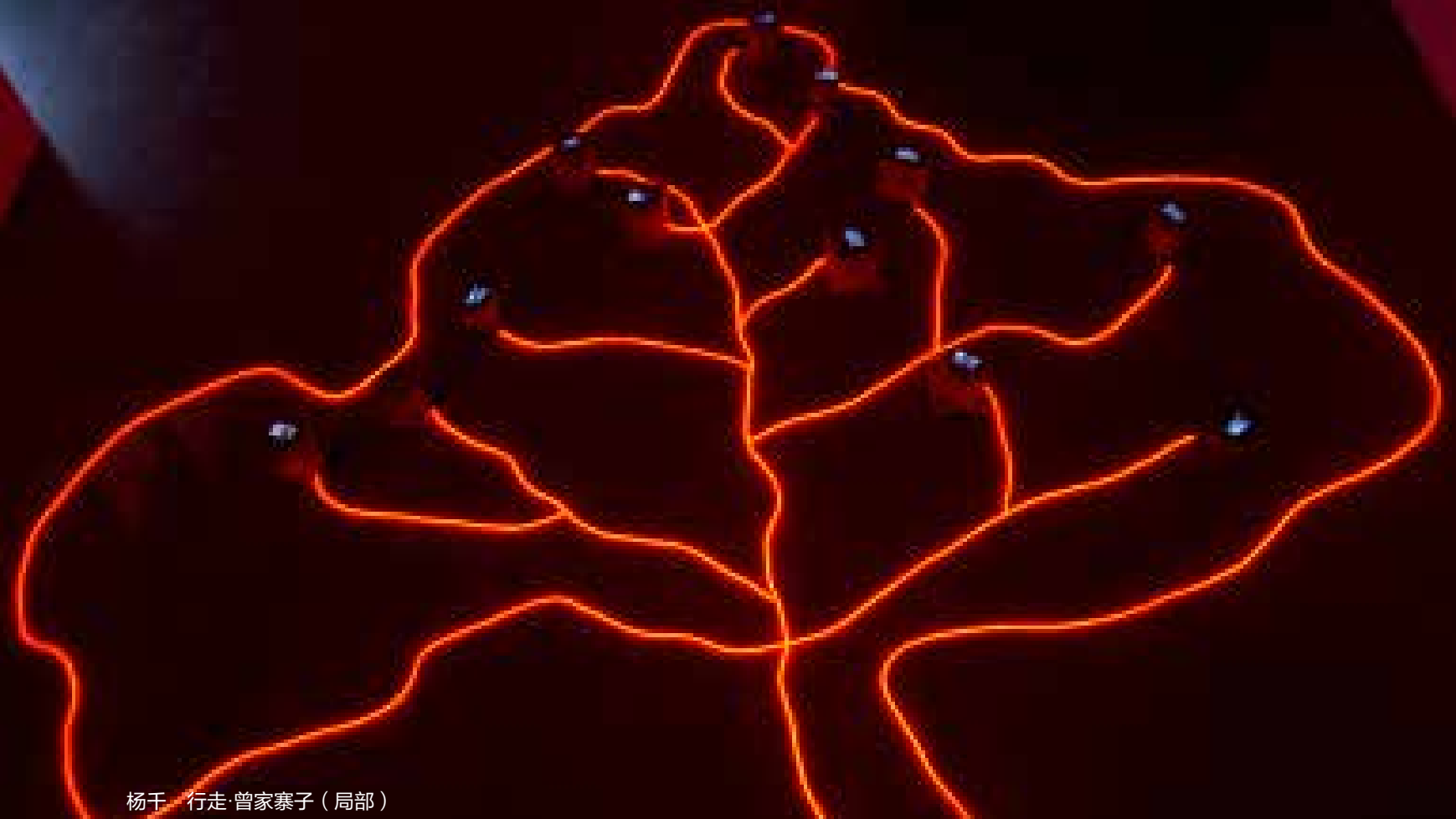
蓝：在您之前的行走作品中，将日常行走转为绘画或与绘画结合的形式较多，而曾家寨子则有着特殊的家庭意义，也就是说您将过去单纯的行走转向了家族脉络的探索，这样的转变有什么样的考虑？您在前前后后这么多次行走曾家寨子的过程中，有着哪些个人情感上的收获或者变化？

杨：在音乐上有一种曲式叫变奏曲，就是以音乐主题为中心展开的一系列变奏，这些变奏延伸出很多其他的旋律，但都跟原来的音乐主题有关，以变奏曲的形式来描述新作并区别于以前的作品是恰到好处的。所以，这对我而言不是一个转变而是一个变奏，这是根据主题需要的一种变奏，是与家族历史有关的变奏。我这两年在各种城市的街道和广场行走了上千公里，但很少在乡下行走。前不久还在想什么时候去乡村行走作画呢，恰好你邀请我来这里展览，我突然就有了冲动想去曾家寨子看看，想去母亲成长过的地方看看，探寻我的家族历史和时代的变迁。我从小在成都长大，尽管母亲以前说过要带我去曾家寨子，但最终还是没有去。这是我第一次去曾家寨子，这一去被震撼了！曾经是精雕细琢的江南式庭院，现在却变成了几乎垮塌殆尽的一片废墟。



杨千 行走·曾家寨子（局部）





杨千 行走·曾家寨子（局部）







杨千 曾家寨子 No. 1 布面油画 240 × 180cm 2016年（局部1）



杨千 行走·曾家寨子（局部）

就连我母亲曾经住过的房子都难以找到。这对自以为跟这个寨子还有点血缘关系的我来说是个巨大的打击。后来第二次去，在做过了多方咨询和调查后，才找到了我母亲以前住过的房间的旧址（其实就是一间粮仓改造的，而今却是新盖的一间丑陋的彩钢房）。通过一个家族的历史去思考：在中国，真正的历史是被遗忘的，而留传下来的都是超越真实的传奇抑或是被篡改的历史。

蓝：在行走曾家寨子的过程中，您做了大量的随机采访，这些采访大多是关于原住民对于曾家寨子过去的一些回忆，您希望从这些采访中获得那些信息？最后所获取的信息是否与自己的设想相符？这些采访视频您将如何展现在这次展览上？

杨：我在行走过程中，碰到什么人就采访什么人，这种偶然性的介入视频采访，很符合我的想法，它更有鲜活力，即便是非专业性的采访或摄影的摇晃镜头，都在我的考虑之中。但我最关心的问题是这个寨子是如何被破坏的，是什么时候被破坏的。村民们也包括我的一些远亲都给了我满意的回答。这些视频采访会在 12 个 iPad 里播放出来；这次我在寨子里收集了 12 个石墩，展览时会把这些石墩放在展厅行

走出的大树图像之中，而那 12 个 iPad 将会放在石墩上进行视频播放。

蓝：由行走所展开的图案生成，更像是一种上帝视角的观看，而将这些图案应用在绘画中时，实际上是一种将上帝视角转为人眼观看的视角。在这次行走曾家寨子的项目中，您是将行走的图案以一种装置的形式展开，在现场观看的观众可以根据现场的高空观看来完成“上帝视角”的感受，这是基于什么原因展开的？

杨：打开咕咚 APP 行走时本来就在卫星定位的控制中，从高空俯瞰大地的确换了一种观看角度，让一切视觉经验都得以更新。我和观众的视野都从日常生活的角度变成了宏观的场景，人间事也变成了区区小事，我希望这种启示会让人反省。

蓝：我将您利用咕咚 APP 获取图像、将图像转到画面中的过程称之为视角转换的过程，即：从宏观 / 上帝视角转为微观 / 平视视角，这样的转换有什么考量及指向？

杨：咕咚 APP 给了我一个新的视角，可以从高空观察地球或者我们的生活空间，这是一个全新的视角，它把宏观和微观的视角同时提供给我。人类漫无目的地在这个世界上



杨千 行走·曾家寨子（局部）

忙碌、奔波和争权夺利；欲望与贪婪，令这个地球已经伤痕累累，面目全非，在宏观的形态下的视觉角度让我想到上帝之眼，俯瞰这芸芸众生，人类如同蚂蚁一般。这时无无论是生命、地位还是权力与金钱，都是那么的渺小而脆弱。而在微观的形态下，它可以让我身临其境地感受到日常生活的空间的温暖和亲切，当你通过咕咚或谷歌卫星定位技术找到你每天生活的轨迹时，你不得不感到吃惊，不得不感叹生活赋予了我们更多精彩的人生和希望！通过把运用新视角——咕咚APP走出的图像转换成艺术作品，我试图把崭新的视觉体验，通过日常的、平易近人的述说方式传达给观众。让观众在我的“行走”作品中，结合自己的人生经验去感受和思考。

蓝：这次的行走表现方式是采取一种营造“场”的概念来展开的装置、影像、绘画集合的现场，这与之前的“行走绘画”相比，有着哪些异同？这跟“曾家寨子”有关联还是一种创作方式的实验？

杨：这是一次集各种媒介为一体的场域作品，观众可以时而行走于作品中间，时而留步观看视频和绘画，观众介入到我的作品之中，这给观众提供了一种新的视觉观看的体验；同时也给我提供了一次新的创作方式的实验。这既跟曾家寨子的地理场域有关，也跟我新作品的创作方式和实验性

有关。

蓝：还是视角的问题，这次《行走·曾家寨子》作品的呈现，细心的观众会注意到，这次的作品呈现着重重视角的交织，一是可以进入到作品中，通过视频来还原情景；二是如同观看绘画的平视视角；三是利用展场的双层挑空优势，可以完成宏观俯瞰视角，这里多重视角的转换在作品的呈现考虑上是什么？

杨：这次大厅里的装置及影像作品的确可以有多重视角观看。观众可以进入到装置的内部近距离观看视频采访和从寨子收来的残破的石墩，以及红色的LED灯带，仿佛在寨子的内部观看日常的生活和发现历史的遗留物。而当观众从二楼高处观看这件作品时，看到的是另一种场景，观众已看不到小视频的采访等细节，所能看到的是这12个视频播放器像发光体一样悬挂在一棵由红色LED灯带勾勒出的大树的图像上面，就像刚才提到的一样，有在高空俯瞰大地的感觉。同时，我在曾家寨子画了三幅写生和一个肖像系列，描绘了废墟、村民和寨子上遗留的残片。其中几张残片，虽然像是静物，但它们所承载的历史和时间的信息已经使它们有着肖像的属性。所以我把它们也称为肖像。话说回来，这几幅平面绘画在这里具有了充分的理由来让观众以平视的角



杨千 行走·曾家寨子（局部）

度观看。我高兴的是成都当代美术馆这个展厅恰好给我提供了这几个不同的观看方式的可能性，使我这件包含各种形式和媒介的装置作品得以完整地展示出来。我这两年来一直在以综合媒介和多视角的形式作为我的创作语言，我想通过这种方式完成我的一系列作品，而任何一种单一的表现形式都无法完成这种多视角和多媒介的视觉表达。

蓝：这次“行走·曾家寨子”的现场作品中很多元素是直接来源于曾家寨子现场的瓦片、石头、木头等，您希望这些现成品传达哪些信息与感受给未曾到过曾家寨子的观众？

杨：我希望它给观众传达一种信息：在历史的变迁中，这些物件所经历的东西一直在延续，而人在这变迁中只是一个过客，生命更是短暂和脆弱的。同时，这些现成品还给了我们这个暗示，即对一个人来说完全无意义的东西，有可能对另一个人有着深厚而特殊的意义。

蓝：您刚才提到“生命”，行走本来就是一种生命的体现，这也是作品呈现的一种潜在指向，但此次《行走·曾家寨子》还面对着历史的生命、记忆的生命、物的生命问题，能否展开来谈一下这个关键词？

杨：从开始作这个行走系列以来，我一直想把“行走”这个观念提升到一种境界。行走，是人类乃至动物最根本的

生命体现。行走的基本形态暗示了主体在向未来移动时表示出的态度和决心。它既有脚踏实地的态度也充满了期待和希望；每一步都在位置的移动中接近期待和目的地；每一步都在时间的流逝中告别过去和历史。人类从最原始时期就赋予了行走最基本的意义——觅食和求生。后来又对它产生了各种哲学性的思考，并给予我们很多的启示和争论。行走也是一种用来对抗单调和无聊的运动；人们不仅不会在行走中感到无聊，还可以在每一步、每一秒中感受时间和目的地的到来。现在，我行走曾家寨子里，犹如我行走历史和记忆里，正如维特根斯坦所说：“我贴在地面行走，不在云端跳舞。”贴在地面行走，一步一个脚印，既踏实沉稳，又具有现实感；不像舞于云端，过于理想和缥缈。贴地行走和云端跳舞，其实就是人生的两种态度和追求。

蓝：您觉得在艺术与科技相结合上面，最重要的是什么？为什么？

杨：还是一样的，最重要的还是创造观念和形式上新的和震撼的作品。因为创新和震撼力包含了一切，它是一件杰作的前提。

蓝庆伟：成都当代美术馆执行馆长 四川大学艺术学院博士生

数字图像修复技术

——大足石刻数字化保护与传播的基础

Digital Image Inpainting Technology:

The Foundation of Digital Conservation and Dissemination of Dazu Rock Carvings

王海燕 黄永文 /Wang Haiyan and Huang Yongwen

摘要: 重庆大足石刻作为“唐宋石刻艺术的文化宝库”与“世界石窟艺术最后的丰碑”，并没有如国内外其他世界文化遗产一样充分利用计算机图形图像处理、移动终端等现代科技手段进行文物的数字化保护、修复与传播，无法契合“互联网+”时代艺术传播接受者的视觉经验与心理期待，传播范围与传播力度受到制约。国内外数字化、虚拟化的文物保护工程的典型案例表明，数字图像修复技术对文物的数字化保护、展示与传播具有奠基性意义。有必要将数字图像修复技术引入大足石刻的保护与修复，推进大足石刻数字图像信息库、数字博物馆及虚拟漫游等工程，实现大足石刻在传播内容与传播方式上的多维化，以及传播影响力上的时空延伸。

关键词: 数字图像修复；大足石刻；数字化；文物保护与传播

Abstract: The Dazu Rock Carvings in Chongqing, as “a cultural treasure-house of the rock carving art of the Tang and Song Dynasties” and the “last monument of the grotto art in the world”, are restricted in the scope and intensity of their dissemination, because unlike other world cultural heritages in

China and abroad, their digital conservation, restoration and dissemination has not been implemented by making full use of computer graphics and image processing, the mobile terminal and other modern technologies, making them fail to conform to the visual experience and psychological expectation of the recipients of art dissemination in the “Internet Plus” era. The typical cases of digital and virtual cultural relics conservation project at home and abroad have indicated that the digital image inpainting technology is of foundational significance to the digital conversation, display and dissemination of cultural relics. Therefore, it is necessary to introduce the digital image inpainting technology into the conservation and inpainting of Dazu Rock Carvings, and promote such projects as the digital image database, digital museum and virtual roaming of Dazu Rock Carvings, in an effort to realize the multi-dimensional content and ways of dissemination of the Dazu Rock Carvings, as well as the extension of influence of dissemination in time and space.

Key words: digital image inpainting; Dazu Rock Carvings; digitization; conservation and dissemination of cultural relics

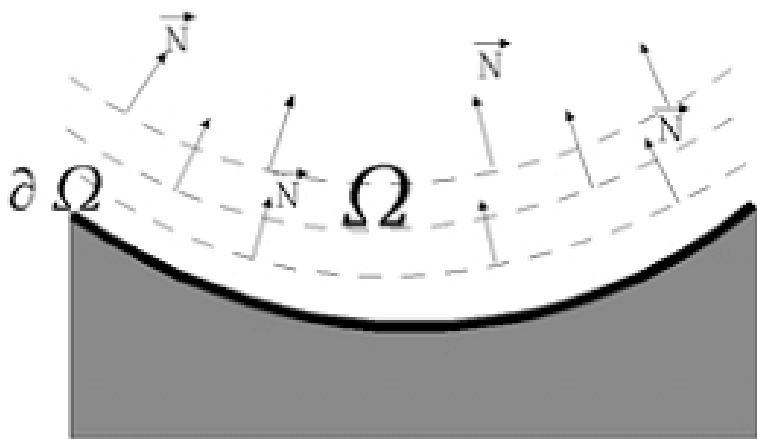


图1 基于扩散的图像修复过程
Fig. 1 Diffusion-based inpainting

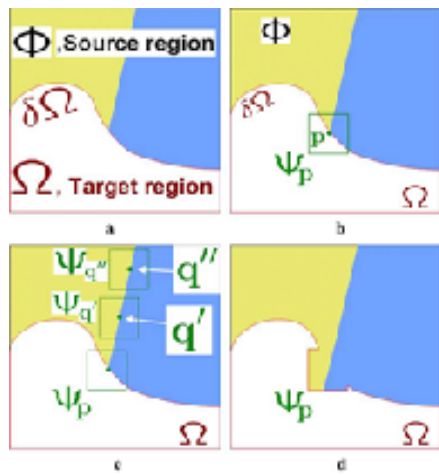


图2 基于样本的图像修复过程
Fig. 2 The process of exemplar-based inpainting

随着计算机图形图像处理技术与互联网的长足发展, 文物的数字化越来越受到文博部门的重视。将数字扫描、3D 成像、虚拟现实 (Virtual reality, VR) 等科学技术应用于文物的数字保存、辅助修复、虚拟展览等领域的现象已经非常普遍。尤其是利用数字图像修复技术对文物进行辅助修复、重建, 更成为建立数字化网上虚拟博物馆的关键。

大足石刻作为重庆市唯一一项世界文化遗产, 是“唐宋石刻艺术的文化宝库”, 也是古印度石窟艺术在中国由北至南空间传播过程中所形成的最后一座丰碑。就其本身所具有的艺术价值与艺术地位而言, 相比敦煌、云冈等石窟艺术对数字化技术应用的如火如荼, 大足石刻的数字化成果则明显不足。大足石刻目前在传播的方式上主要还是以传统的景区展览、博物馆、高校及科研机构的学术研讨会等为主体, 其传播影响的力度与广度显得薄弱。本文即在计算机图形图像处理技术的基础上, 讨论大足石刻的数字化保护及传播。

一、大足石刻的数字化保护与传播现状

1. 数字化保护现状

大足石刻数字博物馆建设工程已经开启, 2012 年 7 月国家文物局正式批准《大足石刻宝顶山大佛湾石刻三维数据采集与数据库建设项目》, 大足石刻研究院于 2013 年 5 月开始启动三维激光扫描测绘, 完成基础数据库的采集与建设。大足石刻研究院院长黎方银介绍, 此次的三维测绘信息将通过后期数据处理, 构建三维模型及制作相关应用图件, 为大足石刻 4D 展示、数字博物馆展示、保护修复等提供科学支撑。^[1]同时, 历时 8 年之久的宝顶山千手观音实体修复工程过程中, 采用了事先进行虚拟修复、模拟修复的手段。

但相比云冈石窟、敦煌莫高窟等, 大足石刻的图像数字化研究正处于起步阶段, 而数字图像修复研究则更少。目前数字图像修复技术在我国主要应用于敦煌壁画、西藏唐卡、中国古画等图像的修复研究, 应用于石刻艺术的案例相对较少。

2. 大足石刻传播现状

目前, 大足石刻的传播方式主要有以下几种: 一是以传统的旅游景区、博物馆方式向游客传播, 这种实地传播方式由于受到景区和博物馆的容纳量及时空的限制, 影响范围有限; 二是通过电视、广播、报刊等传统媒介, 这种传播方式受到版面、播放时段等限制, 传播的时效性有限; 三是通过大足石刻研究院举办的历届研讨会及高校与研究院合作的学术活动所进行的传播, 这种传播渠道主要属于专业人士之间的学术性交流与传播, 传播人群及范围受到限制; 四是通过互联网和自媒体进行数字化传播, 但是目前仅限于常规的网站传播方式, 且内容单薄。

2015 年 6 月 13 日才正式对外开放的大足石刻博物馆, 采用数字化、虚拟成像、环幕电影、多媒体等现代科技手段呈现大量文物、资料、图片、影像,^[2]不仅吸引了观众的注意力, 而且能够充分展示与传播大足石刻的内在艺术价值,

With the considerable development of computer graphics and image processing technology and the Internet, more and more attention has been paid to the digitization of cultural relics by relevant departments of cultural relics. The application of digital scanning, 3D imaging, virtual reality (VR) and other science and technology to digital preservation, computer-aided restoration, virtual exhibition of cultural relics and other fields is already very common. The use of digital image inpainting technology to assist in the restoration and reconstruction of cultural relics, in particular, has become the key to the establishment of online digital virtual museum.

As the only world cultural heritage in Chongqing, Dazu Rock Carvings are “a cultural treasure-house of the art of rock carving in the Tang and Song Dynasties”, as well as the last monument that was formed in the process of dissemination of ancient Indian grotto art from the north to the south in China. In view of their artistic value and artistic position, digitization of Dazu Rock Carvings is obviously insufficient compared with the energetic application of digital technologies to the grotto art in Dunhuang and Yungang. The main ways of dissemination of Dazu Rock Carvings presently remain traditional exhibitions at scenic spots, museums, academic seminars sponsored by institutions of higher learning and research institutions, and the intensity and breadth of their dissemination seem insufficient. This article aims to discuss the digital conservation and dissemination of Dazu Rock Carvings on the basis of computer graphics and image processing technology.

1. The Status Quo of Digital Conservation and Dissemination of Dazu Rock Carvings

1. The Status Quo of Digital Conservation

The construction project of Dazu Rock Carvings Digital Museum has already started. *The Construction Project of Three Dimensional Data Acquisition and Database for the Dafowan Dazu Rock Carvings in Baoding Mountain* was officially approved by the State Cultural Relics Bureau in July 2012, and Dazu Rock Carvings Research Institute started its 3D laser scanning and mapping in May 2013 to complete the collection and construction of the basic database. According to Mr. Li Fangyin, director of the Research Institute, the three-dimensional mapping information will be used, after post-processing of data, to construct three-dimensional model and produce related application figures, providing scientific support for 4D display, digital museum display, conservation and restoration of Dazu Rock Carvings.^[1] During the process of the restoration project of the Avalokitesvara entity in Baoding Mountain which lasted for eight years, the means of virtual restoration and simulated restoration in advance was adopted.

However, compared with Yungang Grottoes and Mogao Grottoes in Dunhuang, the image digitization research of Dazu Rock Carvings is only in its initial stage, and digital image inpainting research is even more rarely conducted. At present in China, the digital image inpainting technology is mainly applied to the study of restoring Dunhuang murals, Tibetan Thangkas, ancient Chinese paintings and other images, and there are relatively few cases of its application to the art of rock carving.

2. The Status Quo of Dissemination of Dazu Rock Carvings

At present, the major ways of dissemination of Dazu Rock Carvings are as follows: The first, dissemination to tourists through conventional scenic spots and museums, which, due to the limit of the capacity of scenic spots and museums and time and space, only has limited range of influence. The second, dissemination through such traditional media as TV, radio, newspapers, and magazines, which, due to the limit of space of pages and broadcast hours, is limited in timeliness. The third, dissemination through seminars hosted by Dazu Rock Carvings Research Institute and academic activities jointly organized by universities and the Research Institute, which, as academic exchanges and dissemination mainly among professionals, is limited in its breadth. The fourth, digital dissemination through the internet and we-media, which, at present, is only restricted to the conventional website dissemination mode and thin in content.

The Dazu Rock Carvings Museum, which was officially opened to the public as late as on June 13, 2015, by adopting modern means of science and technology, such as digital imaging, VR, circular-screen movie and multimedia etc., to present a large number of cultural relics, materials, pictures and videos,^[2] has not only attracted the attention of the audience, but also fully displayed and disseminated the intrinsic artistic value of Dazu Rock Carvings, and thus has pushed forward the digitization of Dazu Rock Carvings to a considerable extent. However, more front-end dissemination modes similar to those used by other

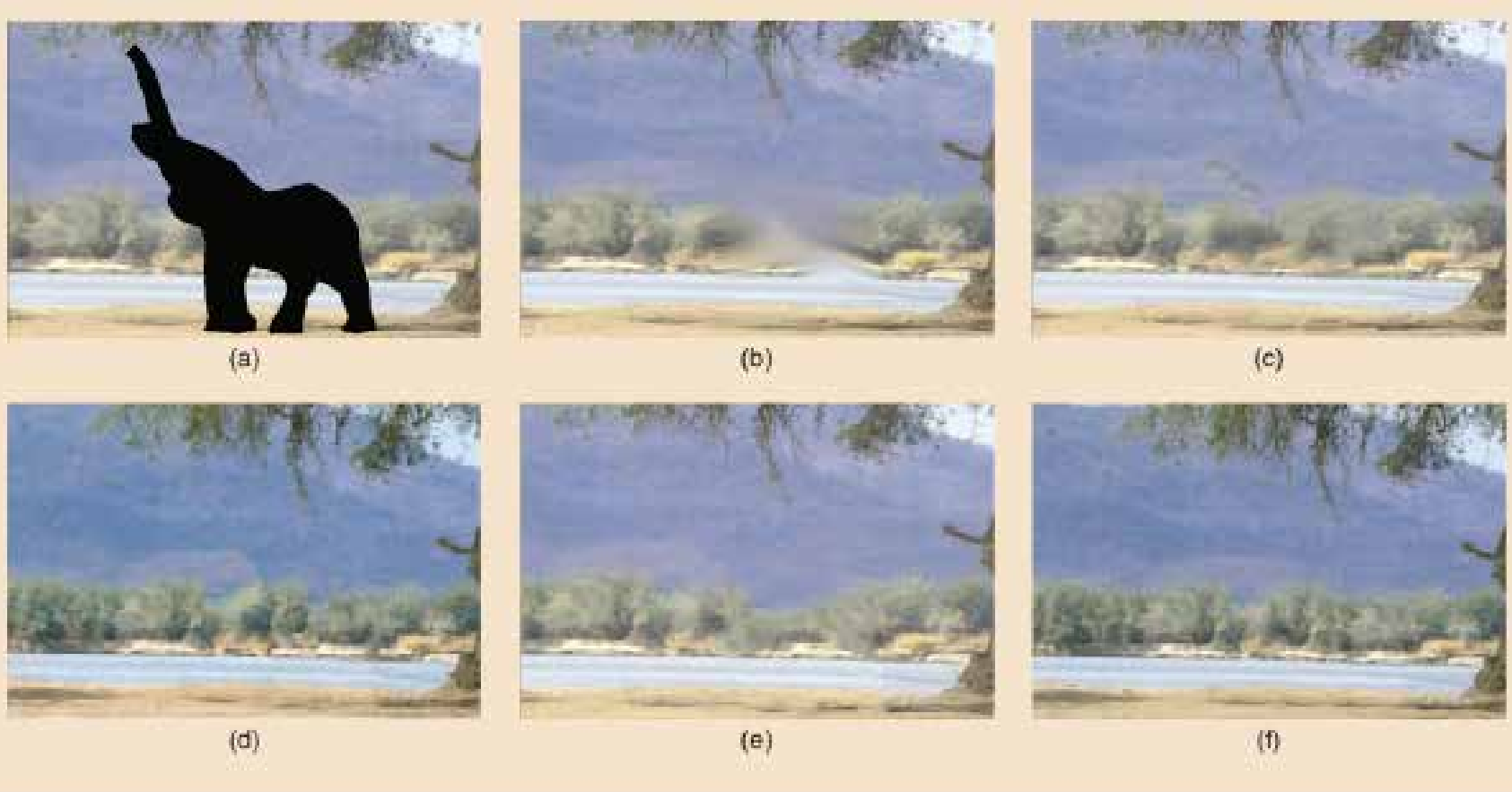


图 3 修复结果对比图：（a）黑色部分为物体移除后的待修复区域；（b）基于扩散的修复结果；（c）基于样本的修复结果。[5]

Fig 3 Contrast of results of inpainting: (a) the black part is the area to be restored after the removal of an object; (b) the result of diffusion-based inpainting; (c) the result of exemplar-based inpainting [5]

在很大程度上推进了大足石刻的数字化进程。然而，类似于其他文化遗产所采用的更前端的科技传播方式，如敦煌的球幕电影院、模拟石窟和云冈的虚拟漫游等则有待进一步地研发。

二、数字图像修复技术及其在文物保护与传播中的应用现状

1. 数字图像修复技术

艺术图像修复技术由来已久，西方源于欧洲中世纪，中国则在“宋时已露头角，而清乾隆发扬光大至前无古人之境地”。^[3]人工修复技术历来依靠的是纯手工作业，相当费时费力，并且面临着二次损毁的风险。因为人工修复非常依赖于修复师个人的修复经验与艺术修养，并且修复结果大多是不可逆的，所以如何通过多次“试修复”以取得最佳修复效果，是修复师们梦寐以求的。在纯手工修复历史上，这是不可想象的，而计算机技术的发展则提供了这一可能。美国的 M. Bertalmio 等人在艺术学校参观学习人工修复的操作步骤之后，根据艺术修复这一灵感，借用其专业术语“修复”（inpainting），于 2000 年第一次在计算机领域提出“图像修复”（image inpainting）这一概念及其算法。^[4]如图 1 所示，一幅破损图像被分成两部分，一部分为图像未缺损区域，界定为图像的已知部分（known part），另一部分为图像受损或缺失区域，界定为图像的未知部分（unknown part），记为 Ω ， $\partial\Omega$ 为图像已知部分与未知部分的交界线，亦称为未知部分的前沿线。图像的修复过程则是将图像已知部分的图

cultural heritages, such as the dome-screen cinema and the simulated Grottos in Dunhuang, and the virtual roaming in Yungang, need further research and development.

II. Digital Image Inpainting Technology and the Status Quo of Its Application to Conservation and Dissemination of Cultural Relics

1. Digital Image Inpainting Technology

Art image inpainting techniques have existed for a long time. In the West, it originated in Europe in the middle ages; while in China, “it already appeared in the Song Dynasty and reached unprecedented prosperity during Emperor Qianlong’s reign in the Qing Dynasty.”^[3] Always relying on purely manual work, manual restoration technology is time-consuming and laborious, and faces the risk of a second damage. As manual restoration is very dependent on the restorers’ personal experience and artistic accomplishment, and its results are mostly irreversible, it is a long cherished goal of restorers to be able to achieve the best effect of restoration through numerous “trial restorations”. While this was unimaginable in the history of purely manual restoration, the development of computer technology has made it possible.

According to the inspiration gained in art restoration and borrowing the professional term “inpainting”, M. Bertalmio et al. of the United States, after they visited the art school and learned the steps of manual restoration, put forward for the first time in the computer field the concept of “image inpainting” and its algorithm in 2000.^[4] As shown in Fig. 1, a damaged image is divided into two parts, one part being the undamaged area of the image, defined as the known part of the image, the other part being the damaged or incomplete area, defined as the unknown part of the image and marked with Ω . $\partial\Omega$ stands for the boundary between the known and the unknown parts of the image, also known as the cope line of the unknown part.

The process of image inpainting is to gradually spread and disseminate the image information of the known part outwards layer by layer from the cope line of the unknown part, so as to infer the missing image information of the damaged area. The sign $\vec{n}$ denotes the direction of spread and dissemination of the image information. In this conjectured process, mathematical modeling of image information of the known part of the image will be followed by automatic generation of the image information of the unknown part, making the restored part visually



图4 大足石刻部分病害情况 Fig. 4 Some cases of damaged Dazhu Rock Carvings

像信息由未知前沿线逐层向外扩散传播,从而推测出受损部分所缺失的图像信息,其中, $\vec{n}$ 为图像信息扩散传播的方向。这一猜想过程将图像已知部分的图像信息进行数学建模,然后自动生成未知部分的图像信息,使恢复部分在视觉层面上看起来可信。

众多学者随后提出了各种各样的修复算法,我们可以把修复方法粗略地分为两大类^[5]:基于扩散的图像修复(*diffusion-based inpainting*)与基于样本的图像修复(*exemplar-based inpainting*)。前者专注于图像结构信息的修复,依赖于图像信息的平滑约束(*smooth-constraints*),通过偏微分方程(*partial differential equations, PDEs*)或参数模型(*parametric models*)将图像已知部分的结构信息由内至外扩散传播至图像缺损部分。后者则依据图像信息的相似性约束(*similarity-constraints*),在纹理合成技术的基础上,试图从图像已知信息部分复制或合成相似图像(块)重建缺失部分,这一方法的前提依据是图像的已知部分与未知部分具有同样的统计学分布。其修复过程如图2所示,a为待修复图像,其中 Ω 为待修复的目标区域,其前沿线为 $\partial\Omega$, Φ 为已知信息的源区域,黄色与蓝色代表两种不同纹理;b中绿色框内区域为以点 $p \in \partial\Omega$ 为中心的待修复图像块 Ψ_p ;c中图像块 $\Psi_{q'}$ 与 $\Psi_{q''}$ 分别为位于两种不同纹理交接线上的待选图像块;d为最佳匹配块被复制到待修复图像块 Ψ_p 所在位置。^[6]

实验证明,基于扩散的修复方法在恢复结构线的连通性上表现优良,但在大面积的纹理重建方面则不尽如人意。而基于样本的修复方法虽在面积的纹理修复方面性能优越,但在结构线的重建上则稍稍逊色。由于自然图像通常既包含结构又包含有纹理,因此,在图像的修复过程中,自然而然地就形成一种结合上述两类方法优点的混合修复方法:或者先把图像分解为结构部分与纹理部分,然后针对图像信息不同,分别采用基于扩散的与基于样本的方法进行修复,最后把两幅修复图像重建成为最终的修复图像;或者先重建图像中物体的强边缘线或结构线,得到的修复轮廓图(*inpainted sketch*)用于辅助限定基于样本的方法进一步填充修复缺失

credible.

A large number of scholars have subsequently proposed a variety of inpainting algorithms. We can roughly divide the inpainting methods into two categories^[5]: diffusion-based image inpainting and exemplar-based image inpainting. The former, focusing on the restoration of image structural information, relies on the smooth-constraints of the image information, and spreads the structural information of known part of the image from the inside to the damaged part of the image through partial differential equations (PDEs) or parametric models. The latter bases itself on the similarity-constraints of image information, and attempts to duplicate or compose a similar image (block) from the known information of the image and then reconstruct the missing part of the image. The premise of this method is that the known part of the image has the same statistical distribution as the unknown part. The inpainting process is shown in Fig. 2. Part a is the image to be inpainted, in which Ω stands for the target region to be inpainted, with $\partial\Omega$ denoting cope line, Φ denoting the source region of the known information, and yellow and blue colors representing two different textures; in b the area in the green frame stands for image block to be inpainted Ψ_p with $p \in \partial\Omega$ as the center; in c the image blocks $\Psi_{q'}$ and $\Psi_{q''}$ stand for the image blocks to be selected on the boundary between two different textures; and in d, the optimal matching block is copied in the position of the image block to be restored, Ψ_p .

The experimental results prove that the diffusion-based inpainting has good performance in restoring the connectivity of structural lines, but it is not satisfactory in reconstructing the texture in a large area. The exemplar-based inpainting, though having excellent performance in restoring texture in a large area, is less satisfactory in reconstructing structural lines. As natural images usually contain both structure and texture, a mixed inpainting method with the advantages of the two methods combined has been naturally developed in the process of image inpainting: you first decompose the image into structure part and texture part, then you adopt the diffusion-based and exemplar-based methods respectively according to the differences of the image information, and finally you complete the final inpainted image on the basis of the two inpainted images; or you first reconstruct the strong outline or structural line of the object in the image, and then use the resulting inpainted sketch to assist the limited exemplar-based method and further restore the lookup areas where some pixels are missing. This composite method seems attractive, but it is very difficult in practical operation, for image separation or segmentation technology cannot deal with complex natural images perfectly.

The pioneering work done by Criminisi et al. in 2003—fast exemplar-based inpainting algorithm^[6] which adjusted the order of inpainting reached the win-win effect in texture and structure inpainting, and thus attracted the attention of quite a number of researchers, who then put forward a variety of improved algorithms on the basis of their work. At the same time, due to its excellent performance in texture restoration (Fig. 3), the exemplar-based inpainting algorithm is more suitable for applying to art image inpainting.

2. The Status Quo of the Application of Digital Image Inpainting to the Conservation and Dissemination of Cultural Relics

Although digital image inpainting technology is inspired by art

像素的查找区域 (lookup areas)。这种复合方法看起来很有吸引力,但在实际操作时却是非常困难的,因为图像分离或分割技术不能很好地处理复杂的自然图像。

Criminisi 等人在 2003 年的开拓性工作——基于样本的快速修复算法^[6],对修复的顺序进行了调整,在纹理与结构的修复上取得双赢,由此而得到了大量科研人员的重视,并在他们的工作基础上提出了各种改进算法。同时,由于在对纹理修复方面的优良表现 (图 3),基于样本的修复算法更适合应用于艺术图像的修复研究。

2. 数字图像修复技术在文物保护与传播中的应用现状

尽管数字图像修复技术的灵感来源于艺术修复,但目前数字图像修复技术仍主要聚焦于对老照片的修复及图片中文字或物体移除后的修复研究,将此技术反过来应用于实际的艺术图像修复的实践工作虽然不乏但明显不够。而事实上,在对文化遗产的保护中,非常必要也非常迫切地需要这一技术的参与,因为传统的人工修复不仅费时费力,而且个体差异的灵活性与随意性共存,在修复过程中容易将艺术文化遗产置于一种二次损毁的风险之中,而这一损失是难以弥补的。因此,借助数字图像修复技术为修复实践提供可供参考的修复方案,并从中筛选出最优修复措施,从而在对原图像造成最低损伤的基础上作适当的修复就显得非常必要。其次,由于某些文化遗产的损毁是逐年严重,如壁画、石刻等发生霉变、风化的易损性作品,将其进行抢救性数字化采集、虚拟修复与展示 (其现有状态与可能原貌) 则显得非常必要。

计算机图形图像技术、信息技术等已经在国内外文化遗产的保存、保护、修复、复原、展示、虚拟漫游、辅助考古与研究等领域具备一定的应用基础,并取得了令人瞩目的成果。美国斯坦福大学、华盛顿大学与 Cyberware 公司合作完成的数字化米开朗基罗计划,用三维扫描仪记录了米开朗基罗所塑造的 10 座大型雕塑;日本岐阜大学完成的基于测量的白川乡地区的古村落数字化工作;意大利罗马大学的 Plinius 工程,建立了庞贝城的虚拟现实模型,并实现三维漫游;法国卢浮宫虚拟漫游等均是数字化与虚拟化的文物保护工程的典型案例。

我国最早意识到计算机图像技术对文物保护所带来机遇的是敦煌研究院。从 1993 年起,他们便实施了“敦煌壁画计算机存贮与管理系统研究”“濒危珍贵文物的计算机存贮与再现系统研究”等多项科研项目;后与德国合作创建敦煌信息网站;1997 年,又与浙江大学合作立项国家自然科学基金“多媒体及智能技术集成与艺术复原”,完成了莫高窟壁画与彩塑的数字化摄影与保存、壁画图像色彩的数字化复原与历史演变过程模拟,开发了石窟虚拟展示与漫游系统、计算机辅助石窟保护修复辅助系统、能临摹创作敦煌风格图案的智能图案辅助设计系统;1998 年与美国西北大学、梅隆基金会共同开展“敦煌壁画数字化和国际数字敦煌档案项目的合作研究”,建立起一套平面壁画数字化的技术实现方法。“2004 年开始,敦煌研究院与中科院计算所开展技术合作,

restoration, presently this technology still focuses on the study of the inpainting of the old photos and the restoration of the image after removal of texts or objects. The application of this technology in turn to practical art image inpainting, though not rare, is obviously insufficient. As a matter of fact, this technology is very necessary and urgently needed in conservation of cultural heritage, for the traditional manual inpainting is not only time-consuming and laborious, but, due to the flexibility and arbitrariness of restoration by individual restorers, also liable to put the artistic and cultural heritage in the risk of a second irretrievable damage. Therefore, it seems very necessary to select the best measure of restoration from the programmes of restoration for reference in practical restoration provided with the aid of digital image inpainting technology and then conduct proper inpainting with minimum possible damage to the original image. Secondly, as the damage of some cultural heritages is getting worse each year, for instance, murals or rock carvings, which are easily damaged due to being moldy or weathered, their salvage digital data acquisition, virtual restoration and display (the existing state and the possible original appearance) seem necessary.

Computer graphics and image technology and information technology have a certain application foundation in the fields of domestic and foreign cultural heritage conservation, protection, inpainting, restoration, display, virtual roaming, and computer-aided archaeological research, and has made remarkable achievements. The digital Michelangelo project, jointly completed by Stanford University, University of Washington and Cyberware, recorded ten large sculptures by Michelangelo with a three-dimensional scanner; the measurement-based digitization of ancient villages in the Sirakawagou area was completed by Gifu University, Japan; the Plinius project was completed by University of Rome, Italy, with a virtual reality model of Pompeii set up and three-dimensional roaming realized; the virtual roaming of the Louvre Museum in France was realized: they are all typical cases of digital and virtual heritage conservation projects.

Dunhuang Research Academy is the first institution that came to realize in China the opportunity computer image technology brought about for conservation of cultural heritages. Beginning from 1993, they carried out a number of scientific research projects, such as “The Study of the Computer Storage and Management System of Dunhuang Murals” and “The Study of Computer Storage and Representation System of Endangered Precious Cultural Relics”; later they founded the Dunhuang information website in cooperation with Germany; in 1997, they cooperated with University of Zhejiang in carrying out the registered and authorized national natural science fund project “Multimedia and Intelligent Technology Integration and Art Restoration”, completed the digital photography and conversation of murals and painted sculptures in Mogao Grottoes, digital restoration of the color of the murals and simulation of the process of historical evolution of the murals, and developed the grotto virtual display and roaming system, computer-aided grotto protection and restoration system, and the computer-aided intelligent pattern design system which can copy and create Dunhuang-style patterns; in 1998 they worked together with the Northwestern University and Mellon Foundation of the United States to carry out the project of the “Digitization of Dunhuang Murals and the Cooperative Study of International Digital Dunhuang Archives”, and established a set of technological realization methods of digitization of plane murals.

“Beginning from 2004, Dunhuang Research Academy cooperated with the Institute of Computing Technology of the Chinese Academy of Sciences, and chose cave 45 and cave 196 successively to carry out the project of the three dimensional digitization of Dunhuang Grottoes. So far, the Dunhuang Research Academy has completed the three-dimensional animation realistic view roaming of 40 caves”.^[7] The fulfillment of other projects, such as the digital Imperial Palace, the digital display of “Riverside Scene at Qingming Festival” and panoramic roaming of Yungang Grottoes, has further demonstrated the achievements in conservation, inpainting and display of China’s cultural relics.

In a word, the gradual maturity of such artificial intelligence technologies as computer graphics and image processing has provided new means and methods for the conservation, restoration and research of cultural relics. The emergence of digital and virtual museums has provided new ways for the dissemination of cultural heritages.

III. The Significance of Digital Image Inpainting Technology to Digital Conservation and Dissemination of Dazu Rock Carvings

In its “13th Five-Year Plan”, China proposes to achieve the goal of

先后选择莫高窟第45窟和第196窟进行敦煌石窟洞窟三维数字化工作。至今,敦煌研究院已经完成了40个洞窟的三维动画实景漫游。”^[7]而其他如数字故宫、《清明上河图》数字化展示、云冈石窟全景漫游等项目的实现进一步展现了我国文物数字化保护、修复与展示的成果。

总而言之,计算机图形图像学等人工智能技术的逐渐成熟,为文物的保护、复原与研究提供了新的手段与方法。数字博物馆、虚拟博物馆的出现给文化遗产的传播提供了新的途径和方式。

三、数字图像修复技术对大足石刻数字化保护与传播的意义

我国在“十三五”规划中提出要实现文化产业成为国民经济支柱性产业的目标,并提出“推进文化业态创新,大力发展创意文化产业,促进文化与科技、信息、旅游、体育、金融等产业融合发展”的具体要求。文物的数字化保护、修复与展示则是推动文化与科技、信息、旅游融合发展的一个有力的手段。这不仅能够成为中华民族文化记忆的凭证,而且能够促使人们更加便捷充分地享受文化遗产,从而提升国民文化自信,增强国家文化软实力。

地处西南地区的大足石刻数字化研究才刚刚起步,远远滞后于国际国内同行业水平,既无法充分彰显大足石刻在中国石窟艺术史上独树一帜的重要地位,又无法提升其国际国内文化影响力。同时,大足石刻历经岁月沧桑、寒暑交替,自然老化、风化与损毁不可避免(图4),因此,数字化保存、修复、展示这一珍贵文化遗产显得迫在眉睫。

建立数字博物馆是大足石刻数字化工程的核心,数字化信息采集、文物修复及虚拟展示是基础性工作。对于文物的修复,文物工作者往往持非常谨慎的态度,因为文物修复受修复者个体条件的限制,有一定的风险。但正如切萨雷·布兰迪(Cesare Brandi)所提出的修复理论:修复是根据历史学、自然科学、美学、材料学的特征来认识艺术品、修复艺术品的方法论。因此在文物修复领域达成一致的便是,在修复的实践过程中,不可能绝对消除修复师对文物主体的干涉,只是在修复材料的使用上必须具有可逆性、兼容性和可辨识性。与此同时,有效的文物修复不可能仅凭对文物的艺术和历史研究而获得足够的支持,还需要一系列的技术分析和研究,现代科学可以提供极其重要的手段。^[8]

数字图像修复技术就是模拟人工修复过程,把图像修复简化成一个个数学表达式,利用计算机实现自动修复。因此,在对大足石刻艺术图式特征作深入分析与充分研究的基础上,把数字图像修复技术引入到大足石刻的修复研究,在Matlab仿真系统中,对采集到的数字图像作基于样本的和基于纹理合成的图像修复研究,获得虚拟修复“效果图”,建立数字图像样本库,为最终的修复实践提供最佳修复方案与依据,则显得意义深远。

首先,大足石刻数字图像修复研究能提高和改善大足石

making the cultural industry a pillar industry of national economy, and puts forward a specific demand for “encouraging innovation in the forms of cultural operations, making great efforts to boost the development of creative culture, and promoting the integrated development of culture, science, technology, information, tourism, sports, finance and other industries”. The digital conservation, restoration and display of cultural relics is a powerful means to promote the integrated development of culture, science, technology, information and tourism. It can not only become the evidence of the cultural memory of the Chinese nation, but can also make it more convenient for people to fully enjoy the cultural heritage, so as to heighten national cultural confidence and enhance national cultural soft power.

As the study of the digitization of Dazu Rock Carvings that are located in Southwest China has just made a beginning, far below the level reached by other institutions of the same industry in China and abroad, it is nearly impossible to show the unique and important position of Dazu Rock Carvings in the history of Chinese Grotto Art and to extend their international and domestic cultural influence. At the same time, having experienced various vicissitudes and innumerable alternations of seasons, the Dazu Rock Carvings unavoidably suffer from natural aging, weathering and damage (Fig. 4). Therefore, the digital conservation, restoration and display of this precious cultural heritage is imminent.

The establishment of the digital museum is the core of the digitization project of Dazu Rock Carvings, and digital information collection, cultural relic restoration and virtual display are the fundamental work. Antiquarians tend to be very cautious about restoration of cultural relics, for certain risks are inevitable due to the limitation of the restorer's own conditions. But, as is indicated by Cesare Brandi's theory of restoration, restoration is a methodology for understanding and restoring artistic works based on their characteristics in terms of history, natural science, aesthetics and material science. Therefore, it is a consensus in the field of cultural relic restoration that it is impossible to absolutely eliminate restorers' interference in the cultural relics themselves in the process of restoration, and that the material used in restoration must be reversible, compatible and identifiable. At the same time, effective restoration of cultural relics cannot be adequately supported only by the study of the cultural relics from the perspective of art and history. A series of technical analyses and studies are also needed, and modern science can provide an important means.^[8]

Digital image inpainting technology is to simulate the process of manual restoration and reduce the image inpainting into mathematical expressions, making it possible to realize automatic inpainting by computer. Therefore, it is significant to apply digital image inpainting technology to the study of restoration of Dazu Rock Carvings on the basis of in-depth analysis and sufficient study of the artistic features of Dazu Rock Carvings; that is, in the Matlab simulation system, what should be done is first to carry out exemplar-based and texture-based inpainting research on the collected digital images, acquire an “effect view” of virtual inpainting, establish the digital image exemplar library, and then provide the best restoration program and basis for final restoration practice.

First of all, the study of the digital image restoration of Dazu Rock Carvings can improve the efficiency of the restoration and conservation of Dazu Rock Carvings and raise its level. By using digital image inpainting technology, we may virtually realize the needed restoration of a rock carving on the computer in advance, and obtain the “effect view” of inpainting. After the assessment, appraisal and perfection by senior restoration experts, the best restoration programme and basis for the practical restoration of rock carvings may be provided, which will guide and aid the restoration. It will eventually raise the level of restoration, reduce the risks, and provide a more secure and convenient way for the restoration of cultural relics.

Secondly, combining modern science and technology with traditional art research, this measure has also provided a new means and method of academic research for traditional art historical research. The establishment of digital image exemplar database can provide a scientific identification standard for art researchers, and facilitate horizontal and vertical comparisons of images of Dazu Rock Carvings, so as to tap the artistic and academic value of Dazu Rock Carvings at a deeper level.

The study of digital image inpainting is a very important part of the digitization project of Dazu Rock Carvings. It can not only leave digital data of valuable cultural heritages to future generations, but also lay a foundation for the digital conservation, digital museum, and display and dissemination of virtual roaming. This is conducive to the promotion

刻文物修复与保护的效率与水平。利用数字图像修复技术,将石刻的修复需求预先在计算机上虚拟实现,获得修复后的“效果图”,经过资深修复专家的评审、论证与完善,为石刻的实践性修复提供最佳修复方案与依据,从而起到指导和辅助修复的作用,最终提高修复水平,降低修复风险,为文物修复提供一条更为安全便捷的途径与方法。

其次,这一举措将现代科学技术与传统艺术研究有机结合,也为传统美术史研究提供了一个新的学术研究手段和方法。数字图像样本库的建立可以为艺术研究者提供一个科学的识别标准,有利于研究者方便快捷地对大足石刻图像进行横向和纵向的比较,从而深层次地挖掘大足石刻的艺术价值与学术价值。

数字图像修复研究还是大足石刻数字化工程非常重要的一部分,不仅能为后人留下宝贵的文化遗产数字资料,而且对后期的数字化保护、数字博物馆以及虚拟漫游展示与传播具有奠基性的意义,有利于促进大足石刻实现“互联网+”时代新型的传播方式。在满足艺术传播接受者在新媒体时代所形成的视觉经验与视觉心理的基础上,实现从“冷传播”到“热传播”、从“平面传播”到“立体传播”的转向,谋求大足石刻艺术传播在传播内容与传播方式上的多维化延伸,在传播影响力上的时空延伸。^[9]

参考文献:

- [1] 大足石刻开始数字测绘[N].重庆日报,2013-5-16(18).
- [2] 大足石刻博物馆[EB/OL].[2016-02-12].http://baike.baidu.com.
- [3] 杜金鹏.序[M]//中国社会科学院考古研究所文化遗产保护研究中心.文物保护修复理论与实践——金石匠学之路.北京:科学出版社,2014.
- [4] M. Bertalmio, G. Sapiro, V. Caselles, and C. Ballester. Image Inpainting [C]//Proc. 27th Annu. Conf. Comput. Graph. Interact. Techn., 2000: 417-424.
- [5] C. Guillemot, O. Le Meur. Image Inpainting: Overview and Recent Advances [J]. IEEE Signal Process. Mag., 2014, 31(1): 127-144.
- [6] A. Criminisi, P. Pérez, K. Toyama. Region Filling and Object Removal by Exemplar-Based Image Inpainting [J]. IEEE Trans. Image Process., 2004, 13(9): 1200-1212.
- [7] 彭冬梅,等.数字化保护——非物质文化遗产保护的新手段[J].美术研究,2006(1): 47-51.
- [8] 詹长法.意大利现代的文物修复理论和修复史(上)[J].中国文物科学研究,2006(2): 90-95.
- [9] 王海燕.新媒体语境下艺术传播的延伸[J].北方美术,2015(8): 72-75.

本文为重庆市教委社科基金项目“大足石刻数字图像修复研究”(项目编号:14SKJ01)阶段性成果

王海燕:四川美术学院讲师 重庆大学在读博士
黄永文:重庆科技学院讲师

of realizing new mode of dissemination of Dazu Rock Carvings in the “Internet Plus” era. On the basis of satisfying the visual experience and visual psychology of the recipients of art dissemination formed in the new media era, it will realize the shift from the “cold” to the “hot” dissemination, from the “two-dimensional” to the “three-dimensional” dissemination in the pursuit of the multidimensional extension of the dissemination of the art of Dazu Rock Carvings in the content and the mode, and spatial and temporal extension of the influence of dissemination.^[9]

References:

- [1] Digital mapping of Dazu Rock Carvings Started [N]. Chongqing Daily, 2013-5-16 (18).
- [2] The Dazu Rock Carvings Museum [EB/OL]. [2016-02-12]. http://baike.baidu.com.
- [3] Du Jinpeng. Preface [M]// Cultural Heritage Protection and Research Center of Institute of Archaeology CASS. Theory and Practice of Conservation and Restoration of Cultural Relics. Beijing: Science Press, 2014.
- [4] M. Bertalmio, G. Sapiro, V. Caselles, and C. Ballester. Image Inpainting [C]//Proc. 27th Annu. Conf. Comput. Graph. Interact. Techn., 2000: 417-424.
- [5] C. Guillemot, O. Le Meur. Image Inpainting: Overview and Recent Advances [J]. IEEE Signal Process. Mag., 2014, 31 (1): 127-144.
- [6] A. Criminisi, P. Pérez, K. Toyama. Region Filling and Object Removal by Exemplar-Based Image Inpainting [J]. IEEE Trans. Image Process., 2004, 13 (9): 1200-1212.
- [7] Peng Dongmei, et al. Digital Conservation: A New Method for the Conservation of Intangible Cultural Heritage [J]. Art Research, 2006 (1): 47-51.
- [8] Zhan Changfa. The Theory and History of Modern Cultural Relics Restoration in Italy (I) [J], China Cultural Heritage Scientific Research, 2006 (2): 90-95.
- [9] Wang Haiyan. Extension of Art Dissemination in the Context of New Media [J]. Northern Art, 2015 (8): 72-75.

This article is the staged result of the project supported by Chongqing Municipal Education Commission Social Science Foundation “Research on Digital Image Inpainting of Dazu Rock Carvings” (Project No.: 14SKJ01)

Wang Haiyan: lecturer at Sichuan Fine Arts Institute, and PhD candidate at Chongqing University
Huang Yongwen: lecturer at Chongqing University of Science and Technology

动画创新语言研究

——动画设计中的创新艺术风格

Research on Innovative Language of Animation: Innovative Art Style in Animation Design

李铭实 /Li Mingshi

摘要: 本文通过动画创新语言研究这一课题, 探寻动画设计中的创新艺术风格, 分别以动画造型设计的创新性研究、动画场景设计的创新性研究等方面的论证, 总结出动画创作者应站在时代的高度, 借鉴各种先进的设计理念, 在动画设计中不断创新。

关键词: 动画造型; 动画场景; 创新性; 设计研究

Abstract: This paper explores the innovative art style in

animation design through the research on innovative language of animation. Through discussions on innovative design of characters and scenes, it concludes that artists should keep pace with the times, draw on advanced design concepts, and continuously make innovations in animation design.

Key words: animation modeling; animation scene; innovation; design research



图1 原创独立动画《单车人生》中造型设计, 创作融入了80后童年回忆的风格以增添感染力

一、引言

动画艺术以独特的表现形式, 通过灵动的创新语言, 展现出现实、超现实的绝美画面, 它融入了艺术家的灵魂, 传达着动画创作者与众不同的艺术风格。一部优秀的动画作品, 常以强烈的视觉冲击力, 给人以心灵震撼和思想启迪。为此笔者通过动画创新语言研究这一课题, 以探寻动画设计中的创新艺术风格为例, 在动画造型艺术的创新性研究、动画场景设计的创新性研究等方面, 列举动画创作中的诸多成功范例予以论证, 总结出: 我们的动画创作者应与时俱进, 打破传统的设计模式、运作规律以及镜头语言等方面的束缚, 借鉴各种先进的设计理念, 让多种元素在动画设计中不断创新, 再创动画艺术的灿烂与辉煌。

二、动画造型设计的创新性研究

动画造型设计是动画创作最重要的组成部分, 是动画制作的基础, 是人的精神与情感寄托的载体。它赋予每个动画角色以独特的艺术感染力, 随着创作者主观情感及设计理念的不同, 从而创作出最具生命力的风格迥异的作品(图1)。

(一) 动画造型设计最关键的一点是“创造”
创造是有意识地对动画进行探索性设计的行

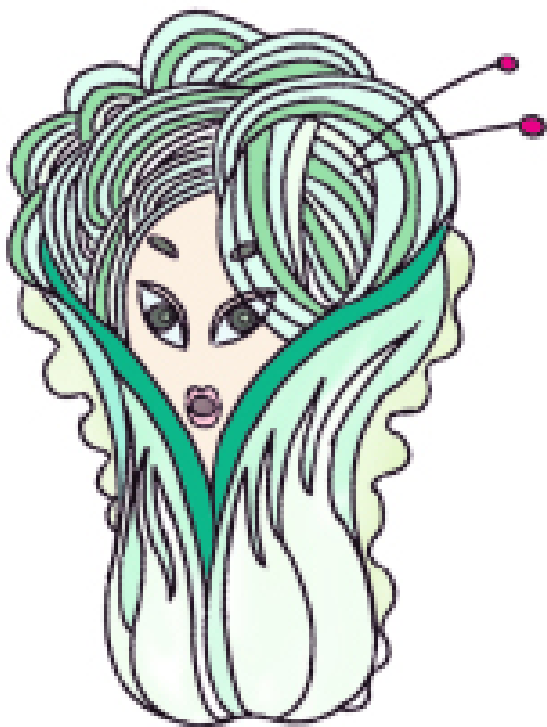


图2 建立在白菜基础上的人物造型

为,也就是创造前所未有的设计,不断创造新的动画设计方案。要创造,就不应该急着先建立,而是打破原有的思维,把我们从小到大建立起来的觉得理所当然的传统创作习惯去除掉。因为造型设计不是单纯地让事物相像,有很多造型设计,需要从绘画思维转化为设计思维。

(二) 动画镜头设计最讲究蒙太奇,图形也讲究蒙太奇

蒙太奇一般包括画面剪辑和画面合成两方面。当图形以一定的方式重新组合在一起的时候,就产生了新的意义。一个好的动画造型设计,既要注重它的外形整体感,又要注重它的可识别性。创造虽然是一种自由的劳动,但在自由创造的条件下加以一定的限制,创造便可以在极端苛刻的情况下找到好的解决方法。有时,一个特定的创作条件可以激发设计者丰富的创造力。在蔬菜比如一个辣椒的造型基础上,就有可能创造出更加丰富的造型(图2)。

可见,创造是有方法可循的。特别是在苛刻的限制和特别宽松的创意条件下,反而会使创造空间增大。创造者还可以把创作得到的造型,设计成一个系列,并在外形创意源头产生后,对外形创造加以修正,最后形成根据动画内容而创造出的形象。

设计和绘画的区别是绘画已经是终极产品,而设计是一个创造的过程,只是一个表达方式,而不是这个事物的本身。当我们设计一个人物的时候最好先确定动画角色的形象、性格、特征等。另外,当一个造型具体化的时候,那么这个故事的情节差不多已经形成一半了。好的造型设计不单纯是视觉层面的,而是当你一看到某个造型就已经开始走入了故事情节当中。比如生活中,有人一出现就会觉得他一定很有故事,他的阅历一定很丰富。在角色出演之前,许多信息和内容便传达了出来,这样人物形象就已经塑造出来了,动画中的造型也应如此。



图3 人物头发借鉴葡萄的造型

(三) 动画设计中经常运用到“移用”的方式,也就是运用造型元素的来源进行再创造

“移用”是常用的一种设计方法,当我们要在较短的时间内,设计出丰富多变的造型,而我们的思维又陷入枯竭的境地时,这时“移用”便成了最好的捷径。如短时间内画出的多种奇异发型,就是采取了移用的方法。其中有的像“葡萄”,有的像“面条”。这不仅仅是将一种形象拟人化,而且由此使人产生丰富的联想(图3)。

(四) “转化”也是动画常用的一种设计方法

“转化”是戏谑、揶揄、夸张、同化的表现方式,比如我们看某人像“雄狮”,有的人则像“梅花鹿”,这种“转化”是人与动物的转换。以原型为本进行的“转化”是转化的基本要求。不是把动物拟人化,而是把人物动物化。当我们把动物拟人化的时候,是没有个体思维的。就像多个同一种动物在人们心中并没有区别,没有个体特征。而把人动物化的时候,由于人的年龄、性别、性格不同,所以画的出发点就不一样,这样更具有真实可信性。设计一个非人化的造型时,心中一定是有具体特征的,所有的动作、表演都有依据。比如用人的特征去塑造非人化的造型,会产生喜剧性的反差。美式主流动画在设计造型时,往往都有一个原型。当我们单独看到人或狮子的时候并不觉得奇怪,而当设计出来的狮子造型像人一样讲话时,就会觉得很可笑,就好像看到了生活中的某个人,当他们结合在一起的时候就产生了喜剧性的效果。

(五) 动画设计中的“相加”

相加就是把不同的物体相加,会产生不一样的创新造型。例如 $A+B+C=D$ 。好的造型设计即使在完全没有剧本的情况下,也能传达出角色造型以外的更多的附加信息。将传统的写实绘画思维进一步转化为设计思维的实验性造型设计,和其他的设计既有区别又有联系:一个好的造型设计本

身就承载着许多故事一样的信息量,当我们看到新奇的东西或者高端的建筑物,就会产生许多联想和想象,这就是造型设计本身的故事性。许多经典动画中的人物一出场就开始了故事,而不是只有编剧导演在讲故事。当为特殊指定的造型设计时,首先应在深入生活的基础上,仔细观察你选择的角色,赋予角色性格,既要有表演性,也要兼具特定的规范性,这是动画技术本身应有的要求。其分工合作的流程化生产线,使动画创作更加丰富多彩。因此,在动画创作中更应注重创作的源头,然后再符合设计的特定规范,而不要让动画显得苍白。动画造型设计的创新性研究,是动画研究领域里一个新的课题,笔者粗浅的认知,意在抛砖引玉。

三、动画场景设计的创新性研究

动画场景,是指动画中的场面、景物、音乐以及登场人物组合成的境况,或人物在一定场合相互发生关系而构成的生活情景等。动画场景,不一定都必须适合低龄化儿童与少年,好的动画场景设计完全可以去除低龄化。场景设计在动画中非常重要。“场景”与“背景”不同,其区别在于:场是景的修饰,景是场的点缀。背景是背后的意思,是角色后面的空间(放在后面衬托前景)。“场景”在传统动画中不存在,它源于电影,如上海美术电影制片厂等常说的背景,“场景”源于动画背后衬托的景物,但电影讲的是“空间”。“场”有几个含义:空间、时间、力量。

如何理解并创作场景呢?笔者将从以下四个角度予以说明:

(一)场是适应某种特殊需要的空间

每个空间都有适合各自特定需要的功能性。它围绕故事的主题、矛盾冲突、剧本需要而设计。

(二)场是戏剧电影中较小的一个段落,是时间的概念

它不仅仅是空间的概念,还是第四维的时间的概念。这就区分了静态绘画和场景设计的不同。例如风景写生是凝固了的瞬间,而电影是连续不断地运动变化着的空间,它一秒钟都不会停止地流动着。所以绘画场景就必须画出不断流动变化着的空间来,也包括镜头、色彩、光影等一系列的变化,还要适应故事剧本、主题、角色等的随时变化,而不是画固定不动的静态的图片。

(三)场是传递物质间相互作用的力量

也就是磁场、电场、正负相吸、正正相斥,如爱恨情仇一般。观众能感受到通过场景来传递的这种力量,“物皆著我之色彩”,“一切景语皆情语”。^①

(四)场景设计中的色彩表现

在动画场景设计中,色彩是一个不可或缺的构成要素。它最具表现力,有很高的审美价值,令人思索,给人美感。因此,动画色彩表现要十分谨慎,要有渗透力,要传达出丰厚的信息量。单纯、明朗的色彩有时也有很强的符号性,适合动漫的整体设计,它能有效地统一整体特征,突出全貌;强烈的色彩对比会刺激人的感官,引起某种情绪和心理的变化;柔和微妙的色彩则含蓄内向,令人回味,有余音绕梁之感;单纯的色彩使动漫设计个性明显,视觉冲击力强;丰富的色彩有如交响诗,能极大满足视觉审美需求。

设计者通过色彩合理配置以及相互关系的安排使之更加和谐。例如补色是互相对立中最具有对抗性的,但补色一旦得到调和而形成对立统一,往往会呈现出激荡人心的和谐感且有力度。色彩各要素之间又相互依赖具有不稳定性。英

国美术评论家约翰·拉斯金说,在你作画的过程中,每一块都会由于你在别的部位上添加一笔颜色而变样。因此,一分钟以前还是暖的颜色,当你在另一部位上放上一块更暖的颜色时,它就会变成冷色,而刚才还是协调的颜色,当你加上与之不协调的颜色时,整个画面就会极不协调。色彩是动漫艺术语言的外延、递进、补充和深化。

总之,动画场景设计,应具备生活性、形式美感、节奏感、想象力、内在力量。所以我们在创作场景的时候,要从感动观众的角度使场景设计更具有内在张力,从而使场景设计能与故事情节产生有创意的互动性、幽默性、趣味性等特征。这就要求创作者首先应在深入生活的基础上,仔细观察你要选择的场景,独辟蹊径,寓情于景,把设计者的主观感受与景象交融渗透,创作出情景交融的境界。其间的超现实的动态美,超时空的速度美,超自然的变化美,时间运动的节奏和生命情绪的律动等,既要符合特定的场景表现,也要兼具特殊的表演规范。

四、结语

我国的动漫产业正处在复兴阶段,它通过高科技的传媒,唤醒人们的记忆,激发人们的民族自信心和自豪感。只有深刻领悟到如何将各种先进的设计元素融合到当代动画创作中,不断寻找创新点,才能创作出深受大众欢迎的动画艺术作品。我们的动画创作者们只有当不满足于形式模仿、照搬动画语言符号时,才能与时俱进,精诚团结,忘我投入,呕心沥血,潜心钻研,精心设计,不断打破传统的设计模式、运作规律以及镜头语言等方面的束缚,借鉴各种先进的设计理念,让多种元素在动画设计中不断创新,为动画艺术增光添彩。

注释:

①王国维:《人间词话》,上海古籍出版社,1998年。

参考文献:

- [1] 百度百科.创造[EB/OL].[2016-03-12].<http://baike.baidu.com/subview/115801/8163825.htm>.
- [2] 搜狗百科.蒙太奇[EB/OL].[2016-02-18].<http://baike.sogou.com/v130642.htm>.
- [3] [美]房龙.房龙讲述艺术的故事[M].夏云海,唐新善,译.北京:东方出版社,2004.
- [4] 曾思思.动画角色造型设计[M].上海:上海人民美术出版社,2012.
- [5] 罗进丰.生命的幻想:3D数字角色动画[M].机械工业出版社,2005.
- [6] 郑学志.动画造型[M].北京:中国青年出版社,2009.
- [7] 刘平云.动画角色设计[M].南昌:江西美术出版社,2005.

该文为鲁迅美术学院科研项目 编号 2014lmls05

李铭实:鲁迅美术学院传媒动画学院讲师

从构成主义到科技前卫

——西方灯光艺术溯源

From Constructivism to the Science and Technology Avant Garde: The Origin of Western Light Art

石冠哲 /Shi Guanzhe

摘要: 西方科技艺术中有一种以灯光为媒介的艺术形式,通常被称之为 Light Art,但在西方艺术文脉中还有更为专指的词语——“Lumia”,直译即是灯光艺术。本文从 19 世纪末开始,借由构成主义、包豪斯艺术家、托马斯·威尔弗雷德、F.J. 马里纳、波普艺术、极少艺术、透射派和空间派,再到新世纪后的灯光艺术,梳理一条灯光艺术发展的脉络。

关键词: 灯光艺术;构成主义;包豪斯;波普艺术;极少艺术;透射派;空间派

Abstract: In Western art of science and technology, there is an art

form with light as medium, commonly referred to as Light Art. However, in the Western art context there is a more specific word – “Lumia”, which may be literally translated as art of light. This paper attempts to sort out a line of development of light art, from the late 19th century to constructivism, Bauhaus artists, Thomas Wilfred, F. J. Malina, Pop Art, minimal art, projection school, spaceism, and Light Art in the New Millennium.

Key words: Light Art; constructivism; Bauhaus; pop art; minimal art; projection school; spaceism

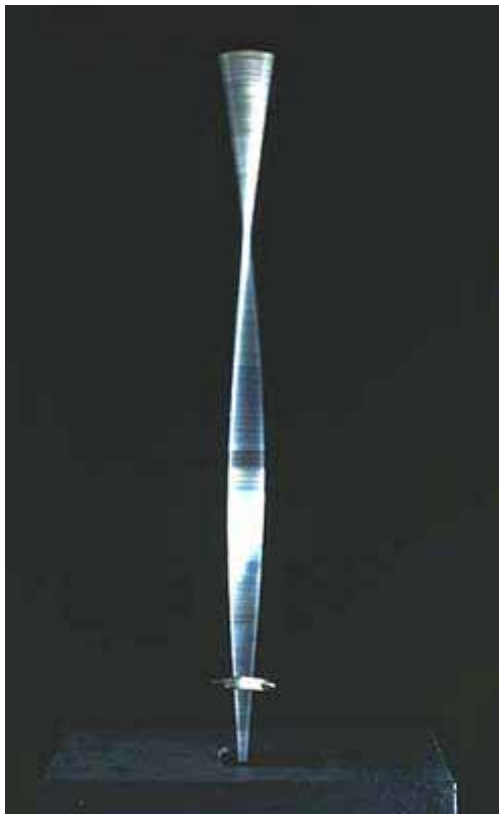


图 1

在 20 世纪的西方前卫艺术中,灯光可以说是最重要的艺术创作媒介之一,乃至我们可以从延绵不断的前卫艺术发展史中抽离出一股专以灯光作为表现手段的艺术脉络。这



图 2

类艺术通常被称之为 Light Art,但在西方艺术史文脉中还有更为专指的词语——“Lumia”,直译即是灯光艺术。

灯光艺术的源头首先可以追溯到 20 世纪构成主义者

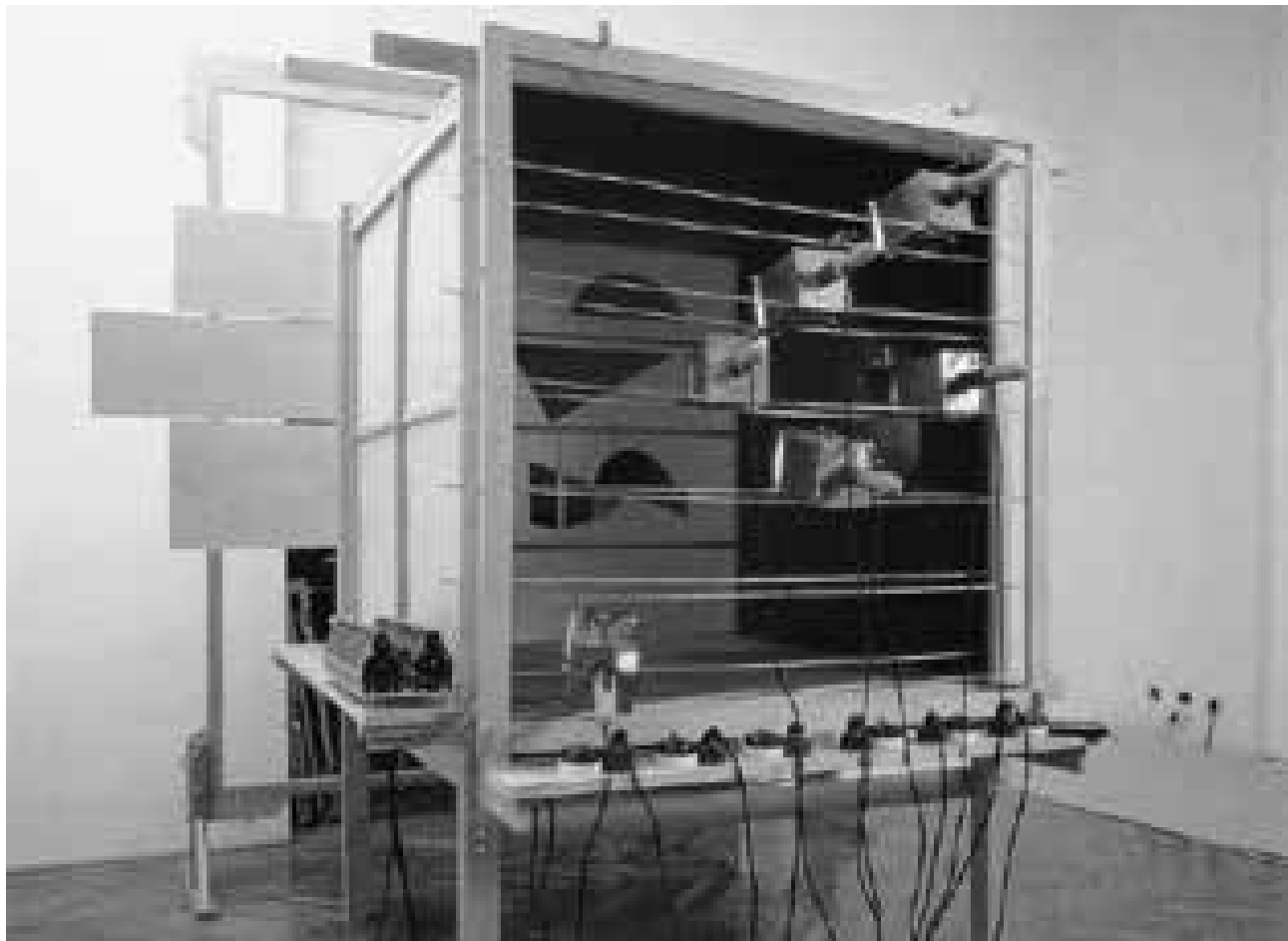


图3

和包豪斯的教学体系。1920年,构成主义雕塑家瑙姆·加波(Naum Gabo)完成了作品《机动构成》(Kinetic Construction)(图1)。此作品以电动马达为动力,使得静止状态中直立的细铁棒来回抖动,并发出“嗡嗡”的颤响。虽然整件作品与灯光无关,但是却提出了一个日后灯光艺术所包含的重要命题——视觉感官的错觉。因为铁棒快速抖动的轨迹在视网膜上留下的视觉残像能让人误以为这是一个半透明的平面。同样是1920年,马塞尔·杜尚(Marcel Duchamp)在稍晚时候推出了他的作品《转动的玻璃盘》(Rotative Glass Plates)(图2)。该作品依旧关注了视觉残像问题,但是在其中更进一步地研究了玻璃材质的反光与重叠。两件探讨视错觉的作品同时出现,使1920年成为灯光艺术编年中不可忽视的一页。

几乎同时,任教于包豪斯的约翰内斯·伊滕(Johannes Itten)开始教授他后来广为人知的色彩理论课程。1921年,他将色盘上的色阶扩展到十二个,使之更加完善与科学。伊滕的色彩理论和教学实践在师生中影响颇大,约瑟夫·阿尔贝斯(Josef Albers)、莫霍利·纳吉(Lazlo Moholy-Nagy)和君姐·史陶佐(Gunta Stolz)等人都在不同程度

上吸收了光色理论。而纳吉在1922年至1930年间完成的雕塑《光与空间调节器》(Light-Space Modulator)是艺术史上很有分量的一件作品。这件作品充分探索了光线在空间中的相互作用,第一次使光成为雕塑本身研究的对象。

在这样的氛围下,包豪斯诞生了灯光艺术的前驱之一——德国人路德维希·希施费尔德-马克(Ludwig Hirschfeld-Mack)。马克于1919年进入魏玛包豪斯学习,师从乔纳斯·伊滕、保罗·克利和康定斯基,并在莱昂内尔·费宁格(Lyonel Feininger)的版画工作室学习,他所设计的彩盘陀螺可以明显看出与伊滕光色理论的师承关系,而马克最著名的作品当属1921年的《Farblichtmusiken》(coloured-light-music即色彩-灯光-音乐调节器)(图3)。设计这件仪器的初衷源于艺术家希望捕捉到抽象艺术中造成视觉紧张感的“实际”动态。马克将彩色灯光、机械模板和自己编的乐曲相结合,通过仪器中的灯光将模板形状投射出去以便观察其运动(图4)。值得一提的是,这件作品还提供了一种把音乐转换为视觉形象的可能,从而被视作最早的多媒体艺术范例。

然而,就在希施费尔德-马克进入包豪斯的那年,远



图 4



图 5

在大洋彼岸的美国，年轻的托马斯·威尔弗雷德（Thomas Wilfred）经过长久的实验，终于完成了被其称之为“克莱夫卢克斯”（Clavilux 来自拉丁语，意味 Light played by Key）（图 5、6）的色彩机器模型。有意思的是，威尔弗雷德和马克都有着音乐家的身份，在从事灯光艺术前，威尔弗雷德是一名在巴黎小有名气的鲁特琴演奏家，而他父亲则运营着一家照相馆。对律动的喜好和特殊的家庭背景是他从事灯光艺术不可忽略的原因。早在 1905 年，16 岁的他就探索过这类色彩机器的雏形，也正是他最早用“lumia”一词来命名关于灯光的艺术表现形式。乍看去，早期“克莱夫卢克斯”的外形更像是一个大型纺织机，远不及马克的色彩机器来得精巧。但确切地说，威尔弗雷德色彩机器所投射出的灯光效果较之马克而言更纯粹、更漂亮，与后来灯光艺术家们的创造趣味也更加契合（图 7）。这种机器允许个人营造和表现各种多形态的、流动的、缓慢变幻的灯光构成。之后，他还设计了一种形似电视机的灯光艺术盒，能持续数天甚至数月呈现出毫不相同的光色效果。威尔弗雷德的灯光艺术活动一直持续到 20 世纪 60 年代末。

二战之后，弗兰克·约瑟夫·马里纳（Frank Joseph Malina）继承了他美国前辈威尔弗雷德的衣钵。在投身艺术之前，马里纳是世界闻名的太空工程科学家，亦是美国太空项目的“教父”级人物，领导完成了人类历史上探空火箭首次进入太空。战后，他将自己的科学背景运用于艺术方面，于 1956 年发展了威尔弗雷德的色彩机器，并称之为“Lumidyne system”（即灯光达因系统，“达因”为力学单位）（图 8）。

他的机器在外形上回归了早期希施费尔德-马克的简洁长方体，但色彩和形状的变化较之威尔弗雷德有过之而无不及，对于转盘技术的应用又让人想到杜尚《转动的玻璃

盘》。机器后部的彩色荧光灯和白炽灯将光线投射在半透明转盘以及转盘前的固定盘上，从而使得两个盘子上的不规则形态相互交错，投映出来。值得一提的是，马里纳创造的灯光构成往往含有他对于宇宙空间的自身经验，因此给人一种深邃而神秘的空间感（图 9）。1961 年，他制作了具有雕塑形态的作品《灯光达因动力柱》（Kinetic Column Lumidyne system）。该作品高达 158 厘米，外形类似古希腊多立克柱式，柱内的灯光系统不断变幻，映照在半透明的柱体表面，美轮美奂。

上世纪 60 年代是灯光艺术的井喷时期，一时间涌现出很多优秀的灯光艺术家。在这里首先要提到德国零派（Group ZERO）的核心成员之一——奥托·皮纳（Otto Piene）。

在零派中，他是唯一一个坚持使用灯光作为表现媒介的艺术家。1961 年，他在个展上展示了名为《灯光芭蕾》的作品。在一间黑屋中，事先安置好的灯光装置伴随着机械转动的声音不停旋转，向四周墙上投射出形态各异的灯光效果。而他 1965 年的作品《电玫瑰》（Electric Rose）（图 10）则更像是倒置的舞厅旋转灯。其实在皮纳的作品中已经隐约透露出些许大众生活的影子，毕竟绚丽多彩的舞池是消费时代都市生活的一部分。

在此，我们不得不想到上世纪 60 年代中异军突起的波普艺术。事实也确实如此，皮纳的作品更像是传统灯光艺术走向波普时代的过渡。而两位希腊艺术家克里萨（Chryssa）与塔基斯（Vassiliakis Takis）则在自己的作品中把波普演绎得更加明显。他们运用绚丽的灯光，很轻易地让人想到都市中五光十色的夜生活。更重要的是，他们的作品在形式上开始脱离早期灯光艺术的投射手法，将注意力从投射形象转移到灯本身的色彩，这一点尤值得注意。相较而言，法国视觉艺术研究小组（GRAV）的弗朗索瓦·莫勒莱（François

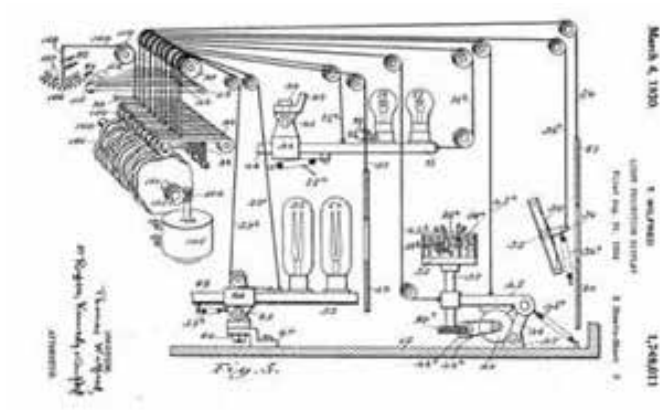


图 6



图 7

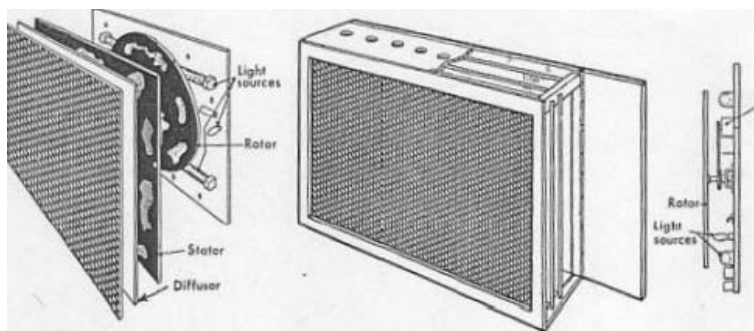


图 8



图 9

Morellet) 来得更加直接, 他的许多作品就是用各色霓虹灯组成, 成为消费时代最鲜明的指涉 (图 11)。

在美国, 和莫勒莱同样有着极少主义艺术家身份的丹·弗莱文 (Dan Flavin) 善于用工业荧光灯管进行创作。他用白色荧光灯组合而成的《V 塔特林纪念碑》(图 12) 系列作品再次提醒我们灯光艺术与构成主义的内在联系。构成主义者们赞扬工业与科技, 坚持二者与艺术紧密结合, 这一点在灯光艺术家的作品上得到了充分的体现。弗莱文的灯光创作一直持续到他艺术生涯最后, 他对灯光艺术可谓执着而坚定。

20 世纪 60 年代后期, 按照新媒体艺术理论家弗兰克·波佩尔 (Frank Popper) 的观点看, 确切地说应该是 1968 年以后, 以镭射艺术、全息艺术、生物科学艺术、电脑艺术和通讯 (交流) 艺术为代表的新媒体艺术开始取代动态艺术的发展地位, 其中镭射艺术作为西方灯光艺术的分支, 是我们将要讨论的重点。

镭射光线作为艺术媒介最早是在 1965 年, 这种新的艺术媒材很快受到前卫艺术家们的关注, 并开始成为难以忽视的表现手段。1969 年, 美国辛辛那提美术馆甚至专门举办了以此为主题的展览, 名为《镭射光: 一种新的视觉艺术》。而对于这一艺术媒介的运用在当时的前卫艺术家中显然分为两个流派, 我们姑且称之为“投射派”和“空间派”。

“投射派”从镭射光线的两个物理特征来运用这一艺

术媒介, 其一是它的长距离延展效果, 其二是它长距离的精准效果, 以罗克尼·克雷布斯 (Rockne Krebs)、达尼·卡拉万 (Dani Karavan) 为代表。1969 年, 克雷布斯在美国华盛顿科伦画廊 (Corcoran Gallery of Art) 展出了室内镭射艺术《阿尔法 -2》, 该作品由六束氦氟镭射和四块共面镜组成, 形成相互交织反射的效果。然而, 室内环境的空间局限性显然不足以满足镭射光线的物理投射特点。克雷布斯于 1989 年在美国宾夕法尼亚约翰斯顿城市中的镭射作品恰恰与他早期的室内试验形成对比。这个名为《倾斜的平面》(Inclined Planes) 的作品充分体现了镭射光线的延展性。七束镭射光线从城市不同地点向天空投射, 宛如利箭射穿黑夜苍穹, 产生了意想不到的艺术效果。以色列艺术家卡拉万的作品更多的注重镭射光线点对点的精准性。1978 年, 他在意大利古城佛罗伦萨的镭射艺术作品《向伽利略致敬》(图 13) 就是很好的例子。他利用 8 瓦的氦镭射光线将佛罗伦萨大教堂上的塔楼和桑迦洛在贝尔韦代雷的一座城堡相连接, 令人印象深刻。

“空间派”以美国“艺术和科技”项目的成员为代表。1968 年, 美国加州大学组织了一个名为“艺术和科技”的项目, 成员包括艺术家詹姆斯·特里尔 (James Turrell)、罗伯特·欧文 (Robert Irwin) 以及心理学家爱德华·沃茨 (Edward Wortz)。其中特里尔和欧文就是光与空间运动中的翘楚, 同时也是著名的灯光艺术家。他们试图分析出在



图 10

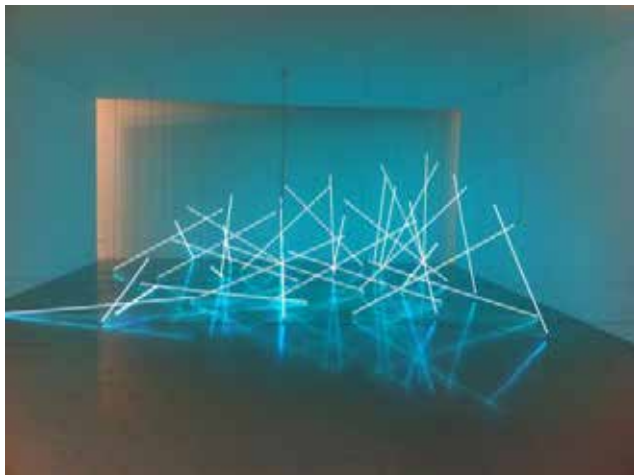


图 11

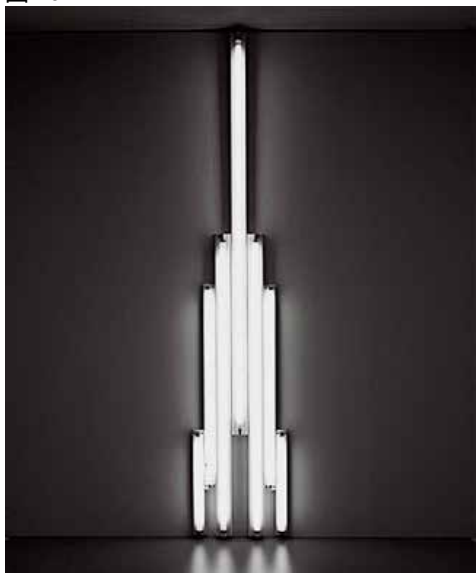


图 12



图 13

感觉剥夺、视觉刺激、空间感受等条件下人类的视觉变化，并企图通过艺术的手段加以表现和研究。

这一初衷在特里尔的作品中尤为明显。在 20 世纪 60 年代末到 70 年代初，他就开始通过对灯光的控制，在空旷的房间拐角制造出边缘整齐的几何形体（图 14）。这些形体看似是实实在在的空间结构，其实却如同运动轨迹所留下的视觉残像，这不过是艺术家与观者开的视觉玩笑。而他在 1983 年创造的《Danaë》（图 15）则是早期作品的更进一步。通过对于灯光的运用，使得观众始终不能确认墙面上的紫色方块是否仅仅就是单纯的平面色块。实际上，这一色块是特里尔在墙上凿出的一个长方体凹窟，并使其中充盈了紫外线光。

我们在这里发现，光与空间运动的艺术家们通过对灯光的驾驭给人们制造出一种视错觉，就是一种乍看似有实无的印象。而当代人对于这种视觉印象获得的经验与百年之前的欧洲印象主义者对外光的感受又是何其相似。因此，我们

能否将光与空间艺术比拟作后工业时期的印象主义呢？诚如 T.J. 克拉克所言，印象主义通常宣告着法国工业化的诞生。那么光与空间运动发轫于太空工业（典型的后工业项目）基地的南加州，也并非巧合吧！

顺带一提，大约在同一时期，还有一些艺术家也或多或少利用灯光创作过作品，比如布鲁斯·瑙曼、理查德·塞拉、基斯·索尼尔（Keith Sonnier）以及贫穷主义的马里奥·梅茨等人。

最后，我们要提到一位相对年轻的灯光艺术家吉米·坎贝尔（Jim Campbell）。坎贝尔出生于 1956 年，正是第二代灯光艺术家们蓄势待发的时期。作为后来者，坎贝尔不仅在灯源的选择上较之他的前辈有了更大的余地，而且他还在麻省理工获得过电机工程和数学双学位。转入艺术行当前他在硅谷干过电子工程师，1990 年开始接触电子雕塑，直到 2000 年他才正式从事 LED 矩阵作品的创作。平心而论，坎贝尔的一些 LED 矩阵作品有时很难分辨是影像视频还是灯

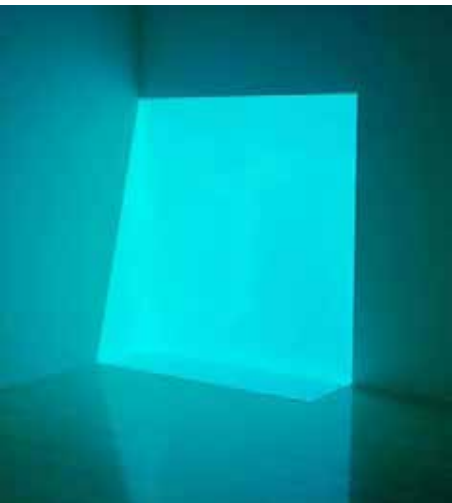


图 14



图 15



图 16

光艺术，比如他在 2001 年于第五大道展出的名为《教堂》的作品（图 16）。这一作品的 LED 大屏幕与电脑设备相连接，投射出人物运动的形态，难免给观众留下一种观看视频的感觉。但是当你看到他近期的一些作品，比如《散射光》（Scattered Light）和《去莎拉工作室的出租车》（Taxi Ride to Sarah's Studio）时，又会坚信他灯光艺术家的身份。坎贝尔的艺术实践是否标志着灯光艺术发展的某些新趋势呢？

在此该是对灯光艺术做总结性回顾的时刻了。首先，灯光艺术的发生可以远溯印象主义以及摄影术，但是西方构成主义和包豪斯传统，尤其是二者融合所构成的动态雕塑给灯光艺术提供了直接动力。

在发展的过程中，灯光艺术大致可以分三个阶段。第一阶段由上世纪初延续到 50 年代末，主要以维克·希施费尔德-马克、托马斯·威尔弗雷德和弗兰克·约瑟夫·马里纳为代表。其中，前两者乃是战前灯光艺术的前驱，而马里纳算是走向 60 年代的过渡性人物。这三人在作品的外在结构上都不约而同地选择了箱型机器的方式。这一点让我们想到皮卡比亚（Francis Picabia）在 20 世纪初到 20 年代初创作的一系列机械绘画，这无疑都是受到战前广为流传的机械美学的影响。因此，我们也不妨将这一开拓性阶段称之为“箱型阶段”。除去外观上的特点外，箱型阶段的作品在创作之初并非纯粹为灯光而作，比如马克的作品就是为了研究抽象艺术中的“动感”，并且马克和威尔弗雷德的作品中一定程度上都蕴含了艺术家对于音乐韵律的表现。相较之下马里纳的作品就更加唯美，同时为灯光艺术与科学的结合定下了基调。第二阶段是从 60 年代至 80 年代末的近三十年时间，尤其是 60、70 年代，当时是灯光艺术的井喷时期，灯光艺术成为西方诸多艺术形式中不可忽略的研究方向，较为著名的有皮纳、弗莱文和特里尔等人。他们的作品形式各具特色，体现了灯光艺术在大发展时期所应有的多样性。第三阶段则从 90 年代至今，吉米·坎贝尔很好地代表了灯光艺术延续到当下的所有特点，一者是艺术性，再者是科技化。同时还

体现出灯光艺术与其他艺术形式（比如影像）相融合的多媒体混合趋势。

在此，我们发现灯光艺术其实一直都与科技有着密切的联系。如果说战前第一代先驱威尔弗雷德的摄影背景难登科学大雅之堂的话，那么二战后 50 年代的马尼纳已经是大名鼎鼎的科学家，而活跃于 60、70 年代的光与空间运动中的艺术家则开始将自己的创作活动与大学这样的科研机构相结合。比及当下，以坎贝尔为代表的新一代艺术家更拥有专业的理工科知识背景。当然，这一有趣的现象也是由于灯光媒介的独特性所产生的。那么，我们是否可以大胆预测，随着新型工业形态、传媒手段以及照明技术的发展，恰如坎贝尔作品所透露出的讯息，灯光艺术一方面会保有自己独特表现形态，同时由于它与科技的天然联系，也必将与更高科技手段的艺术形式相融合，迈出崭新的一步。

石冠哲：策展人

场所在当代艺术语境中的意义及文化效应

——以当代装置艺术研究为例

Significance and Cultural Effect of Place in the Context of Contemporary Art:
Taking Research on Contemporary Installation Art as an Example

郝亚楠 / Hao Yanan

摘要:在当代视觉艺术涉及的学术范畴中,对“场所”的探讨分析是一个较前沿的领域。“场所”强调了视觉艺术发生意义的上下文语境,结合现代人的心理境遇及所处的社会背景,分析“场所”在当代艺术中的表达,是当代视觉艺术研究趋向理论深化的重要课题之一。

本文以装置艺术中的场所问题为切入点,对其中“场所”的概念应用、意义、价值和文化效应进行了重点剖析,装置艺术极具代表性地印证着场所在当代艺术中发挥作用的方式,这不但揭示出当代装置艺术自身的文化价值,同时对于我们更好地理解整个现当代艺术的价值追求,也有所启示。

关键词:场所;精神;观念;当代装置;现成品

Abstract: In the academic category related to contemporary visual art, it is a comparatively frontier field to discuss and analyze the “place”.

“场所”与人类的身份问题紧密相关,对于任何人来说,从哪里来、现居何处、到哪里去,都是摆在我们面前的不可忽视的现实。人类的居住地点,以及与此地发生过联系的一系列历史文化属性,都不可避免地影响着一个人的所见所闻,这种情况下产生的思想观念与行为方式是根深蒂固的。同时,人们在生存的居住环境中逐渐明确了他的方向,对一个地方实现了认同感与归属感,并对周围环境的认知度变得有意义,是属于人们记忆的一种空间化,这样才能够在此地继续居住、生存下去。“场所”提供的并非是一个或大或小的空间,也并非只是像容器般仅有容纳的作用,而是具有一定的“特性”,一种意义的形成。在这里,我们所讨论的“空间”和“特性”的关系可以上升到“物质”和“精神”的高度去谈论,它们相互依存,互为存在,缺一不可。

一、当代艺术的重要命题——场所

“场所”早已不能够被简单地解释为地图上的某一个点,它在日常生活中也不只是表示一个具体的地理位置,它具有整体性,由材料、颜色、形状等组成,因此,不能将场所仅视为“空间”这一特定属性,这样会使它的“特性”丧失,它的地位是不容小觑的。也许,此刻我们的双脚踩着的这一方土地,在下一秒便被赋予“历史”“记忆”这样的词汇,而事实上,这并不能使人们立刻接受,可能是时间不够久远,我们已经习惯将每天做的事情、走过的路程、见过的风景视为永恒,似乎总是看不到它们经历的变化。而这些已经或正在逝去的物象此时竟能够被当代艺术家作为创作的对象来运用,从时间角度来看,可以感受到过去某一刻竟会如此的熟悉而不曾被忘却;而作为空间来讲,它承载着事物的变迁,并不断呈现出具体的情境,空间是与时间相对的一种客观存在的物质形式,是三维场域的存在。为本文所论述的主题——场所,不仅仅具有作为地理位置、事件发生地点这一空间属性,并且将时间的历史记忆囊括其中,也因此包含了人们的精神内涵。所以,场所便拥有了固定性与观念性两方面的含义。

“Place” emphasizes the context in which the significance of the visual art arises, and it is one of the important subjects for deepening theoretical research on contemporary visual art to analyze the expression of “place” in contemporary art in light of the psychological situation and social background of modern people.

Taking the issue of place in installation art as the entry point, this paper focuses on the analysis of the concept, significance, value and cultural effect of “place”. As installation art is a representative verification of the role place plays in contemporary art, this analysis not only has revealed the cultural value of contemporary installation art itself, but also may help the reader to have a better understanding of the value pursuit of contemporary art as a whole.

Key words: place; spirit; concept; contemporary installation; ready-made

场所具有固定性这一特征,因此,场所首先作为空间的基本属性存在,始于方位、位置、地域等外在的形象,独立于我们的观念存在,是有形材料的综合体。观念中的场所即对事物的认知、态度、思想,观念场所就不单单是外在的表现,可以具体到一件事情,一个事件在某地的发生,就将其历史意义注入这个地方,多个事件的发生也可以在同一场所进行,只是时间不同,因此场所也就承载了多种历史意义,具备了多样的情感成分,甚至多种意义的产生在这个地方贴上了身份认同的标签,这样场所具有了一种认知功能,人们可以很方便地通过标签去确认某地的时代背景及方位变换等信息。因此,很多当代艺术家通过他们的作品来表现过去一些痛苦的回忆。例如德国新表现主义代表画家安塞姆·基弗(Anselm Kiefer)创作的系列油画,表现的是对纷乱过去的揭露,人类的苦不堪言,房屋的破损萧条,他使用现代的创作手段表现出饱含酸楚的历史记忆。他的大部分作品并不是对人物进行创作来表现主题,而是利用房屋中房间的物象:木质地板、灰暗的墙壁以及破损的玻璃等物件共同营造出的阴冷的感觉。也许他是在重现记忆中的形象,也许是他塑造出的氛围,总之,他表现的不再是场所的空间性能,而是去剖析主题的深层含义。

二、装置艺术与场所的意义生成

任何形式的艺术都有其各式各样的特征存在,装置艺术也不例外。装置艺术的特征是从它的概念中提取出来的,通俗地讲,装置是对日常生活进行的一种错位的表现,是使观众透过对装置作品的简单接受上升到主动接近并参与理解过程,与传统架上绘画艺术是不同的,传统绘画的许多作品在被大众欣赏时,也许仅仅将色彩的绚丽、线条的柔美或刚直提供给观众,有时候并非传达艺术家的思想情感,仅仅是为了愉悦观众的眼睛,净化观众的心灵。而装置艺术带来的效果不会只停留在作品的表面,由装置艺术家通过对生活中各类事物或情况的认知而绘制呈现的装置作品,其中的“奥秘”需要观众由眼界上升到心灵的领悟,逐渐从

认可发展到接受,在此过程中,会出现令我们惊讶的情境,装置居然能够做到对生活完全“真实”的解读,或许是现实生活中一些微不足道的事件都可以在装置艺术家的创作中淋漓尽致地展现,有时不仅是作为生活场景的“再现”功能,更是带给人类警示的作用。

1. 视觉性

装置艺术较之于现代主义之前的传统艺术,对于观者而言有强烈的视觉冲击力,因为装置是将我们的生活环境、生活状态一丝不挂地展示出来,面对与平日生活中如此相像的场景,观者不得不为之惊叹继而沉思。

2. 空间性

装置艺术即实际意义上的“环境艺术”,首先需要具备一定的空间,使观众置身其中的空间,在展示作品时被装置附以三维空间的特殊性能。但它所给予的并非仅满足于三维层次的一般意义,而是要表现出多种形态,并且不作为固定模式存在,体现的是从无到有、从简单到复杂、从模糊到清晰,进一步上升至从物质的一般形态到精神层面的这么一个过程,并逐步发展为凌驾于“空间”这一表层含义之上的“场所”的意义,也可以理解为“结构”与“内容”是相伴相随的过程,而“内容”更能体现物质的实际形态。装置作品完成前夕,所有的现成品从选择到确定位置,整个布局根据特定的时空构建,均以现场作为中心方位实现。这里所描述的三维空间是上下、前后、左右各个不同方向的延伸,不仅仅是物体的实存空间,更是对于心理延伸的状态。

3. 材料的多样性

装置艺术使用的材料是多种多样的,使用不同的材料表现不同的情境,呈现多种创意色彩,艺术家千奇百怪的构思不得不让我们为之惊叹。而这种怪诞行为装置艺术下的材料却是存在于我们的生存空间中,我们会惊奇地发现身边的一切成为装置作品的“调色板”存在,只需一双发现美的眼睛去搜集必要的素材,将其排布于空间作业中即可构成装置作品的材料。

4. “日常化”

装置的“日常化”指“深刻”地“再现”日常现象在装置艺术中的表现形式,是与专业、学术化相反的一种表达,装置的日常化是走出纯粹艺术、走向非观念艺术的行为。

走进日常化的装置在作用方面更倾向于达到一种为人类服务的目的,例如在炎炎夏日,一个既能够遮蔽炎日,又可以达到赏心悦目效果的休息区在公共场所的修建是十分必要的,而这样一个美观实用的场所就出现在英国伦敦的贝德福德广场。英国的Gun建筑事务所长期关注建筑与气候的关系,他们在贝德福德广场修建了一个热带雨林的装置,装置仅以七根柱子作为承重物,与六角形顶端形成休息区的框架,在框架内加上各种软材料,蕨类植物、水等模拟出热带雨林的大体环境装置,为伦敦市民提供了别具一格的休息空间。

与人类发生联系、与生活更具亲和力的装置艺术不再是高深莫测的遥想之物,它已经融入人类的日常生活,更多地变成了普通人眼中的生活艺术品。

5. “泛化”

装置的“泛化”特征与“日常化”特征相伴相生,“日常”本就不再受规定时间、规定地点的时空限制,而泛化的泛泛现象也可以被粗浅地描述为不受约束的存在,这里的不受约束更多地指向了对装置材料的使用上,因此,装置的“泛化”意指人们已从以往意识中具有坚固外形、带有工业化色彩的装置作品的材料中摆脱出来,甚至也不用再次“忍受”偌大物体矗立在面前被“硬生生”地植入某种强烈的观念,而是朝向多元化形态中。随着雕塑家对装置认可度的加深,雕塑家对材料的使用也更加广泛、自由,对于观念的表达开始寻找适合的材料。除了雕塑界装置的泛化外,越来越多的多媒体艺术成为当代艺术流行的主题趋势,多媒体艺术的装置现象渗入现代人的心理焦虑中。影像装置作为一

种特殊的视觉艺术形式并不是将实物直接呈现给观众,而是在不同时空下关于一些特定的事件对人类造成的影响逐一进行记录,通过后期处理形成艺术家所要表达的观念。影像技术与装置艺术的巧妙结合对于装置艺术语言的表达起到了很大的促进作用,丰富了装置艺术的表现形式,影像的运用给观众带来了对生活的直观感受,同时拓宽了观众对艺术经验更深刻的理解。

6. 观众的参与

装置艺术需要观众积极参与,审美过程也是装置艺术的组成部分。这个被网络编织的世界,时刻在刺激着人们对同一件事做出反应,因此,人们也就会在无形中成为地球村构建的参与者,尤其是西方当代装置艺术家,他们经常让观众参与到他们的作品中,成为装置艺术不可缺少的一部分。人们对于理论知识在头脑中形成的体系往往会掺杂有说教的成分,而且这也不能完全被大众所接受,但是身临其境的参与行为则会对人类起到引导和触发的作用,留下的印象也是非常深刻的,这也是装置艺术的魅力所在。

三、“场所”在当代艺术语境中的表现

装置艺术往往存在于特定场所中,而观众在欣赏时必然不会将装置与周围的环境分开解读,艺术与周边的环境是融合在一起的,共同构成艺术作品。装置艺术本身具有一种强大的“力量”,可以强化人类与真实场所之间的交流和近距离接触。在当代,甚至一个小餐馆的设计都融入了当地环境的特点。另一个明显的例子就是设计师的工作室,当我们走进去会发现,即使是放在房屋阳台上的花花草草都能被设计成与室内空间融合为一体的样子,流露出独特的设计理念。

当代艺术家对场所的观察总是渗透了多种社会经验,虽然场所是独立存在的,但场所的概念却包含了人类的思想。

随着科学技术的逐步渗透,媒体资源的无孔不入,生活已被“宰割”得支离破碎,它的真实形态却渐渐走到人们的真实生活中,人们似乎见到的并非是生活场所直接被“挪移”或“搬离”的场景,而是真实现象在固定场所中的被替代。德国哲学家路德维希·安德烈亚斯·费尔巴哈(Ludwig Andreas Feuerbach)在《基督教的本质》中提到,符号、副本、表象及现象是胜过实物、原本、现实和本质的。幻想可以被替代、被展示,并且超乎所以地被认同。也就是说,现代人创造的在视野下的社会结构,会被社会不遗余力地反馈,社会不断地被剥离、被切割的影像之作经过技术的改造,使人们的美感也得到了不同层面的精神体验。

结 论

越来越多的艺术家在进行场所的寻找、审视、感受及营造的过程中,链接与当代人的精神维度紧密相联的不同社会形态下的场所,而在此过程中注入了一种艺术家特殊的美感经验,这种美感经验来源于对场所进行的新表征,即一些图像符号的替代唤起了公众对场所主题下的作品从陌生到熟知的共同经验,这就是装置艺术家对作品的“随意”使用、任意组合、自由摆放而营造出的美感体验,而所有的这些都离不开“场所”的时空特性。

在“场所”主题下关于作品的认知离不开对当代社会的一种批判、论断。基于“场所”的创作在当代更多的是艺术家在时空意识下的构建,从对创作所需材料的选取,对创作对象的关注角度,再到技法、风格的推陈出新,艺术家们新奇的想法总是令我们费解,但是最后呈现出的主题又不得不让我们为之惊叹、佩服。他们积极地从社会的不同层面、各个角度挖掘、探索“场所”承载的意义,让身处于当代社会下的观众与社会中的“真实存在”有更加深切的体会和近距离接触的体验。

郝亚楠:美术史硕士

杜尚与摄影

Duchamp and Photography

甘霞明 /Gan Xiaming

摘要：杜尚的许多作品都运用了摄影的逻辑，有的比较直接，有的比较间接。这些作品和摄影之间的连接中介之一，是“征象”这一符号学操作。按照克劳斯的阐释，“征象”相当于语言表达中的转换语，也即同一个符号可以具有不同的指称对象。杜尚的《有胡子的蒙娜丽莎》《罗斯·塞拉维》所使用的性别变换手法，即是“征象”这一符号学操作的具体运用。

关键词：杜尚；摄影；征象

Abstract: The logics of photography are applied to many works of Duchamp, some directly and others indirectly. One of the connections between these works and photography is the symbolic operation, “sign”. According to Claus’s interpretation, “sign” is something equivalent to the transfer language in language expression, that is, the same symbol can have different referents. The reversal of gender used in Duchamp’s *Bearded Mona Lisa* and *Rose Sélavy* is a concrete application of the symbolic operation, “sign”.

Key words: Duchamp; photography; sign

杜尚 新娘被她的单身汉们剥光了衣服，甚至（大玻璃）
1915—1923 年



杜尚 下楼梯的裸女 2 号 1912 年



绘画和摄影的关系也算是一个“古老”的话题，但“古老”并不意味着过时。正如麦克卢汉和德布雷所说的那样，媒介的作用是潜移默化的，只有当一种媒介变得陈旧时，其性能、特征和影响才能被人感觉到。如今，电子媒介的发展已经使摄影变成了一种相对“陈旧”的媒介，蕴含在它身上的诸多特征也开始显露出来。对摄影的新认识也为我们理解杜尚的作品提供了新的可能性。

现在看来，杜尚的许多作品都可以跟摄影联系起来。首先是他1912年的《下楼梯的裸女2号》。现在的研究者一般认为，这件作品，以及与之相关的《火车上悲伤的年轻人》（1911），是受了马雷（Etienne Jules Marey, 1830—1904）和迈布里奇（Eadweard Muybridge, 1830—1904）连续摄影的启发。其次，他1919年创作的《L.H.O.O.Q.》（有胡子的蒙娜丽莎）是利用了《蒙娜丽莎》的复制品，而按照本雅明的看法，摄影是一种典型的机械复制技术。第三件作品是著名的《大玻璃》。在有关《大玻璃》的笔记中，杜尚提到“连续的瞬间静止状态”和“玻璃中的延迟”，这正是摄影的特点。

罗莎琳·克劳斯指出，《大玻璃》在制作程序上跟摄影很相似：它让图像悬浮在物质基底上，并且图像和意义之间的关系是不透明的。^①所谓“让图像悬浮在物质基底上”，克劳斯的意思似乎是我们可以把《大玻璃》看作一种底片。图像与意义的不透明性，意味着图像需要文字说明，而杜尚正是这样做的——他为《大玻璃》写了许多笔记和说明。按照本雅明的分析，需要文字说明，乃是摄影区别于绘画的重要特征之一：所有报纸和新闻媒体上的照片几乎都是有文字说明的，否则就无法传达意义。当然，严格说来，需要文字说明只是摄影的一个可以作为参考的外部特征。

克劳斯认为，《大玻璃》跟摄影还有更深层的关系，因为它运用了跟摄影相同的符号学操作，即征象（index，也翻译为指示、索引、标志等）。按照皮尔斯的经典定义，标志（征象）指的是这样一种符号，它“通过被某个对象所影响而指示那个对象”^②，例如子弹留下的痕迹，就成为子弹的征象。在皮尔斯的符号学分类中，征象不同于图像（icon），因为后者以相似性为基础，而前者则不需要相似性。虽然我们通常认为照片和被拍摄的对象之间也是具有相似性的，但按照皮尔斯的这种分类，摄影实际上可以被看作是一种征象，因为它是被拍摄的对象在感光材料上留下的痕迹。

不仅如此，皮尔斯认为指示代词（这、那等）和人称代词（你、我、他等）也属于征象。克劳斯正是通过这一思路来阐释杜尚的。具体说，克劳斯把指示代词和人称代词统称为转换语，认为它们的基本特点是没有固定的指称对象。比如说两个对话者都使用“我”这个词，但当甲说“我”时，“我”指的是甲；当乙说“我”时，“我”指的又是乙。杜尚的作品也存在这种情况。克劳斯指出，《大玻璃》的正式名称《新娘被她的单身汉们剥光了衣服，甚至》实际上隐含着杜尚的一种自我指涉，他把自己的名字马塞尔（Marcel）拆开，分别嵌入两个单词：新娘（mariée）和单身汉（celibataires）。这一符号学操作可以理解为杜尚既是新娘又是单身汉，既是男人又是女人。这种分裂的或双重的自我也体现在杜尚的其他作品中，例如他为自己取了个女性名字罗斯·塞拉维（Rose Selavy），并且以此身份

男扮女装拍过照片。虽然克劳斯没有提到，但我们还可以为这种性别转换问题提供另一个例子，也就是上面提到的《有胡子的蒙娜丽莎》。

那么性别转换和摄影究竟有什么关系呢？为了理解这个问题，我们需要对克劳斯所说的转换语和一般名词做一个区别。一般名词（如男、女、树、人等）通常有固定的内涵，但转换语（这、那、你、我等）却没有。在具体的语境中，“你”“我”既可以指男性，也可以指女性。这种区别也同样见于绘画和摄影。如果说绘画对客观事物的描绘相当于一一般名词，那么摄影就相当于转换语；绘画通常以一般名词的方式描绘“人”或“树”，而摄影则可以用转换语的方式拍照“这个人”“这棵树”，也就是处于特定条件下的一个人或一棵树，而不是“人”“树”的种类。这种指涉方式，就是皮尔斯和克劳斯所说的征象。

摄影中“这个人”“这棵树”这样的指涉方式，其所指不是固定的。也就是说，它没有固定的属性特征。即使是同一棵树，在不同的时间或光线条件下拍摄，乃至从不同的角度和选择不同的相机拍摄，其效果都不相同。这就如同在具体的对话中，“我”这个词既可以指男性，也可以指女性。杜尚本人的情况也是如此，我们都知道他是男性，但当他穿上女性服装拍照时，我们可以把那个时刻的杜尚暂时理解为女性。同样，我们可以把加上胡子的《蒙娜丽莎》暂时理解为男性。

转换语的逻辑同样适用于现成品。实际上，《有胡子的蒙娜丽莎》本身就是利用现成品完成的，跟杜尚1917年的《泉》一样。《泉》是通过签名把现成品变成了艺术作品，从这个角度看，《L.H.O.O.Q.》中的胡子，就相当于《泉》中的签名。通过这种操作，杜尚就把作为一般名词的《蒙娜丽莎》复制品和批量生产的小便池变成了转换语意义上的单个独立物品，相当于使用了指示代词“这”。原来的复制品现在又重新变成了原作，从而颠覆了原作与复制品之间的传统对立。

由此可见，摄影的逻辑和现成品的逻辑是一致的，前者把某个现成的东西变成图像，后者则把它变成“艺术作品”。从图像知觉的角度看，我们很难发现物品本身在这种操作之前和之后有什么变化。这种状况迫使我们承认杜尚的一个观点，即艺术作品没有本体论上的同一性，而取决于观赏者的目光。而这种目光实际上也已经包含在摄影中：在端起相机准备拍一个对象时，我们已经把对象看成了图像。

（本文为教育部人文社会科学研究规划基金项目“图像知觉的范式及其历史变迁”〈批准号：13YJA760074〉的阶段性成果）

注释：

①参见罗莎琳·克劳斯《前卫的原创性及其他现代主义神话》，周文姬、路珏译，江苏凤凰美术出版社，2015年，第163—173页。

②查尔斯·桑德斯·皮尔斯，《皮尔斯文选》，涂纪亮编，涂纪亮、周兆平译，社会科学文献出版社，2006年，第281页。

博物馆发展历史脉络中的文化战略意识初探

A Preliminary Study of the Consciousness of Cultural Strategy in the Historical Development of Museums

吴立行 / Wu Lixing

摘要: 博物馆的存在具有多种原因与意义,包括智识性、文化性、艺术性、宗教性等,其中也存在“文化战略”意识的驱动力量。由于“文化战略”可以成为展现多种样态的基础核心,本文专以“文化战略”为探讨重点,分析博物馆的发展脉络及策略。

关键词: 博物馆;文化战略;发展脉络;策略

“文化战略”意指,群体或个人、对内或对外用文化取得利益、用其他力量来增强文化发展的指导计划。“文化战略”在 20 世纪 90 年代开始成为世界各国普遍关注的议题,主要是对于全球化格局下国际竞争日趋激烈的回应。^①实际上,文化战略的意识在人类发展历程中早已显露出痕迹并有许多付诸实施的案例,而在此国际情境下,博物馆与文化战略的关系就显得更为密切也更加微妙。因为博物馆不仅承载着人类发展的记忆,也是国家的重要文化资产,甚至曾经是一个国家综合国力的表征,如今则是国际上评判一个国家文化与文明程度的指标。有鉴于博物馆在人类发展过程中所具有的特殊身份以及对其生成原因的多样性讨论,而且我们往往在其演化过程中亦能感受到某些文化战略意识的成分,因此,本文拟从此视角,对博物馆的发展动机与不同层面间的关系进行观察。

当代,在涉及博物馆国际事务层面,国际上普遍接受的相对严格意义的博物馆定义主要是依据国际博物馆协会(ICOM)在 2007 年 8 月间的决议:

博物馆是一个为社会及其发展服务的、向公众开放的非营利性常设机构,为教育、研究、欣赏的目的征集、保护、研究、传播并展出人类及人类环境的物质及非物质遗产。^②这个阶段性的、相对普遍被接受的当代“博物馆”定义的理论依据,是基于 19 世纪末在欧洲才逐步理论化与系统化^③、至 20 世纪前半叶始成形的博物馆学^④。其论述逻辑主要是源自 14 世纪之前欧洲收藏传统在历经文艺复兴人文主义、启蒙思想、民主主义的发展脉络后,所演绎出来的一种具有特殊形式、性质(博物馆性^⑤)和诉求的机构。“museum”一字继希腊 muses 女神庙之后再次被使用,是始于欧洲文艺复兴时期美第奇家族的劳伦佐(Lorenzo de' Medici, 1449-1492)。17 世纪时“museum”被广泛地用于私人鉴赏家的收藏,18 世纪以后“museum”的词义开始发生明显变化,

Abstract: There are many reasons and meanings of the existence of museums, for example, intellectual, cultural, artistic and religious ones, among which there is also a driving force of the consciousness of “cultural strategy”. As the “cultural strategy” can be the core of manifestations of various forms of art, this paper focuses on the “cultural strategy” to analyze the developing history and tactics of museums.

Key words: museum; cultural strategy; development history; tactics

也被用来指那些专门从事保护和陈列社会所有的收藏品的文化事业机构。所以,即便在欧美之外的地区也都存在类似的收藏体,但因缺乏欧洲从收藏体发展到以当代“博物馆性”为核心的叙事逻辑及经验过程,因此,从这个意义上而言,“收藏体”与“博物馆”就有很大的不同,也是目前公认“博物馆”的历史源头在欧洲的原因。博物馆在 18 世纪后半叶才发展到美洲,真正普遍受到欧美之外的其他国家所重视,则是在 20 世纪的第二次世界大战之后。^⑥

需要在意的,我们在从国际博协(IMCO)成立至今的 70 年间,对于博物馆定义的调整以及各个国家对博物馆仍另有一套自己的主张,^⑦就不难理解“博物馆”具有变动性,以及当代大多数博物馆与国家不仅要顾及国际上对于博物馆的规范,也必须兼顾其与国家利益密切关联的现实。这主要是“博物馆”的专业化功能与社会化职能在不同社会发展进程的国家中各有其偏重所致。因此,那些对于“博物馆”在发展过程中不同阶段的定义及主张,以及对博物馆发展历史时期的划分就会出现某些差异,也会对博物馆起源的认定产生争议,并且连带影响研究者们在对“博物馆历史”或“博物馆现象”进行论述时择定材料的标准。^⑧严格意义的“博物馆”定义是依据当下时代的标准,其历史是随着所处时代关注的主要特征推导溯源建构而成,具有变动性与可选择性。通俗意义的博物馆概念则主要依据表述方自身对博物馆的理解,选择博物馆在不同发展历史时期的某类特征或性质进行表述。现在通行的博物馆历史论述方式,大多将通俗意义的保存性收藏行为及收藏体的历史归到严格意义的博物馆概念的发展史中,然后依照不同的择定标准对其发展历程加以区隔。当我们从广义博物馆的发展历程以及其所面对的现实问题与处境进行观察时,就会发现实际上它们的发展既不是线性式的也非绝对的,且彼此间的关系既非简单的孤立又非完全的重合。我们通常既习惯于用当代博物馆标准

来与历史中出现的某些收藏体进行区隔,一方面却又将所有的收藏体纳入到博物馆历史中,并以之作为建构符合当代博物馆定义合于理法性的依据。因此,将“博物馆”起源上溯到亚历山大的缪斯神庙,在某种层面而言,或许也可理解为欧洲在不同时期用以强调自身与古代智慧的直接联系以及对于其伟大文明溯源和精神典范的再现与重构?从博物馆在欧美的发展历史来看,文化战略意识的体现是因应不同群体需求多元并存,其功能则是以加法方式累进,而非减法与单一线性的。引申而言,早期贵族的宝藏室、神庙和现代的博物馆之间也未必有什么先决条件及绝对的因果关系。不同时代出现在欧洲各个地域间的收藏体有时更多是出自各自特定的需求,而不同的功能诉求也影响了我们日后对“博物馆性”的不同阐释。

一、统治阶层的荣光

古代君王权贵与寺院收藏有价值事物之所,通常被视为是“博物馆”的前身。这段时期的主导力量是专制政体与宗教,例如古希腊或罗马神庙中的圣物,会在特定时间向公众开放,^⑨罗马将战利品加以收藏、复制并公开展示等。在这个阶段,虽然朝代或有更迭,开放的程度也并不总是相同,但这些收藏体对于珍宝的概念与处置方式却极为近似。例如当古典文明没落,基督教文明兴起之时,教堂和修道院又回到类似希腊、罗马神庙以收藏与教义相关的或是稀有神秘的对象为主。统治阶层很早就已经意识到“珍宝”的意义不单纯只是满足他们对物质财富的占有,还具有展现统治权威、调和不同阶层间关系、强化归属感、激励参与感的功能。一定程度的开放与共享,对于统治者而言,比绝对的垄断与封闭更能产生效益。这个阶段管理文物的工作者在1786年出版的《法兰西学院字典》中称为“守护人”(conservateur)^⑩,是代替上帝及世俗王公们管理珍宝的仆人,且大多是世袭;法国大革命以后,才开始出现公仆概念。

14世纪到18世纪这个期间,收藏体开始和资产阶级发生密切的联系。资本主义、人文主义的抬头使得中产阶级更有能力拥有奇珍异宝,也更加关注人世经验。地理大发现、远洋贸易的兴起则促使人们更重视对自然物如药材的保存、分类及研究;收藏体在此时期开始与“知识”和“思想”的关系比过往更加密切。16世纪思想家培根(1561—1626)在他未完成的《新大西洋岛》(*New Atlantis*)一书中,已然体现了他对于“知识就是力量”的主张和关于理性国家规划构想间的关系;^⑪收藏体成为知识分子通过理性思辨介入到政治思考的途径,甚至在日后进一步成为他们对现状加以批判、反对专制政体与对抗蒙昧主义的武器。君王受启蒙思想影响,思考如何透过收藏、研究彰显世俗价值以对抗宗教,而教廷则也通过对自然的研究来证明上帝的全能。君王、教廷与知识阶层对于收藏意义的不同理解,则向我们展示了不同价值体系间,是如何通过这些“珍宝”成为各自表达世界舞台(Theatrum mundi),也成为三方阵营以之建构自身在新时代下合于理法性的工具;^⑫受培根影响深远的法国“百科全书派”的狄德罗在1751年编纂的第一版《大百科全书》实际上就可视为一种有别于实体空间收藏体的另类表达形式。而且它不单纯只是文字说明与图案式的记录,其内容还包含以实证主义开启民智以对抗专制君权与教会蒙昧主义的主张、用理性代替信仰并对专制封建进行批判。然而,不同价值观最终仍使得这三方冲突愈演愈烈,为此,他们受

到政府与宗教的压制,直到1772年才免于迫害。^⑬

二、国家意志的象征

18世纪中期以后,可以视为是以“国家名义创办公共收藏”的开端。其中具有文化战略指标性的事件,分别是法国卢浮宫的开放、英国万国博览会,以及在19世纪末美国的新博物馆机制。第一个对欧洲的收藏体带来革命性影响的是1789年法国大革命将君主、教会“珍宝”归为公共财产的处置方式所带来的冲击。“这座博物馆,必须展示国家的巨大的财富……法国必须在各个时代,向所有的民族光大其繁荣昌盛,因而,国立博物馆将包容具有多重之美的知识,成为全世界最美的地方,博物馆……将变成法兰西共和国的一种最佳例证。”^⑭这是1792年,当时法国内政部长对卢浮宫的期许是:来年,卢浮宫正式成为宣扬国威的公共机构,象征性地对所有人开放。^⑮而事实证明,这里所谓的“公众启蒙工具的资源”与启蒙的主张仍有很大的距离。因为自豪不久就转变成了自大,“天才之作唯有在‘自由’的国度才算是真正回到家的怀抱”的说辞似乎成为举国的信念。据罗兰·沙耶(Roland Schaer)的记载,当1798年拿破仑将掠夺来的艺术品运往巴黎庆典上时,内政部长弗朗索瓦·德·纳沙托(Francois de Neufchâteau)说道:“知名的亡灵啊!伟大的天才啊!您们让人为之倾倒的大作如今聚集在这里……对!就是为了法国您才孕育了这些惊人之作。它们总算找到了它们心灵归处。安息吧!知名的亡灵啊!您的盛名总算实至名归啊!”^⑯这番话使我们得以一窥当时官方与社会的意识形态。到了1804年,拿破仑将卢浮宫的民主胜利象征与个人荣耀策略性地整合起来,使其成为法国进一步对外宣扬其正统文化继承人的工具。虽然这些战利品在拿破仑战败后大多都归还,但其引发的连锁效应却使欧洲各国政府意识到博物馆具备对内凝聚共识、对外传播意识形态的强大媒介力量:欧洲各国相继成立属于自己的历史博物馆和国家博物馆。官方所宣传的以公众利益为前提的共享性似乎更多的是作为政治宣传与笼络民心的工具。此时期博物馆的定位是在过往的私人财富与新兴的国家财富概念间游离,在管理及心态上也还没有做好真正对公众全面开放的准备。^⑰

法国卢浮宫树立的榜样到19世纪中叶仍持续发酵并影响着维多利亚时期的英国。大英博物馆由于英国持续的海外殖民与工业发展,逐渐积累了国家对外文化传播、宣扬国威的丰厚资本。英国将博物馆与传统市集商业展览的形式相结合,于1851年发起了以展示宣传英国国力与工业生产力为目的的第一届万国博览会。这个临时性质的展览让博物馆成为促进产业发展的重要媒介,也使后继者对博物馆的可能性受到了启发。世博展馆水晶宫的设计者约瑟夫·帕克斯顿(Joseph Paxton)的创新性设计不仅成为博览会中最热门的话题,也开启了展馆脱离固有样式、拥有功能主义与自身独特个性的先河。英国在博览会结束后的来年在南肯辛顿区成立了将博览会内容永久保存的工艺品博物馆,^⑱使得原本以收藏过去为主的博物馆传统扩延至收藏当下,并将现世的成就与对未来的展望纳入到博物馆的内涵中。之后,该区被规划成为将公共文化机构、艺术和工业设计相结合的“展览聚集区”,^⑲将博览会模式应用到博物馆,把“博物馆”与产业发展和人才培养紧密联系起来,开创出一种新的博物馆生态;一种不同于教化意义的实用主义教育功能以及推动国家

及地方经济发展的巨大潜质。这个基于国家文化战略所形成的文化宣传加经济推动模式在之后影响了许多国家,在20年后,博物馆具有的多价值复合体特性成为美国的重要参照依据。

三、政府与民间的利益共同体

1865年美国在南北内战结束后开始进入经济大发展时期。民主主义和资本主义的成功使政府和资产阶级精英们也似乎更有理由与能力如同欧洲其他国家一样,将意大利文艺复兴视为高尚文化与人文主义精神的集中体现而加以仿效,并通过对欧洲旧大陆的“文化模仿”来满足其在新大陆“文化表达”的需求;这可以从当时众多公共机构与富人豪宅都以欧洲宫殿、教堂或神庙样式为模板得到例证。彼得·伯克(Peter Burke)曾将文艺复兴时期艺术消费的内在动因总结为“对宗教的虔诚”“威望”和“愉悦”。但对于这时的美国,内战后爱国主义精神的重建不仅是重要的,也是必要的;强烈的爱国主义取代了“对宗教的虔诚”,催化了这个年轻国家的新民族身份意识。两次资产阶级革命所标志的资本主义与民主主义的胜利,成为美国宣扬国家荣耀的重要内容,这使得古代建筑的专制权威性以及在新时代下的民主象征性这两种对立意象间的冲突,得以在此需求下达成共识并取得和解。^①不过,型塑足以与旧大陆相抗衡的新文化身份和证明与欧洲文明血脉的联系具有同等重要的意义;“文化模仿”逐渐变成“文化竞争”,最后形成由国家支持、资产阶级领军的一股推动公共博物馆建设的强大力量!

美国的大都会艺术博物馆、波士顿美术馆、费城美术馆三座具代表性的艺术博物馆正是在这样一个时代背景下,于1870年间由一批深具文化战略意识的资本家、政治家、知识分子和固有的地方望族借鉴了文艺复兴时期的艺术消费模型、法国卢浮宫和19世纪中叶英国的国家文化战略及南肯辛顿的启发而创建。这三大博物馆虽然定位不同,但在创建之初,强烈的爱国主义色彩以及与欧洲的竞争意识、对于公共性与教育性的强调上都具有非常相近的共性。

大都会博物馆在1866年发起之初就是由具政治组织背景的纽约联合同盟会长约翰·杰伊所提出,^②期望号召一批白手起家的富人联合纽约市政府,创建一个能与欧洲相抗衡的具公共性质的博物馆。波士顿博物馆和费城艺术博物馆则同时选定在1876年美国建国的百年庆典博览会时开幕。当时的波士顿市长虽将其描绘为“本市教育系统的王冠”,但这显然不单纯只是针对公共性与教育性的赞誉,而是对当地名门望族价值观在文化位阶上所做的形容。费城艺术博物馆以英国南肯辛顿区为仿效对象,以发展能与欧洲抗衡的工业质量,和为了提升制造商和消费者的品位而专注于工业设计教育和展览为目的。时任宾夕法尼亚州长的约翰·哈特兰福特在开幕时发表的声明,“博物馆、艺廊和其他公共展览都是推进工业教育的有效力量”,将提升国家工业生产价值的责任寄托在博物馆的教育功能上;而且博物馆还是保持社会稳定的手段,能提升工人的自豪感,有助于缓解劳资间的紧张关系。^③

然而,美国的博物馆主要是随着美国城市的兴起由民间权贵捐资而发展起来,因此我们虽能看到创建者们尽管在创建之初宣扬着宏大的理想,却存在不同程度精英主义的情结,甚至只是富人阶层的私有俱乐部。大都会博物馆建成后实际上每天只对外开放几个钟头,^④波士顿博物馆则更多的

还是为高雅艺术及精英人士而服务,却不是为了培养群众;又或是像费城博物馆,一开始就是为了工业发展的实用主义教育功能而建。不过,美国博物馆之所以能在美国的民主象征符号中取得重要的地位,公共性与教育性的确立发挥了关键的作用。事实表明,像美国这样一个多民族国家,对博物馆的这种战略性定位,确实在日后发挥了非常强大的调节社会分配、凝聚民族共识的作用。珍宝的共享不仅象征着对世俗权力与财富利益的分配,同时也是精神层面的平等。首先,公共性的提倡可以激励群众为社会做出贡献并消解社会的不稳定因素。其二,启蒙时期理性被视为是人性进步的必要条件,智力与道德层面的提高有助于理性的提高,教育是必要的手段,人性的进步则最后反映在民主实现的过程中。其三,通过公共及教育,民众的民族主义与爱国主义精神可以得到培养;在这种逻辑下,公共、教育就必须与博物馆紧密相连。而当博物馆是“公共”的印象一旦形成,对公众开放就成为最基本的原则,且注定将引发博物馆“内部”与“外部”关系间的争论,并使得那些精英阶层通过参与公共文化建设所获得的“愉悦”与“威望”面临挑战。“从开始起,大都会博物馆就是一个唯我独尊社会的玩具”是《纽约论坛报》社论对大都会博物馆建成10年之后所给予的评价。^⑤托尔斯坦·凡勃伦(Thorstein Veblen 1857—1929)的“炫耀性消费”理论不仅能在过往的博物馆中找到例证,也同样能在新时代的博物馆中发现其端倪。当1891年要求大都会博物馆在周日开放的声浪越来越强烈之时,创建董事威廉·普莱姆给馆长约翰斯顿的信中写道:“目前,公众认为大都会博物馆是一家公共机构,公众对其管理具有发言权;一定要使公众认识到大都会博物馆是一家私人机构……必须明白拥有和支撑大都会博物馆的是我们而不是他们,是我们在以纯粹慈善的方式让大都会博物馆服务于公共教育。”^⑥这段话既反映了经营者在以自己的方式对文化艺术的教养与品位做出社会贡献时的高姿态,也反映了当这些精英阶层声称博物馆将有助于全民教育与道德提升的宏大愿景时,管理阶层却面临到底是牺牲利益开放给那些“不适宜人群”还是保有“安息日”以争取上层支持者时的复杂心态及处境;“慈善”与“赞助”更像一种“消费”与“恩惠”,受益的大众则是需要被不断提醒的。那些新兴的资产阶级在文化消费的同时,“投资”的不只是物质性的回报,也构建了他们在新世界中的贵族血统。

然而,我们更应该思考的是:美国是如何将个人主义私欲与爱国主义有效地整合在一起?它是通过何种模式将其驱动起来?美国虽然没有文化部,但这并不代表政府不关注文化建设或是美国式文化价值观的建构。博物馆建设不仅需要耗费大量的人力、财力,更是一项百年工程,仅仅依赖政府及富人仍不足以成就这样宏伟的计划;对于美国政府而言,显然更乐见由民间力量自来来完成这样的壮举。美国的立国基础是通过民主战胜殖民主义而建立,它首先要遵循政治不干预文化的立场,另一方面则设法将个体的成就由世俗化的、有限的,转变成国族的、精神性的及不朽的,最后体现在对具体公共建设的参与。我们可以从壁画家埃德温·布拉斯菲尔德关于1880年由波士顿贵族主导、公众出资的波士顿公共图书馆的一段文字中看出“爱国主义”“威望”与“愉悦”三者是如何被循环激励并上升到道德层面而产生效用,他写道:“公共建筑的名字是时代的世纪符号……无论

何处,文化的精神足迹都最稳固地留在一些人类进步时升起的里程碑上……树立一个可见的凝聚着高尚努力的混凝土标志来歌颂爱国主义,反复灌输道德,人们以自己亲身参与的努力证明自己配得上他亲身参与建造的建筑物。”^⑤具体的策略则是以富人带动群众,以民间取代政府,以荣誉代替救助,最后通过一套有效的税收机制来保证三者间的联动性与可持续性。

在欧洲,博物馆大部分是由政府出资建设,承担着极大的财政压力。美国联邦政府则是用免税政策来给予支持,^⑥避免了由公家出资,减轻管理与经营的压力,成功地将“资产阶级贪欲”转化为公益事业的助力。一个具重要代表性的案例是1913年美国为了争取大都会董事长J.P. 摩根英国遗产的捐赠,而将重要财政措施“佩恩-奥尔德里奇关税法”修改为对所有年份的艺术品实行进口免税,以此争取境外文物入境。在美国,捐赠人在将物品捐赠给博物馆时可获得当年购买价之外的市场增值并得以免税。^⑦可见美国国会以极优惠的政策鼓励藏家购买国外艺术品,然后再策略性地诱导其转捐(卖)给美国的博物馆,有效地将大量的文物吸纳到美国本土后汇集到博物馆中,实现了足以与欧洲旧大陆比肩的文物占有率。这种模式成就了美国博物馆独有的捐助体系和组成形态,是战略与战术上的成功。博物馆从原本由君王或国家所有的“宝物开放”概念,变成由政府主导、富人领头创建的可以共同参与、可持续获益的“宝物共筹”概念。博物馆成为一种调和国家、社会与利益分配关系的转化器。这个平台概念不是由美国所开始,但却是由美国以一套有效的封闭循环机制发扬光大。展示出一个政治与资本、精英与大众、文化和经济相得益彰,既对立又统一的模型。

四、延伸观念下的“新”博物馆任务

1945年以后,是全球化时期与文化战略意识搬上台面的时期,也是博物馆的大发展的时代。经由对前期不同阶段的考察,可以归纳为:1.文化战略的文化导向,主要的任务是对于族群文化史观的建构。2.文化战略的经济导向,主要的任务是对于竞争机制与文化创意的培育。3.文化战略的传播导向,主要的任务是文化价值观的输出。

(一)文化战略的文化导向

二次大战后,人们开始对存在价值感到迷惘,殖民帝国的彻底崩塌也唤醒了不同族群对自身历史与权益的重视,而国家为了重建民族认同以及冷战局势下的文化表达需求,皆在一定程度上集中反映在这时期博物馆的发展现象中。博物馆作为共有财产,其内容的普及性与体现族群文化历史的功能性在此时期更受到严峻的挑战,越来越强的公民意识与自我认同的诉求使得20世纪60年代欧洲与美国几乎同时出现了对博物馆只是由少数人独占了支配文化资产与文化符号的机制的质疑。尤其在美国60年代兴起的争取公民权运动、妇女运动、反战与环境保护运动,最后更反映在地区历史博物馆、邻家博物馆或以黑人为主的贫民区博物馆的大量出现。而美国政府则提供了这些族群一个关于美国历史的宏大叙事,通过博物馆整合族群间的分歧并将其纳入到“合众为一”的美国文化价值中。^⑧从二战以后到20世纪70年代间,全世界14000座博物馆中美国就占有7000座,且有3500座为历史博物馆,我们从这一事实即可以清楚看出,在强化人民历史意识与坚定国族主义的意图下,美国博物馆发展获得了强大的支撑力量。而在全世界范围的反殖民运动和解放斗

争背景下,国际博物馆协会前秘书长雨果·戴瓦兰(Hugues de Varine)也明确说到,国际博物馆协会在1962—1974年间主导了近十年的民族化和地区的博物馆文化活动。^⑨可见博物馆已经不是被动性地收纳,等待参观者,而是主动性地扮演着重新建构不同族群文化史观的机构的角色。

(二)文化战略的经济导向

文化战略的经济导向对博物馆产生影响主要和二战后旅游热潮的出现及几次世界性的经济危机有关。而随着第三产业的出现,人们也逐渐认识到文化在经济活动中可能创造的巨大价值,以及透过经济的操作手法,文化传播的效能远胜传统的孤军奋斗与被动接受;博物馆因此成为一种独特的经济资源。文化战略中的经济导向,使得资本主义色彩对博物馆运营产生了革命性的影响,例如博物馆藏品被称为“资产”,相关展示等活动有时被视为“产品”,视参观者为“消费者”。如何拓展“消费者”和保住既有的“市场”就成为博物馆的重要业务,也连带影响了博物馆管理阶层的类型和结构。世界各国透过博物馆创造经济价值和影响力,而这份资产又反过来成为各个国家文化战略的重要内容。

美国博物馆因其私有性质从一开始就比其他国家的博物馆有着更鲜明的企业化特征,这种体制赋予了美国的博物馆更适合同向商务综合体形式的发展能力。早在1907年大都会博物馆与波士顿博物馆在争取埃伯特·莱瑟奥担任埃及馆馆长的案例中已经显示出在这种体制下对超级富豪及强有力CEO需求的征兆,其根本的原因实际上与美国在一开始所采取的文化发展策略的倾向有关。一切都高度资本化的特质甚至进一步影响了日后的美国文化战略导向。比尔·艾维曾发表声明:“文化政策必须改变,因为关键问题越来越不在于公共领域和非营利领域,而是在于将这些领域与市场衔接起来,政府不应再浪费时间去尝试资助博物馆或剧院;在美国这不是政府的职责。”^⑩这就导致博物馆为了将群众力量吸纳进来以增强博物馆的综合竞争力,而必须更加关注“消费者”的需求,并使美国博物馆19世纪时由富人、知识分子、艺术家的组成结构在20世纪被百万富翁家族如洛克菲勒、摩根、惠特尼、苏兹贝格家族所担任的董事会理事所取代。1994年美国国家非营利中心的调查表明,在艺术和文化组织的董事会中,有73%的董事为年收入1000万美元的男性,75%的董事由现任董事推举。某种意义上,博物馆已经成为富有商人及资本家的领地,而美国博物馆协会则是背后的主要推手;^⑪博物馆管理者经历了从古老的“看守人”到学者研究员再到管理与营销专业的人群的转变。

1988年古根海姆博物馆馆长托马斯·克伦斯(Thomas Krens)(政治经济学、公共与私人管理学背景)在其主导的公司博物馆模式下,将博物馆以连锁企业经营方法推向不同国家。这种新模式虽然毁誉参半,但是西班牙毕尔巴鄂市经由古根海姆博物馆所带来的成功转型及巨大利益,也使法国卢浮宫为了获取巨额的权利金,在2007年不顾国内知识界的反对决定在阿布扎比成立分馆,2014年在利益驱策下,13家法国博物馆也参与了藏品出借。而世界上的其他博物馆则透过国际的大型巡展,采取展览出租的模式开辟经济来源。这不仅仅是博物馆自身的发展,同时也受到当地政府的支持,希望博物馆的建设能带动地区经济,增加休闲与智识生活,改变形象等。英国在20世纪80年代,虽曾有意让博物馆自负盈亏,但最后仍基于国家对公民权益的承诺决议由

国家提供70%的运营经费。然而,英国国家资产部出版的《宝物信托》中有这样一句话:“为了大英国协的利益,向全世界行销美术馆专业,对美术馆事业来说或是长期的经济效益的角度来看都是俾有帮助。”^③我们由此即可发现,看似与美国思路不同的英国,实则也开始引导博物馆朝向商业经济转型,甚至明确地将博物馆经济化与国家利益关联起来。

文化战略的经济导向对于博物馆内部与外部起到了诸多不同层面的影响,不单纯只是经济的收益,实际上为政治、经济、文化价值观、教育、形象塑造、旅游与城市建设、城市名片等多方面皆带来各种新的可能性。而文化经济化与经济文化化两种不同取向在争议与讨论间也不断地促使博物馆尝试与之融合与实验。输出与引进则提供了博物馆在文化战略经济导向下的两种可能的经营选择方式,直接促使了博物馆与商业的高度联结。这不仅给旧有的博物馆带来冲击,也带来争议。无论如何,事实是,它激励了新的博物馆建设浪潮,更影响了全世界博物馆的经营模式;竞争机制的设计及文化创造的能力决定了博物馆的文化经济发展性。

(三)文化战略的传播导向

文化战略的传播导向主要任务是文化价值观的对内型塑与对外输出,是基于二战后国际格局的变化、冷战时期的情势,以及在全球化处境下,世界各国越来越需要显示独特性与存在价值所做出的应对。虽然名义上国际上共同承诺支持全球多元文化的共荣共存,实际则显示出各个国家普遍对于国家文化安全的担忧。其导致的结果体现在国际上开始需要具有一个共同的平台以利于相关事务的协商,最明显的例子就是1946年美国博物馆协会会长哈姆林(Chauncey J. Hamlin)在联合国教科文组织发起的国际博物馆协会取代了原第一次战后由法国人亨利·弗西永(Henri Focillon)在1926年成立的博物馆国际办事处。其次,博物馆开始担负更多的国际文化外交的任务,例如在2007年中德建交35年之际,由两国领导人正式签署的文化交流合作协议《中国美术馆与柏林国家博物馆、德累斯顿国家艺术博物馆及巴伐利亚国家绘画收藏馆的合作协议》。^④其三,博物馆开始主动介入社区活动,例如1967年由国家支持的美国史密森机构,在华盛顿特区阿纳科斯蒂亚乡内以黑人为主的贫民区博物馆(Anacostia Neighborhood Museum),主要的目的是透过参与认同加强居民参加社区管理的意愿和归属感。^⑤之后,在美国有上百个这种少数民族博物馆被建成,也正是在这个时期,美国发展出将博物馆的功能向其他领域延伸的观念。其四,是博物馆建筑越来越前卫与别具特色,例如阿布扎比卢浮宫、西班牙毕尔巴鄂古根海姆博物馆、法国巴黎的乔治·蓬皮杜国家艺术文化中心等。其五,则是采用各种新的传播方式,例如数字化与互联网技术的应用等,各个博物馆都开始拥有专属的网站,数字博物馆的建设则成为各国文化建设的重要任务。例如,在2014年,大都会博物馆聘请了社交媒体专家斯里·斯里尼瓦桑(Sree Sreenivasan)带领着70人的团队,负责开发和管理以藏品档案和阐释材料为主的数字内容,并将这些信息传播给在线和实体展厅的多元观众群体,计划预计将来受众为10亿!从以上意义来讲,二战后博物馆的蓬勃发展,本身就是在文化战略传播导向下的结果,反映了在全球化大局势下对于使用文化来争取各方面利益的趋势。尤其在“文化经济”被视为一大重要手段的近十余年,传播至少可以让前述事实都得以实现。

五、结语

从文化战略意识的角度纵观世界博物馆的发展历程,可以清楚地看到由“统治阶层”到“国家意志”,再到“政府与民间利益共同体”,及至现在逐渐以“延伸概念”的多元发展观为主导的现象(主要是依照现在流行的博物馆对象及功能来分期)。文化战略意识实际上在此过程中对博物馆现状的形成扮演着重要的角色。博物馆所处的社会环境、经营方式也在此过程中,不断地寻求更符合可持续发展的途径。

经由本研究所得的心得是:1.文化战略对博物馆的发展有着关键的作用,而每个时期的文化战略意识随着需求不同,对博物馆的影响也不同,但是博物馆的发展实际上很大程度既受制,也受惠于不同时期的文化战略倾向。2.在全球化处境下的博物馆前景,理当从文化战略在博物馆发展历史的影响及经验中取得借鉴。3.这些经验中也透露出一些问题,有待我们去思考:各种策略、做法和模式都有其形成的环境背景与文化战略因素,绝非一体适用;加以明辨并建立自身价值主张,才能制订出符合自身需要与世界趋势的博物馆经营模式。

对文化战略意识在博物馆的发展历程的考察,向我们表明了,以有系统和策略的步调去创造“文化”、传播“文化”、营销“文化”,掌控文化发言权,然后以之在国际舞台上获取“政治”“经济”“科技”“人才”等各方面的综合利益,在世界各国的博物馆未来发展战略中显然有其不言自明的价值与意义。更严肃地说,这暗示了一场看不到硝烟的意识形态之争、世界创意人才之争、文化产业化之争,是一种战略与战术形态的转型之争。如今的世界是处在多元文化间相互交织关联又在某种意义上互斥的情境中;也许我们最终会达到文化的全球化,但是文化全球化不应当理解为一元化的文化概念,而是真正对全球多元文化的接受所形成的文化态度。因此,当世界仍不得不以国家为单位的时候,建构自己的文化传统和丰富对文化多样性的理解,不仅可以帮助我们从不同角度理解人类的文化现象,也是为了对人类的文化发展做出贡献;博物馆在这里实际上起到了重要的媒介作用。阿布扎比的“快乐岛”计划,不论是从法国或是卢浮宫的角度出发,抑或是阿拉伯联合酋长国对其自身形象塑造及对博物馆功能的理解上,都说明博物馆在自身价值、发展方式与经营形态上,具有不同的时代性与灵活性。更有趣的是,我们看到了同一批文物在同时间被两个国家用两种不同的操作方式,在不同利益的考虑下发挥着看似类似却又不同侧重的功能及价值。“许多建立公共关系的机会通过捐助活动、定期展览及服务变得易于获得。捐助艺术经常可以为特定市场目标提供建设性且有效的回应,特别在国际、政府或消费者间可能会发生至关重要的联系。”^⑥这是大都会博物馆印发给企业的册子中的文字,实际上提醒我们应当辩证地去理解所谓的“国际规范”。在这个讲究文化战略的时代,我们理应将博物馆的经营态势放在一个全新的角度,开创一种主动性强的博物馆经营策略,使其扮演着居中活化、协调不同文化需求的角色,建立一种具文化感染力、凝聚力、引导力,并最终能够以此汇聚技术、创意、人才和资源的具“超越性”的平台型机构。

注释:

①胡惠林、陈昕、单世联:《文化战略与管理》第2卷,上海人民

- 出版社, 2013 年, 第 8 页。1970 年荷兰学者 C.A. 冯·皮尔森 (C.A. Van Peursen) 《文化战略——对我们的思维和生活方式今天正在发生的变化所持的一种观点》在书中首先将“文化”与“战略”联系起来。1993 年美国政治学者塞缪尔·亨廷顿在美国《外交》杂志发表了题为《文明的冲突?》的文章。随后, 他又发表了《后冷战世界的各种范式——假若不是文明冲突还会是什么》等文。1996 年, 他根据这些文章中的主要观点写成了《文明的冲突与世界秩序的重建》一书。亨廷顿的核心论点是, 21 世纪引起冲突的根本原因将不再是意识形态因素或经济因素, 人类在宗教、文化方面的差异, 将成为全球未来战争的导火线。
- ② [美] 爱德华·P. 亚历山大, 玛丽·亚历山大著, 陈建明译:《博物馆变迁——博物馆历史与功能读本》, 译林出版社, 2014 年, 第 3 页。
- ③ 对博物馆体的实证研究始于 16 世纪, 19 世纪末开始对所有博物馆体的总研究, 具体将博物馆学系统化的操作手册产生于 20 世纪后半叶。国际博协的定义是: 博物馆学是一种对博物馆的历史和背景、博物馆在社会中的作用, 博物馆的研究、保护、教育和组织, 博物馆与自然环境的关系以及对不同博物馆进行分类的研究。
- ④ 一般将最早出现在英国 17 世纪的一批博物馆藏品目录视为博物馆学的开端。1934 年在西班牙马德里国际办事处举办了对博物馆建筑以及规划规则的国际研讨会, 这场会议的讨论成为博物馆学的基本大纲。1941 年博物馆学才正式成为卢浮宫学院的固定课程。连俐俐著:《大美术馆时代》, 典藏艺术家庭, 2010 年, 第 60 页。
- ⑤ “博物馆性”指的是人类和现实生活的一种特殊关系。这个关系和人类的历史存在有关, 它是各个世代的人类企图借由保存能代表当时文化价值的物件, 从而尝试表达和传承这些价值的努力。捷克博物馆学家斯特朗斯基 (Stránský, Z. Z) 认为“博物馆性”是: 人们选择物件作为特定事件的佐证, 并重视这些物件, 永久保存以传递于社会。[奥] 弗德利希·瓦达荷西 (Friedrich Waidacher) 著:《博物馆学——德语系世界的观点》, 五观艺术管理有限公司, 第 14 页、第 57 页。
- ⑥ 美国在 1876 年约有 200 多家博物馆, 1940 年约有 2500 多家, 1965 年约有 5000 多家, 1974 年有 7000 多家。[美] 乔治·博寇著:《博物馆这一行》, 五观艺术管理, 2000 年, 第 50 页。
- ⑦ 1946 年国际博物馆协会成立伊始对博物馆进行定义: 博物馆是指为公众开放的美术、工艺、科学、历史以及考古学藏品的机构, 也包括动物园和植物园。此后在 1951 年、1969 年和 1974 年对该定义进行重大修订。国际博协在 2001 年的博物馆定义: “博物馆是一个为社会及其发展服务的、向公众开放的非营利性常设机构, 为研究、教育、欣赏的目的征集、保护、研究、传播并展出人类及人类环境的物证。”该定义还列举了被视为博物馆的组织。2007 年定义有三处比较重要的调整, 其一是调整了博物馆业务目的的表述顺序, 将“教育”调整到第一位。其二是将博物馆工作对象的外延延伸到非物质文化遗产, 即“物质及非物质文化遗产”, 而 2001 年则为较宽泛的“物证”。其三是去除了沿用多年的对可视为博物馆的组织的列举, 只保留了对博物馆组织目的、性质、功能和工作对象的原则表述。参见杜水生《从博物馆的定义看中国博物馆的发展》, 宋向光《国际博协“博物馆”定义的新调整》。
- ⑧ 博物馆学专家, 乔治·博寇认为: 即使在博物馆学家之间, 对于博物馆与非博物馆之间的分野也并无定论。[美] 乔治·博寇:《博物馆这一行》, 五观艺术管理, 2000 年, 第 34 页。
- ⑨ [美] 休·古诺韦斯、玛丽·安妮·安德烈编:《博物馆起源——早期博物馆史和博物馆理念读本》, 译林出版社, 2014 年, 第 32 页。
- ⑩ 连俐俐著:《大美术馆时代》, 典藏艺术家庭, 2010 年, 第 53 页。
- ⑪ 1662 年英国伦敦皇家学会的成立可以视为对这个构想的回应, 该学会网罗了几乎当时所有重要的科学家, 包括美国独立宣言起草人本杰明·富兰克林, 与此同时, 柏林、巴黎、维也纳也都开始相继建立类似的机构。
- ⑫ 例如 1753 年决议设立的大英博物馆的重要捐赠人, 汉斯·斯隆医生 (爵士), 他的收藏目的即为了“彰显上帝的荣光, 批驳无神论并消除其影响, 运用并完善医学及其他艺术和科学, 并有益于人类”。宋向光《公共博物馆的发展轨迹——从知识构建到文化表达》, 《中国博物馆》, 2013 年第 1 期, 第 43 页。
- ⑬ [美] 彼得·盖伊:《启蒙时代》, 中国言实出版社, 2005 年, 第 159 页。
- ⑭ [美] 大卫·卡里尔:《博物馆怀疑论——公共美术馆中的艺术展览史》, 江苏美术出版社, 2009 年, 第 28 页。
- ⑮ 卢浮宫在 1793 年时每 10 天中有 5 天只对专业艺术家开放。[美] 卡尔文·汤姆金斯《商人与收藏》, 译林出版社, 2014 年, 第 24 页。
- ⑯ 同⑩, 第 45 页。
- ⑰ 史蒂芬·康恩:《博物馆与美国的智识生活, 1876—1926》, 上海三联书店, 2012 年, 第 205 页。1886 年大英博物馆在周日开放。1891 年 3 月 31 日大都会博物馆才迎来首个周日开馆日。[美] 卡尔文·汤姆金斯《商人与收藏——大都会艺术博物馆创建记》, 译林出版社, 2014 年, 第 63—66 页。
- ⑱ 后更名南肯辛顿博物馆, 1899 年再更名为维多利亚与阿尔伯特博物馆。
- ⑲ 托尼·班内特 (Tony Bennett), 著名文化学者。《博物馆与美国的智识生活, 1876—1926》, 上海三联书店, 2012 年, 第 209 页。
- ⑳ 加拿大学者卡罗尔·邓肯 (Carol Duncan) 从博物馆对于仪式性的需求, 解释博物馆模仿古代宫殿、神庙的理由。卡罗尔·邓肯著:《仪式的文明化: 内观公共艺术博物馆》, 载于《大学与美术馆: 作为知识生产与文明体制的美术馆》总第 1 期。
- ㉑ 大都会博物馆的发起人, 约翰·杰伊在 1866 年 7 月 4 日, 向在法国度假的美国富人讲话: “现在在美国人民为一个国际艺术机构和陈列馆打基础的时候了。”在美国建立一个如巴黎和伦敦遗迹般受人瞩目的文化机构的渴望, 令与会者发誓支持这个目标。[美] 南希·艾因瑞思胡弗著, 金眉译:《美国艺术博物馆》, 湖南美术出版社, 2007 年, 第 20 页。
- ㉒ [美] 史蒂芬·康恩:《博物馆与美国的智识生活, 1876—1926》, 上海三联书店, 2012 年, 第 201 页。
- ㉓ [美] 卡尔文·汤姆金斯著, 张建新译:《商人与收藏——大都会艺术博物馆创建记》, 译林出版社, 2014 年, 第 24 页。
- ㉔ 同上, 第 47 页。
- ㉕ 1891 年大都会博物馆开始实施周日开放。周日是否开放这不仅仅只反映了威廉·普莱姆个人对宗教和道德的倾向, 而是大都会执行委员会的共同决定。最后则因州立立法机构以立法方式才强行迫使委员会同意周日开放。[美] 史蒂芬·康恩著《博物馆与美国的智识生活, 1876—1926》, 上海三联书店, 2012 年, 第 218 页。1885 年时, 美国大多数博物馆都已经实施周日开放。1886 年, 大英博物馆在周日开放。[美] 卡尔文·汤姆金斯著, 张建新译:《商人与收藏——大都会艺术博物馆创建记》, 译林出版社, 2014 年, 第 62—65 页。
- ㉖ [美] 南希·艾因瑞思胡弗著, 金眉译, 《美国艺术博物馆》, 湖南美术出版社, 2007 年, 第 13 页。
- ㉗ 关于艺术品关税的争议曾经经过一段相当激烈的辩证过程。参见 [澳] 尼尔·德·马奇, [美] 克劳福德·古德温编:《两难之境——艺术与经济的利害关系》, 中国青年出版社, 2015 年, 209—233 页。
- ㉘ 同㉖, 第 42 页。
- ㉙ 史蒂芬·康恩 (Steven Conn):《博物馆是否还需要实物》, 《中国博物馆》2012 年, 第 2 期, 第 12 页。
- ㉚ 雨果·戴瓦兰:《新博物馆学和去欧洲化博物馆学》, 载于《中国博物馆》, 2005 年, 第 3 期, 第 28 页。
- ㉛ [法] 雷德里克·马特利著:《论美国的文化》, 商务印书馆, 2013 年, 233 页。
- ㉜ 同㉖, 第 48 页。
- ㉝ 同㉘, 第 193—194 页。
- ㉞ 郑妍:《浅析德国德累斯顿国家艺术博物馆的文化外交策略》, 载于中国美术馆 http://www.namoc.org/cbjy/cbw/qks/qk2008_2531/qk200807/201303/t20130319_177417.htm。
- ㉟ [奥] 弗德利希·瓦达荷西 (Friedrich Waidacher) 著:《博物馆学——德语系世界的观点》, 五观艺术管理有限公司, 2005 年, 第 147 页。
- ㊱ 同㉖, 第 128 页。

本文系国家社科基金艺术学青年项目《文化战略中的数字博物馆建设与艺术设计应用研究》部分成果。项目编号: 11CH117

吴立行: 南开大学文学院艺术设计系视觉传达设计专业主任
副教授 研究生导师 博士

关于中国艺术品价格评估体系的新思考

——当代国画“九级区间价位法”模型探讨

New Reflection on Chinese Artwork Price Evaluation System: A Probe into the Model of “Nine-Level Interval Price Method” of Contemporary Traditional Chinese Painting

王友焱 苏 涛 何俊艺 / Wang Youyan, Su Tao and He Junyi

摘 要：不同于国外相对完善的艺术品价格评估体系，国内艺术品价格评估的机构/个人丰富多样，画廊、拍卖公司、专家等均可提供估价服务，但是每一方的估价，跳出本方圈子后很难被另一方所认同，这对普通的艺术爱好者人群形成极大的困扰。

本文以当代国画为例，从劳动力成本、艺术家影响力、作品艺术价值、作品获得渠道四个一级指标入手，通过近二十个二级指标的量化分析，以代表性艺术家的数据分析为基础，采集诸多艺术家作品成交记录为补充，形成一套行之有效的“九级区间”价位体系，采用先行定性、再行定量的方法进行作品价格的评估。通过分级制，利用各指标项将艺术家先行进行区间分级，然后根据艺术作品本身的价值进行变量调整，确定最后的作品价格，该体系对消费型（即中低价位）作品将拥有更精确的估价能力。

关键词：国画；艺术市场；艺术品价格；价格评估

Abstract: Unlike the relatively complete artwork price evaluation system abroad, the domestic artwork price evaluation system involves

抛开艺术品的真伪问题，艺术品价格是艺术品市场的真正核心存在，所有的市场问题都会涉及到艺术品的价格问题。业内外所关注的艺术品市场泡沫、艺术品价值与价格背离、艺术品金融化、艺术品保险等问题，都与艺术品价格问题紧密相关。各种关于艺术品价格的讨论文章亦不时见诸学术刊物与媒体之上。

一、国内外现状

在主流经济学界，艺术品价格的评估问题一直不受重视，很少有人研究。就某种意义而言，这可能与主流经济学的基本假设密切相关。主流经济学的基本假设之一是商品具有所谓的同质性。这样一来，商品的数量就可以被“加总”，并且可以被反映到“供给曲线”和“需求曲线”上。问题是，绝大多数艺术品的重要特点就是其独一无二的异质性。因此，在主流经济学的分析框架中，艺术品价格的“变幻莫测”几乎一直被视为商品的特殊情况而不予讨论。^①

马克思在其《资本论》一书中论及艺术品时指出：“必须牢牢记住，那些本身没有任何价格，即不是劳动产品的东

a variety of evaluation institutions/individuals, and galleries, auction companies and experts can all provide price valuation services. However, one party's valuation is difficult to be recognized by another party in another circle, causing great bafflement among ordinary art lovers.

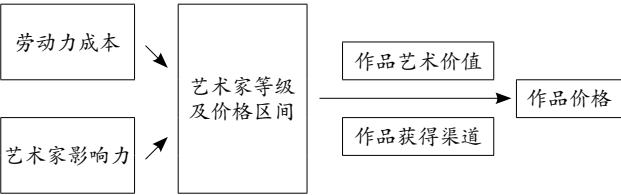
Taking the contemporary traditional Chinese painting as an example, and starting with four primary indicators of labor cost, artist's influence, artistic value of the works and the acquisition channel of the works, this paper puts forward an effective “nine-level interval” price system in which the method of determining quality followed by determining price is adopted to evaluate the price of the works, a price system developed on the basis of the quantitative analysis of nearly twenty secondary indicators and the data analysis of typical artists, complemented by transaction records of numerous artworks. This system first determines the proper level of interval of an artist using various indicators and then adjusts the variables according to the value of the artwork itself to determine the final price of the work. It will be more accurate in evaluating the price of the consumer-oriented (i.e., low-and middle-price) works.

Key words: traditional Chinese painting; art market; price of artworks; price evaluation

西（如土地），或者至少不能由劳动再生产的东西（如古董、某些名家的艺术品等）的价格，可以由一系列非常偶然的情况来决定。”^②

各种变量、偶然性的存在，使艺术品价格愈显扑朔迷离。目前梅摩指数作为国际通用的艺术品估价方法被大量采用，并与比较完备与严格的评估师体系构成国外艺术品价格评估的主力。

国内，能够提供艺术品价格评估的机构/个人丰富多样，画廊、拍卖公司、专家等均可提供估价服务。目前，文化部成立了艺术品评估委员会，开展艺术品评估、咨询等服务；在艺术界有学者借用零售替代价值法、公开市场价值法、特征价格法、相似作品比较法等经济学工具解释艺术品价格形成的原因；^③雅昌艺术网在介绍其估价体系时介绍了其参考的三种估价方法：零售替代价值法、公开市场价值法和市场流通价值法，结合三种不同方法以其拍卖数据库为依托构建模型进行作品估价。



然而，各机构 / 专家的评估呈现出诸多的弊端（表 1）。

表 1 各机构 / 专家的评估呈现的弊端

估价方	存在问题
艺术家	作为艺术品生产方,其提供的价格有太多随意性、可变性。
专家	不涉及交易，仅能对真伪、部分作品价格做出判断。常有虚假问题。
画廊	资讯不全，仅熟悉某类画家。涉嫌作价问题。
拍卖行	资讯不全，交易中介以促成交易为盈利模式。涉嫌作价问题。
鉴定机构	以出具证书为主的盈利模式。涉嫌收取费用、虚开价格问题。
典当行	以低价收购赚取差价为主要盈利模式。存在刻意压价问题，价格偏低。
其他估价机构	按估计比例收费，无法确保公平公正的中立角度。

估价渠道众多，但是没有一方可以作为权威性 / 中立性的第三方为大众提供一份可信的估价数据，建立在其中一个或两个估价方基础上的估价方式，因为数据来源的单一性，亦面临依据不足而导致结果偏差的问题。例如，以拍卖数据或画廊数据为基础，参考专家数据而进行的估价计算，因为众所周知的拍卖作价、画廊托价或炒作导致相当一部分的艺术家价格数据是虚假的，而以此为基础进行的作品估价因源头上就存在的问题导致结果让人难以信服。

因此，一种综合多个估价方的价格意见，结合影响艺术品价格的各因素，形成一种相对独立的、符合市场现状的估价体系势在必行。

二、我们的思考

对于影响艺术品价格的因素，诸多学者、市场研究专家皆有论述。著名市场专家刘尚勇，在其文章中提出“三角形理论”，构成这个价值三角形的三条边分别是学术价值、社会价值和市场价值，三者形成了一个不对称的三角形支撑面。^④马健在其文章中指出，对于艺术品价格评估而言，我们需要重点考察两大指标体系：基本面评估指标和市场面评估指标。具体而言，基本面评估指标又分为吸引力、炫耀性、投机性；市场面评估指标又分为宏观经济形势、艺术品市场行情等。^⑤

据欧亚艺术公司中国区总监朱莉娅透露，欧洲艺术专家在进行艺术品评估时，通常会重点考察艺术家的名声和艺术品本身的质量（表 2）。

表 2 欧洲艺术专家评估指标与权重

评估指标	所占权重
艺术家的名声	50%
艺术品本身的质量	30%
艺术品的主题和年代等	10%
艺术品来源	6%
其他	4%

资料来源：Julia Wang《艺术银行——艺术品全球化的第一步》，《中国证券报》2007 年 12 月 8 日。

综合市场中已采用的估价指标以及现实经营中遇到的艺术品价格影响因素，我们总结有以下四个指标直接影响艺术品的价格，即劳动力成本、艺术家影响力、作品艺术价值、作品获得渠道。

劳动力成本指标直接与国家的宏观经济形势相关联，反映整个经济大形势对价格的直接影响；艺术家影响力是艺术家价格的直接影响因素，整个市场对艺术家的关注直接与艺术家的影响力挂钩，如展览品质优劣、社会职务高低、作品风格的影响力、市场关注度等等；作品艺术价值，直接与具体作品的质量优劣相关，普品与精品的价格差常常是一倍以上；作品获得渠道，与市场各经营方对作品的定价原则直接相关，艺术家以类比法与自己瞩目的艺术家进行比价定价，拍卖与画廊按一定原则添加自己的利润点，经纪人则因为自己与艺术家多样的合作方式而形成多种报价方式。四个指标涵盖了与作品相关的社会经济因素、艺术家及作品本身因素、艺术品运营及操作因素，尽量全面地将影响艺术品价格的因素涵盖其中。

以此四项指标而深入的估价体系，我们命名为“区间价位法”，采用先行定性、再行定量的方法进行作品价格的评估。通过分级制，利用各指标项将艺术家先行进行区间分级，然后根据艺术作品本身的价值进行变量调整，确定最后的作品价格，该体系对消费型（即中低价位）作品将拥有更精确的估价能力（图 1）。

诸多艺术品门类间从作品本身的特点到影响价格的因素都存在较大差异，下文将以目前市场存量最大的在世国画艺术家作品为研究对象进行展开。

整个“区间价位法”评估体系，将分为九级价格体系，以劳动力成本、艺术家影响力、作品艺术价值、作品获得渠道四个一级指标，全国各城市平均薪酬、艺术家展览情况、艺术家教育经历、艺术家获奖情况等二级指标进行综合考量。根据劳动力成本、艺术家的影响力情况将艺术家对应归

入不同级别，对应相应的价格区间；然后根据作品艺术价值、作品获得渠道的差别，在价格区间内对作品价格进行最终确定（表3）。

表3 “区间价位法”的九级价格体系

艺术家分级	价格区间 （每平尺）	劳动力成本	艺术家影响力 （综合情况）	作品艺术价值 （单件作品）	作品获得渠道 （单件作品）
一级	10万元以上	各年度全国各城市平均薪酬	1. 教育背景 2. 展览情况 3. 获奖情况 4. 被收藏情况 5. 拍卖情况 6. 经营机构情况 7. 媒体宣传报道 8. 任职情况 9. 活动范围 10. 各类学术评论情况	1. 创作时间 2. 参展情况 3. 创作背景 4. 作品系列 5. 作品质量（差、一般、精品，作品质量分级由业内人士分辨） 6. 作品发表及评论情况	1. 艺术家本人 2. 艺术机构 3. 拍卖公司 4. 藏家本人 5. 经纪人
二级	5-10万				
三级	1-5万				
四级	0.5-1万				
五级	0.3-0.5万				
六级	0.1-0.3万				
七级	500-1000				
八级	100-500				
九级	100以下				

区间定位10万元以上/平尺，以此类推各等级选取代表性艺术家的参考数据，确定价格的区间及分级。劳动力成本项，在前三级艺术家中可不进行参考，从第四级开始参考劳动力成本项，级别越低劳动力成本项的权重系数越大。

以参考艺术家为基础，确定艺术家影响力中各项指标的对应值，同时参考劳动力成本即各年度全国各城市平均薪酬确定全国各地不同地域、城市不同等级艺术家的作品价格区间。前三级艺术家的价格明显超出各城市平均薪酬标准，因此不受平均薪酬标准的影响，从第四级开始参考各城市平均薪酬标准制定各地艺术家作品价格，等级越低与各城市平均薪酬的关系越密切，平均薪酬对价格的影响越大，第九级艺术家的价格应该与平均薪酬直接挂钩进行每平尺价格的换算。

根据劳动力成本、艺术家影响力两项指标，将艺术家成功进行分级后，参考作品艺术价值、作品获得渠道这两项变项，确定一幅作品最终的价格。

运用多个项目的综合评定，此方法可有效避免炒作型、投机型的艺术家/艺术机构随意抬高作品价格而导致买家蒙受损失的情况，多项指标可以有效地将艺术家的价格区间进行限定，不会出现四级、五级的艺术家报出一级、二级的价格，有效避免价格的虚高情况。

整个“区间价位法”评估体系可分为两个阶段施行：

第一阶段，建立艺术品交易平台，根据典型性代表艺术家的数据，确定各指标中的数值和权重。再借助资深从业人员的行业经验，根据具体艺术家、具体作品确定各对应数值，进行艺术作品价格评估。以评估价格，在平台中进行艺术品销售，利用销售结果完善各个指标数值。

在该阶段，需要资深的艺术行业从业人员参与较多的估价工作。除劳动力成本指标参考客观数值；艺术家影响力指

分级及价格区间，采集典型代表性艺术家的价格数据为基础，该价格综合艺术家的拍卖价、画廊价、藏家/经纪人间流通价、劳动力成本综合得出，作为参考数据。例如一级艺术家选取何家英、田黎明、史国良、刘大为等作为参考项，

标，借助典型性代表艺术家的数据确定有效数据时，因为信息的不全面性需要凭借资深的从业人员的经验甄别出有效的学历、有效的展览、真实的职务头衔、有效的获奖收藏情况等等；同时，对作品的艺术价值进行判断，从创作时间反推艺术家当时的影响力情况，判断作品所参与展览的影响力大小，确定作品是否为艺术家的精品；最后，根据作品的获得渠道来调整作品的价格，从艺术家处直接购买可能是最高的市场价格也可能是艺术家给出的底价，从画廊购买的作品可能是艺术家底价翻倍后的价格也可能是八五折后的价格，从拍卖提供的价格可能是炒作十倍抬高的价格，从经纪人处得到的价格可能才是目前艺术家最合理的市场价等等。

第二阶段，利用网站积累的交易数据精确化各分级指标项及对应价格区间，重点完善各估价指标所属资料数据库，实现普通用户的操作使用。

在该阶段，因为交易数据的积累，利用典型性代表艺术家所确立的各级指标项及对应价格区间将调整得更加细化和精确，完善各估价指标所属资料数据库是重中之重。

专门的资料库建设，将使评估体系拥有强大的数据库支持，例如完善历年优秀展览目录、优秀美术馆名录、资深艺术机构名单、知名拍卖行成交记录、正规行业协会名录、江湖协会警示名单等等，在第一阶段中需要资深从业人员凭借行业经验进行分类区分的节点将由数据库提供支持；同时，设定各指标的权重数值，不同等级的艺术家其各项指标的权重数值进行相应调整，例如劳动力成本一项，在权重满分为十的情况下，对于一级、二级、三级艺术家其权重可能为零，而对于九级艺术家该项对应的权重可能为九，其他数值进行类似调整。

最终，在使用者完成艺术家完整简历的输入后，该艺术

家对应的等级即一目了然，得到艺术家的作品价格区间，然后再根据具体作品的艺术价值、获得渠道的不同在价格区间中进行调整定价，完成一幅作品的估价过程。

三、总结

我们认为，“金字塔”结构，甚至是底层庞大、从塔中到塔尖急剧收缩的金字塔形，才是当代国画市场甚至是整个艺术市场合理的艺术家价格分布图形。这与整个市场的购买力、购买人群直接相关。

市场普遍认为，奢侈品消费人群是艺术品的主流购买

者，足够的经济实力加上一定的文化修养是艺术品消费的前提条件，单一的经济实力不能成为艺术品消费的买家，从目前的市场情况可见一斑，大量的高净值阶层尚未参与艺术品消费。

汇丰银行董事 Erwan Rambourg 撰写的《The Bling Dynasty: Why the Reign of Chinese Luxury Shoppers Has Only Just Begun》（《闪亮的王朝：为什么中国奢侈品市场才刚起步》）中描绘了全球奢侈品牌的金字塔排序图。金字塔分为六级（图2）。

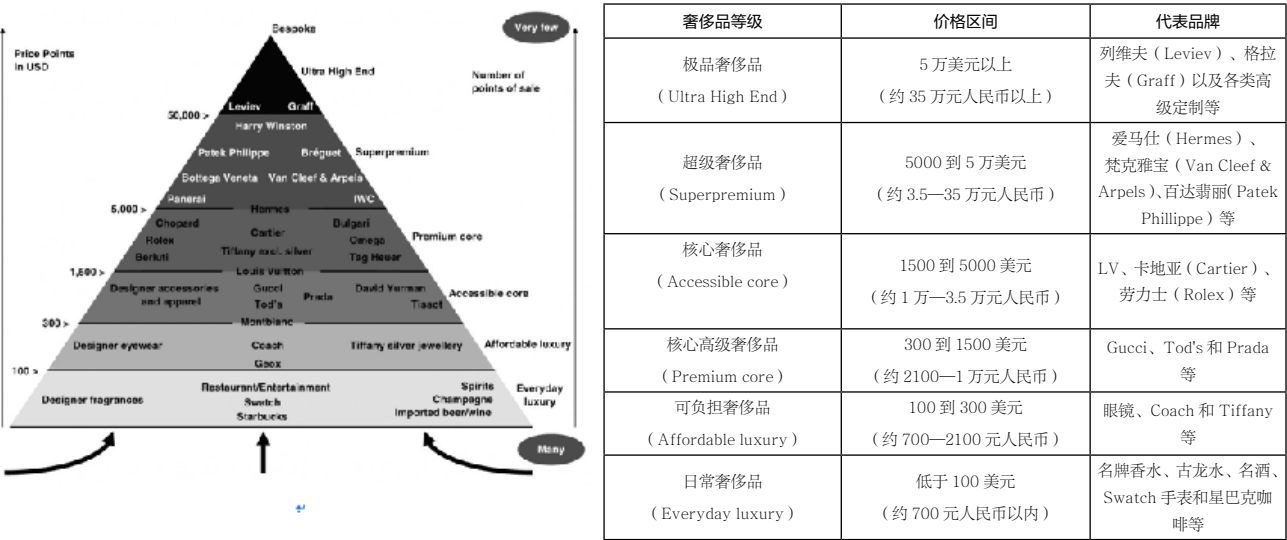


图2 全球奢侈品牌的金字塔排序图及说明

日常奢侈品处于金字塔低端，逐层递减，直到金字塔尖的极品奢侈品，伴随价格升高品牌减少，在金字塔尖只有少数的奢侈品牌存在，也对应各层级消费人群逐级减少，越是顶级奢侈品牌消费群体越是狭小。与此一致，各类艺术品的价格与对应消费人群应该是与成熟的奢侈品体系相通的，虽然艺术品有自己的特点，但在作为商品流通时其与类似产品的流通规律应该是一致的。

但观察当代国画市场，价格虚高是很多人的共识，随便咨询一下艺术家的价格，从年轻的学生到上一一定年龄的从业者，说自己的作品价格在五千、一万元以上一平尺者比比皆是，参考以上奢侈品分级价格区间，当代国画市场是一种“两头大中间小”的形状即高价位和低价位作品占大多数缺乏中间价位的作品，这明显是一种与基本的消费结构不相符的情况。

“九级区间价位法”通过采集典型性代表艺术家的信息，确定基本的艺术家分级、价位区间、影响价格指标因素等，因为艺术家经过严格筛选带有典型性特点，确定的参数基本真实可信。以此为基础，将网站平台的艺术家审核分级定价，进行交易，通过不断的交易数据积累完善分级、价位区间及对应的各项价格指标。凭借数据的积累，运用数学模型进行作品价格评估，根据多元线性回归理论，作品的估价

将越来越精确，越来越接近作品的真实市场成交价格。

艺术市场环境的跌宕起伏，特别是价格回调、买家理性回归的阶段，冷清的市场可以使整个艺术行业参与者冷静地思考行业的优缺点，对无序的市场形成强力的倒逼态势，促使艺术品市场朝有序、诚信的方向迈进。“九级区间价位法”的思考及其他各类正在探索的艺术品价格评估体系，通过不断创新完善的体系标准，以不同的切入角度定然会为艺术市场的标准化提供更多的可能。

注释：

- ①马健：《艺术品价格的复杂性：基本概念与评估框架及分析方法》，2013 年 523 当代艺术思想论坛的专题报告论文。
- ②《马克思恩格斯全集》（第 26 卷），人民出版社，1974 年。
- ③刘尚勇：《什么因素决定了艺术品的价格？》，荣宝拍卖官网发布（<http://www.rb139.com/index.php?s=/News/1427/>）。
- ④刘尚勇：《你的画为什么卖不出去？》（<http://fashion.163.com/16/0616/14/BPMJD0VL00264MK3.html>）。
- ⑤同①。

王友焱：三真艺术网创始人
苏 涛：三真艺术网艺术品部总监
何俊艺：三真艺术网艺术品部总监

规矩诚设，不可欺以方圜

——论中国艺术经纪人制度建立的必要性

Nothing Can Be Accomplished Without Norms or Standards:
On the Necessity of Establishing Art Broker System in China

常 华 /Chang Hua

摘 要：上世纪 80 年代以来，经济的飞速发展、人们收入水平的提高、各种投资收藏节目对艺术品鉴定知识的普及、人们对艺术品的认知度的提升等诸因素的变化促使艺术市场以惊人的速度发展壮大，艺术品投资成为继房地产、证券、股票投资后又一火热的投资项目。然而，在艺术市场繁荣发展的同时也衍生出颇多的问题，特别是经纪人制度的缺失使得艺术市场的畸形发展态势愈加明显。艺术经纪人沟通着艺术家与艺术市场，对艺术市场体系的完善和发展起着不可或缺的作用。因此本文将结合中国艺术市场发展现状来分析中国艺术经纪人制度建立的必要性、可行性及实行策略。

关键词：经纪人制度；经纪人；艺术市场；艺术家

Abstract: Since the 1980s, with the rapid economic development, the increase of people's income, the dissemination of knowledge about authenticating artworks by a variety of

TV programs about art investment and collection, and people's better understanding of artworks have led to booming of art market in an astonishing speed, and investment in artworks has become another popular investment project following investment in the real estate, securities, and stock. However, along with the thriving of art market, a lot of problems arise, especially the lack of broker system, which leads to more obvious lopsided development of art market. Art brokers, as a bridge between artists and art markets, play an indispensable role in the improvement and development of the art market system. Therefore, this paper will analyze the necessity, feasibility and implementation strategy of establishing art broker system in light of the present situation of art market in China.

Key words: rules and regulations for brokers; brokers; art market; artists

一、中外艺术市场现状剖析

纵观中外的艺术市场发展状况，英美艺术市场发展距今有二三百年的历程；日本艺术市场发端于明治维新以后的 19 世纪末，距今已有一百多年的历史；中国台湾、香港地区由于各种特殊历史原因及地理优势，上世纪 70 年代伊始，艺术市场发展速度与交易数额继日本之后，成为亚洲艺术市场的后起之秀，中国大陆也从上世纪 80 年代开始仿照西方的发展模式将艺术作品引入市场，在艺术品基金风靡的 2011 年，中国曾经一度超过美国，跻身于全球艺术品市场行列。诚然，此种大跃进式的发展模式也导致了艺术市场形形色色不良现象的衍生。

从上世纪 90 年代中国大陆出现第一个拍卖师、组建第一场拍卖会、举办第一场艺术博览会开始，中国的艺术市场逐渐进入了公共视野；到 2000 年，借用互联网的庞大平台，艺术品实现线上展览、交易，并且线上交易数额已占据艺术市场交易额的半壁江山；如今大大小小的画廊如雨后春笋

般遍布大江南北；2009 年到 2012 年急速冒进式的艺术品基金、艺术品股票等业务的出现，使得艺术品金融化道路愈发艰难；随着艺术院校对艺术市场人才的输入，一些艺术工作者也以策展人之名陆续在艺术市场崭露头角，全国各地琳琅满目的展览夜以继日地更换，美术馆、展览馆门庭若市。中国艺术市场从萌芽到兴盛一路发展一路调整，暴露出来的问题也愈发明显，艺术品伪作交易大肆盛行、艺术经纪人与艺术家对簿公堂、艺术家流水作业等不良现象的出现，使得本就不平静的艺术市场更是波浪翻腾。面对这一系列问题我们不得不开始反思，为什么艺术市场繁荣的背后是这般的漏洞百出、乱象丛生？同样是大师作品，像毕加索、梵高、莫迪里阿尼等艺术家单幅作品的交易额高达数亿美元，而中国的大师作品超过亿元人民币即是业界神话。为什么同样在中国领地倒是比利时的尤伦斯夫妇、瑞士藏家乌利·希克等能找到中国当代艺术的潜力股，他们选择的当代艺术家会成为艺术市场的明星？中国人买高昂艺术品被称为土豪的行为，

而西方投资收藏者收入高昂艺术品却被称为豪门的品味？

西方艺术市场遵循着事物发展的基本规律，经历了发端、兴盛、萧条、复苏几个发展阶段，并且得益于其艺术市场制度体系的完善，西方艺术市场一直呈现出波浪式前进的良性发展状态。反观中国艺术市场发展的历程，艺术市场制度一直处于滞后状态，与之相关的法律只有《拍卖法》和《文物保护法》，除此之外陆续颁布的政策法规及部门规章，其大部分也都是关于文物保护、拍卖管理及美术品经营管理方面的，例如《中华人民共和国文物保护法实施条例》《文物拍卖暂行条例》《拍卖管理办法》《美术品经营管理办法》等。《礼记·经解》记述：“规矩诚设，不可欺以方圆。”规矩真正设置了，就不可能再用方圆来搞欺骗。因此，为避免艺术市场的欺瞒乱象问题首先要建立完善的艺术市场制度体系。

二、艺术经纪人对艺术市场的促进作用

众所周知，艺术品在未进入商品流通领域之前，其价值体现在满足人们精神需求方面，这是无法用商品价格尺度来定位的。然而，艺术品一旦进入商业流通渠道，通过评论家的肯定与推介以及一级市场和二级市场的流通传播，便具有了商品价值属性。特别是近几年大量资本进入艺术市场以后，艺术品的商品价值表现更为突出。不管是一级市场中的画廊、博览会，还是二级市场中的拍卖行的组建都离不开经纪人这一角色，香港汉雅轩的创始人张颂仁、云峰画苑的创办者郭浩满、现任中央美院院长的栗宪庭等都曾作为艺术市场与艺术家的中间人将当代艺术带入公众视野，推动了中国当代艺术的发展。然而，也正是艺术市场制度的缺失使得艺术经纪人的身份模糊不清，艺术经纪人多以画廊老板、艺术评论家、策展人等身份呈现，使得艺术经纪人身份既不受艺术家的信任也得不到投资收藏家的认可。

艺术经纪人极少有人提及，但是提到“经纪人”大家都不陌生，像日常生活中我们市场接触到的“证券经纪人”“保险经纪人”“明星经纪人”“文化经纪人”等，这些经纪人有统一的管理体系、考核标准、规章制度的制约和管理，使得他们在所分属的行业中具有一个良好的定位，同时能高效率地规划着整个产业链中的每一个环节，完善了其所在行业发展的不足，有益于其所在行业的健康发展。

三、中国艺术经纪人的历史源流

艺术经纪人是经纪人中的一个特殊群体，在中国可追溯至唐朝，如盛唐鉴定家窦泉(ji)称：穆聿、王昌等人“成一家之憬彼，睽四海之友于”。说明唐代鬻书画人具有经纪性质。此外，李焘《尚书故实》记载：书僮孙盈名著京师，“豪家所宝，多经其手”^①，也暗示着孙盈是藏家经纪人。不过，唐代鬻书画人尚未称为“牙人”。直至北宋，称代理寻购书画作品的中间人为“牙”“驻”。见诸文献，如米芾《书史》云：“姑苏衣冠万家，每岁荒及迫节，往往使老妇携画出售。余昔居苏，书画遂加多。”^②北宋以后，“书驻”及“牙僮”在诸文献仍有零星记载。如南宋法书鉴定家岳珂(1183—

1240，岳飞之孙)回忆，1200年他自苏州某“书驻仲宜家”购得黄庭坚的《一笑贴》，当时未及弱冠。^③入清至乾隆时期，经纪书画古玩在江南吴越一带已颇为普遍，陆时化云：

“城中古玩铺以百计携而销售，俗呼之曰‘掇木梢’，更不可数。”^④“掇木梢”为吴越方言，意为“上当受骗”，俗间以“掇木梢”代呼“经纪人”为同“牙人”一样实为蔑视。清末一带称“经纪人”为“掇客”大约就出自此方言。延及近代，艺术经纪人更多，甚至包括《申报》、豫园书画善会、上海书画研究会、青漪馆书画会等报章杂志社、艺术组织和美术公司，^⑤也都以不同形式参与书画经纪业务。如今，艺术经纪人已不同于旧时撮合交易收取佣金的牙人书驻，实与传统代理经纪人一脉相承，是受雇于艺术家的业务代理人，与艺术家构成一个利益共同体，内有严格的契约固立两者的共生关系。

现在艺术市场交易活动中的艺术经纪人，其作用更多是促成艺术品所有权发生转移，仿佛是艺术市场中的某种催化剂和中转者，使得艺术品买卖双方较快地建立起商业联系，进而完成商业交易过程，从而使经纪人所推介艺术作品的经济价值、观赏价值、文化价值得以实现，保证了艺术家专心进行艺术创作的同时也增加了其在艺术市场中的活跃程度。

四、艺术经纪人的身份界定

从国内艺术经纪人发展状况来看，如果单纯地局限于经纪行为，那么画廊、拍卖行、画院、美术馆、艺术博览会也属于艺术经纪人的范畴，他们也承担了对画家及作品的推广、包装、展览、销售等艺术活动。画廊是艺术品一级市场的主干，是目前艺术经纪的主要形式。荣宝斋是驰名中外的老字号，其前身是清康熙年间开办的松竹斋，迄今已有三百年的历史。近几年一直红火但也饱受争议的艺术家庄小雷，便是此画廊经纪代理的成果。另外1991年原本在北京使馆区经营书画的澳大利亚人布朗·华莱士创办了红门画廊(Read Gate Gallery)，这是北京第一批具有现在意义的画廊之一，他直接引进国外的操作模式，与当代艺术家签约，代理经营他们的作品。时至今日全国大大小小的画廊不计其数，但真正能够与艺术家建立起信任合作关系的却寥寥无几，因此也限制了画廊对艺术家的经纪活动的施行。

在我国一级市场和二级市场的倒挂发展形势下，二级市场主要运作形式为拍卖行。1992年中国成立的第一家拍卖行上海朵云轩，开启了中国艺术品市场高歌猛进式的发展模式，与此同时朵云轩又率先开展了多个艺术品新业务，形成涵盖艺术拍卖、销售、古玩、电子商务、艺术经纪的艺术产业链条，成为中国艺术品拍卖业的领头羊。其后成立的中国嘉德、匡时、瀚海、中贸圣佳等拍卖行如雨后春笋般涌入艺术市场。2013年相继入驻上海的佳士得和苏富比也想在中国艺术市场大发展中分一杯羹，他们都有其独特的经纪代理业务，但是，经纪人发展方式还未得到相应的重视。特别是在我国这种人情社会观念的左右之下，礼品市场和私人交易大规模存在。据专业人士不完全统计，每年私人交易占据艺

术市场交易达 60% 到 70% 的份额,这不仅影响了一级市场中画廊业的市场空间,而且严重影响艺术市场价值规律的建立和竞价机制的形成。

在西方,经纪代理制度被认为是解决艺术市场混乱的手段之一。它是艺术家进入艺术市场的有效手段,加强了艺术家与社会的交流,因此经纪人制度在西方已经实施了二百多年,并且具备严谨的准入培养机制。西方的经纪人制度主要依附于画廊,画廊对艺术家的成长发展起着至关重要的作用,国外的艺术家与画廊之间建立了坚实的信任交易基础,艺术家将自己的艺术未来发展规划交托于画廊,画廊全权代理画家的包装、营销、运作及作品销售、推广,从而,艺术家可以将全部精力运用到艺术创作之中。画廊利用成熟的运营模式和在艺术市场中的知名度、影响力来吸引艺术家主动签约,接受知名画廊的经纪代理,并且引领消费者积极参与到投资收藏的大军中去。国外的艺术市场及艺术机构种类繁多,专业画廊和拍卖行更是比比皆是,像佳士得、苏富比、菲利普斯、德鲁奥等,都相应地发挥着经纪人的效应。

五、中国艺术经纪人制度难以确立的原因

综合国内外艺术经纪人的发展环境的差异,可以洞察我国艺术经纪人制度迟迟难以确立的缘由。在国外,个人艺术经纪人是一个较为常见的行业,他们是艺术与财富的居间人,并不是单纯的商业艺术掮客,他们具有丰富的专业知识储备与实践经验,能准确判断不同风格及流派作品的特征,具有独到的审美眼光以及敏锐的市场洞察力,可以对艺术品进行清晰准确的判断。在英国、美国和澳大利亚,都设立了艺术品经纪人的非营利性行业联盟或协会,这些协会多采取邀请制,由董事会主席向艺术品经纪人或公司发出邀请。协会调查艺术品经纪人的名望、信用、专业能力以及对地区文化方面是否做出贡献或有无相应的学术研究或是否举办过大型知名展览等,再认定其会员资格。专业的经纪人公司化解了艺术家与经纪人的信任危机,使艺术家、收藏投资者真正得到艺术市场繁荣发展的惠泽,美国古部落艺术品经纪协会即是一个成功的例证。中国艺术市场的各方面发展条件还不够成熟,也正是各经营形式及管理体制的缺乏导致艺术市场乱象丛生。艺术市场的集中表现形式如画廊、拍卖行、各类艺术博览会经营模式都存在着诸多瑕疵。一级市场的画廊业,有的经营方式单一,只能算是艺术品的寄卖店,被远远地落在艺术市场的趋势和主流之后。画家对画廊缺乏信任,更多的愿意直接面对消费者,这不仅省去了佣金和税收,还可以按照艺术家本人的定价机制成交,无形当中,私下交易也给画廊带来巨大冲击,甚至有些画廊没有严格的把关,赝品伪作交易泛滥,使画廊的信誉受损,长此以往,面对的消费者群体也越来越少,再加上外来画廊的激烈竞争,画廊生存空间更加狭小。二级市场的主要形式艺术拍卖行,借着拍卖行可以对其拍卖标的不予以保真的法律保护条例为挡箭牌,大行其道地知假拍假,故意隐瞒作品信息,急功近利,拼命炒作,盲目冒进,有的雇托儿哄抬价格,掩盖拍卖实情,严重

影响艺术市场发展秩序。艺术博览会,发展不完善,有些只是注重形式规模,真正的交易数量很少。再就是缺乏相应的政府监管部门对艺术市场环境的规划和治理,因此,在这种市场环境下不管是依附于一级市场抑或是二级市场经纪人也只能在繁杂的艺术市场夹缝中匍匐前行。

六、中国艺术经纪人制度亟须建立的原因及艺术经纪人的生存现状

艺术经纪人是艺术市场发展的必然产物。有资历的成熟企业家在资本充足的条件下,纷纷将目光投向艺术市场,但苦于对艺术品知识及市场行情了解的先天不足,在艺术品投资面前只能望而却步,与此同时,有些年轻艺术家试图将自己的作品推向艺术市场,却四处碰壁,徒有一身才华无人认知挖掘。著名收藏家刘益谦被誉为“封面买家”,也是中国古代书画收藏最多(这个“中国古代书画收藏最多”范围界定有点模糊)的资深藏家,2009年北京保利秋拍当中,以创纪录的1.6912亿竟得明代吴彬的《十八应真图》,直接助推了中国艺术品市场进入“亿元时代”,但也常常被业界调侃为“不买最好只买最贵”“有钱任性”,显然,这种虽具策略性但缺少思想性的土豪收藏方式还是富有争议的。因此,艺术经纪人的出现可以有效地解决这种错乱现象,通过对艺术家的策划、包装、推广,避免有潜能的艺术家遭遇市场运营的重创,有资历的投资收藏者在不懂艺术知识的情况下,也能在艺术市场繁荣的局面中捞得一桶金。就像公认的书画大师——齐白石,倘若没有陈师曾的赏识和推介,并将其作品带入日本,销售一空,引起书画界对齐白石的广泛关注,就不会有载入世界名人录的齐白石。诚然,艺术经纪人作为沟通艺术家与艺术市场的关键环节,亟须建立规范的艺术经纪人制度,有了制度体系的维护,艺术经纪人才能名正言顺,才能充分发挥其在艺术市场的作用。例如拍卖行的成立必须要有拍卖师,拍卖师的行业自律及考核制度,有拍卖行业协会进行监管,拍卖师的行为有《中华人民共和国拍卖法》约束,艺术经纪人正是缺少这种明确的经纪人制度的管理。

当然艺术经纪人制度的建立也面临着来自艺术家、艺术经纪人固有观念上的诸多问题。近些年来,大多艺术家依靠自己配偶、子女或其他亲属充当自己的艺术经纪人,实际上,这些充当经纪人角色的人大多没有受到相关的专业训练,更没有实践经验可资借鉴,尽管如此,艺术家自己却很宽心,这主要是基于亲属之间与生俱来的信任感,因而,艺术经纪人与艺术家之间必须要建立良好的信任关系,当然,艺术经纪人须让艺术家看到艺术经纪人具有可以胜任这一职位的资质。2010年6月,在北京九歌国际拍卖有限公司春季拍卖中,以7280万元人民币的价格,成功拍出了名为《人体蒋碧薇女士》的“徐悲鸿油画”。在宣传中,拍卖公司称:此作品由海外著名藏家提供,是徐悲鸿油画写生中的一件代表性作品。该油画的拍卖信息曾被发布于各大网站,同时配发的还有徐悲鸿长子徐伯阳所出示的“背书”和“徐伯阳与这幅画

的合影”，以此证明该画为“徐悲鸿真迹”。然而2011年9月15日，《南方日报》的一封关于“徐悲鸿油画造假”的质疑公开信，却将这幅拍出已一年多的油画再次推上了风口浪尖。此类信用缺失、肆意编造故事的负面拍卖实例不胜枚举。由此可见，没有制度体系的约束，就是艺术家直系亲属的举证也难以令人信服。

七、如何建立艺术经纪人制度

艺术经纪人是艺术家与艺术市场之间的桥梁，特别是近年来，艺术经纪人越来越职业化，我国却没有完善的艺术经纪人制度，艺术经纪人只能以零散的兼职身份出现，使之处于尴尬境地，其职业也很难发展壮大。这就需要相关的政府职能部门、行业协会和行纪组织制定符合艺术市场发展的科学性经纪人制度。首先要有艺术经纪人的资格评审和监管部门，规定满足条件的本国公民经过一定阶段的岗前培训后，参加资格考试，考取艺术经纪人的从业资格并到相关的经纪监管部门注册登记。其次，要制定相应的处罚制度及保证金制度等。

艺术经纪人应具备的素质也不容忽视。艺术经纪人应具有广阔的知识背景、完备的文化知识体系，并且应具有较高的文化品位、艺术感悟能力及较强的市场敏感度，掌握和预见市场变化，要不断调查、分析了解艺术市场行情，了解投资收藏者的喜好，并且对艺术家的个人风格及市场的认知程度都要有良好的把控能力，这样才能够为艺术家、艺术品投资收藏者提供更优质的服务。除此之外，人脉资源、雄厚的资金实力也是成为艺术经纪人的必要条件。艺术经纪人似乎集十八般武艺于一身，因此经纪人的素质培养过程也是漫长的，这不仅需要艺术经纪人自身素质过硬，更加需要相关的政府机关部门的政策和资金支持。

八、艺术经纪人制度建立的意义

艺术经纪人制度的建立，既规范艺术经纪人的行为，又维护了经纪人的利益，也使得艺术经纪人与艺术家及投资收藏家建立起稳固的信用机制，一定程度上保证了艺术市场的良性发展。2015年8月份，画商吴立平将艺术家范扬一纸诉状告上法庭，吴立平称，耗资千万将艺术家范扬的国画作品从6千每平尺炒高到15万每平尺，而艺术家范扬拖欠其1300多平尺画未给，导致画商吴立平负债累累，面临破产。昔日合作伙伴反目成仇，这种艺术家与画商的纠纷悲剧时常发生，此类纠纷案例不胜枚举，正是缺少制度体系的约束造成的恶果。艺术经纪人在艺术市场的经纪行为当中，追求自己经济利益的同时应主动承接传递中国艺术的传统精神，让更多人全面系统地了解中国艺术。这也有效阻止了部分只为利润的投机行为，进而，架构了艺术家与艺术市场之间的桥梁。艺术经纪人确保了市场资本的良性运营，调节了一级市场与二级市场的畸形发展态势，为资本进入提供一个全面、完整、公平的信息平台，增强了人们对艺术品的价值判断能力，吸引更多资本投入到艺术市场当中来。

艺术经纪人制度用以维护艺术市场秩序，在艺术市场中

分工明确，组织工作效率高，同时依照法律规定执行相应的经纪行为，吸引艺术家与经纪人机构合作，有效控制私下交易现象，减少了国家税收的流失。艺术经纪人通过自己独到的审美眼光和广博的学识挖掘优秀的艺术家，为其提供崭露头角的平台，使得艺术市场的入市作品质量显著提高，引领消费者的审美趣味走向高雅，有效避免出现曾经投资收藏的艺术品时过境迁，价格却大幅度回落的情况，减少了投资者的风险，完善了艺术市场的价格机制。艺术经纪人制度的有效引入，将为中国的艺术市场中原有的“自给自足”“守株待兔”的经营方式带来变化，使薄弱的艺术消费观念得到有效改观，有利于现代市场营销理念的引入，同时又能够为多方制定出具有深谋远虑的发展战略，摆脱艺术消费一直处于小众群体的境地，保证艺术市场的持续健康发展。

结语：随着我国改革开放的深入，经济发展日新月异，人们收入水平不断提高，中国艺术市场也一路高歌迈入“亿元时代”，但是，与国际较为成熟的艺术市场相比，我国艺术市场艺术经纪人制度的缺失，应引起艺术市场相关部门的高度重视，基于以上分析也充分显示建立艺术经纪人制度势在必行。因此，应当采取积极有效的措施，加快艺术经纪人制度的立法工作，化解艺术家与艺术经纪人之间的矛盾，改善艺术市场中的不良环境，同时加强对艺术经纪人的监管，为艺术经纪人制度的实施创造良好的条件，充分发挥艺术经纪人制度在艺术市场中的作用，促进艺术市场的健康发展。

注释：

- ①李肇：《尚书故实》。见《唐五代笔记小说大观》（下册），上海古籍出版社，2000年，第1167页。
- ②米芾：《书史》。《中国书画全书》（第一册），上海书画出版社，1993年，第974页。
- ③岳珂：《宝真斋法书赞》。见《中国书画全书》（第二册），上海书画出版社，1993年，第266页。
- ④陆时化：《吴越所见书画录》，书画说二十。见《中国书画全书》（第八册），上海书画出版社，1994年，第978页。
- ⑤《申报》于1872年4月30日创刊，1949年5月27日停刊，豫园书画善会创建于1909年3月3日，上海书画研究会创立于1910年2月，青漪馆成立于1911年。

参考文献：

- [1]倪进. 艺术市场及经纪人制度探究[J]. 文艺争鸣, 2010(12): 67-69.
- [2]李岳. 经纪人概论[M]. 北京: 中央广播电视大学出版社, 2004: 48-58.
- [3]叶子. 中国书画艺术市场[M]. 上海: 上海人民出版社, 2006.
- [4]西沐. 中国画市场概论[M]. 北京: 中国书店, 2008.
- [5]李磊. 走向规范的艺术经纪人[J]. 安徽文学, 2007(11): 174.
- [6]李万康. 艺术市场学[M]. 北京: 三联书店, 2012.

常 华：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

产品定制趋势研究

A Study of the Trend of Product Customization

李 筠 / Li Jun

摘 要：文章从设计要满足不同层次人群的需求为切入点，通过长尾理论分析了未来市场个性化定制的趋势，阐述了手工制造个性化产品的兴起和文化、情感对器物设计的意义，总结出设计者要针对人们的需求深刻洞察、精准定位，才能找到设计灵感，设计制造出经得起市场考验的好产品。

关键词：定制；趋势；产品设计

Abstract: Taking the view that design shall meet the needs of the people at different levels as the entry point, this paper

analyzes the trend of individualized customization in the future market through the Long Tail Theory, elaborates the significance of the rise of hand-made individualized products and culture and feelings for artifact design, and concludes that the designer can find inspiration for his design so as to design and turn out quality products that can stand the test of the market only by having a deep insight into and accurate positioning of people's needs.

Key words: customization; trend; product design

设计应当满足不同层次人群的需求，这或许是老生常谈，但随着经济社会的不断发展，社会分工日益细化，“不同层次人群的需求”同时也被赋予了新的内涵。电影《私人订制》就鲜活地刻画了这样一个极致的“个性化定制”世界——面对形色各异且怀揣古怪“梦想”的客户，私人定制小组唯一要做的，就是为每一位消费者提供独一无二的个性化定制方案（产品）。正如当代学者埃里克·尚菲尔德提到的，“一场静悄悄的革命正在改变制造产品和提供服务的方式：拥有千百万客户的公司开始生产专门为你定制的产品”。苹果公司为 iMac 客户提供丰富的个性化定制方案，戴尔 Alienware 系列是高端定制笔记本电脑的明星，奔驰、宝马等汽车厂商均为旗下车款提供细致多样的选装方案，各大商业银行针对不同客户的资产规模、风险承担水平为其量身制定专属的理财产品……未来，发现客户的个性化需求并加以满足，为其提供专属的个性化产品或定制服务，势必将逐渐成为一种主流的商业模式。

一、长尾理论的市场证明

在互联网蓬勃发展的背景下，美国人克里斯·安德森提出了“长尾理论”。所谓“尾”指的就是“尾产品”，其区别于销量巨大的热卖品，一个是主流，另一个则是极具个性化的产品。“长尾”得名正因为这种类众多的个性化商品，恰如以数量、品种二维坐标上的一条需求曲线，拖着长长的

尾巴。只要仓储和流通的渠道足够大，那些长尾产品共同占据的市场份额就能够战胜少数的热卖品。易言之，众多小众市场的聚合得以战胜主流市场。亚马逊在线图书销售数据便是一例。一直以来，《富爸爸穷爸爸》一书稳稳占据着亚马逊畅销书榜单——名副其实的“热卖”图书，而那些诸如医学类、农学类、化学类等小众的专业书籍，由于受众面小，单本的销量往往较低，故可被视作“长尾”图书。虽然小众，但它们也蕴含着醒目的个性，迎合了某些消费者的个性化需求，虽然单本销量不及热卖书，但这类“长尾”图书的销量和利润累计起来也可以超过《富爸爸穷爸爸》。长尾理论预示了未来市场“个性化定制”代替“社会化大生产”，并满足单个消费者需求的趋势。

现今，宝马汽车公司把“个性化定制”推向了一个新的高度。宝马充分利用它的客户数据库，将传统的汽车销售业务扩展到了互联网：客户首先在网上根据个人的喜好定制汽车，再通过网络将订单提交经销商，经销商收到客户订单后，便给工厂下单，工厂将在三个月内根据客户订单完成汽车生产并由经销商交付客户。这种定制模式的优势在于，一方面它很好地满足了客户的个性化需求，为企业招揽了一批个性化诉求强烈的客户群体；另一方面，通过这一途径发生的每一笔订单都将为宝马公司节省大约 500 美元的仓储费用。如今，“需求”时刻都在发生着变化，并左右着市场，只有针对个性需求的大规模定制产品才具有强大的竞争力。在这个



图 1



图 2



图 3



图 4

信息时代,在这个物质生产日益发达的时代,消费者更愿意对生产者说“给我我想要的”,因此,发现顾客不同的需求并加以满足势必将成为商业发展的主流。

珠宝行业一品牌 BLOVES 也宣传个性化定制的文化,“一枚婚戒,一个故事”。著名乒乓球运动员福原爱与江宏杰的爱情通过一枚戒指把两人的乒乓情缘、生辰石、幸运数字等元素融入婚戒设计中,最终以乒乓球的弹跳轨迹为设计元素,为爱酱定制了一枚求婚钻戒,以皇冠元素为自己和爱酱设计了一对王冠婚戒。戒指在之前的恒久象征的基础上增加了故事、温度和生命,使之变得个性而温暖(图1、图2)。

二、手工产品定制的市场证明

如今,人们越来越重视非物质文化遗产的保护,由此也使得各类手工制品越发受到欢迎。很多的传统工艺结合现代设计产生了独一无二的、适合自己的产品。而一些地方传统、古老的手工艺也随着这样的背景逐渐发展起来。比如民间的手工造纸工艺,起初作为地区传统文化的一种独特的记录形式,它根植于广大民众之中,从一个侧面展示了当地人民的社会生活和民俗文化,如果将它与体验或设计结合起来,那么它所产生的价值可能就会超出预期。云南丽江的“东巴纸坊”就是个较为成功的典型。在丽江古城内,“东巴纸坊”采用前店后坊的形式,试图通过文化创意产品的方式,一方面将传统手工造纸的流程向来往的游客进行演示,另一方面结合了产品设计进行销售,其中包括东巴纸制作的记事本、地图、明信片等常见旅游纪念品,还包括灯具这种文艺气息很浓厚的纪念品。这些纪念品不但便携易带,而且将手工制品的理念传递给了各个旅行者,从而保护和弘扬了东巴手工造纸传统文化,更使得“非遗”这静态的工作得到了动态的延续。

产品定制最明显的特点就是差异化、个性化,而这种手工制作的产品每一件都是不同的,记录了当时制作者的心境,使得每一件器物都能够通过市场和巧妙的设计成为地域文化基因的携带者,使得其得到记录和传播。

除此之外,这里还有一个笔者身边的案例。我的学生在课外成立的“无朴”原创设计微店,主要从事一些饰品的原创设计和制作。包括不同木质的戒指、手镯,为每一位追求个性的朋友量身定制,满足每一位客户在使用以及情感等方

面的不同需求,小店订单每日递增。有作为生日礼物送同学朋友的,有作为纪念品送给校外朋友的,有表达师生情谊作为教师节礼物送给老师的,更有自己亲自体验设计制作送给自己的……通过这个案例可以发现,当前在校群体在赠送礼物或自己佩戴饰品时,往往希望这些产品能按照他们的需求设计和制作,因为这承载了更多的情感,意义非凡(图3、图4)。

三、结语

综上,我们认为,每个人都会有从使用到情感不同层次的需求,只有深刻洞察和分析这些需求,精准定位,才能设计制作出经得起市场考验的好产品。而这些产品的价值不在于其贵贱,更多的是设计者对消费者的深切理解可以转化为产品设计过程中所涉及的产品属性和产品附加价值。尤其是文化、情感等因素在产品附加价值中的驱动性,可以直接影响产品发展战略的制定。

参考文献:

- [1] 埃里克·尚菲尔德. 遂心如意的数字化定制经济[J]. 财富, 1999(1): 3.
- [2] 郭宇宽. 情感定制 意义经济——个性化时代消费品的突破口[M]. 北京: 清华大学出版社, 2016.

此文系 2014 年重庆市教委人文社科项目“渝东南民间工艺作坊与产品私人订制趋势研究”阶段性成果之一。项目编号: 14SKN05

李 筠: 长江师范学院美术学院副教授 硕士

互联网生活与艺术之我见

My View on Internet Life and Art

岳成蹊 /Yue Chengxi

摘要: 互联网是人类二十世纪末的伟大创造。在当今的互联网时代,人类社会物质和精神生活都发生了巨大的变化,“艺术”也随之产生了新含义。互联网对于人类而言是具有两面性的事物,本文试图分析互联网给我们生活带来的喜悦和困扰,给艺术带来的创新和瓦解,进而能够理性地看待互联网背景下的艺术。

关键词: 互联网; 生活; 艺术

Abstract: The Internet is one of the greatest inventions of the

human beings at the end of the twentieth century. In today's Internet age, material and spiritual life of human society has undergone tremendous change, and "art" also takes on a new meaning accordingly. The Internet is a double-edged sword for human beings. This article attempts to analyze the joy and distress the Internet has brought to our life and the innovation and disintegration it has brought to art, and thus enable us to take a rational look at art in the context of the Internet.

Key words: Internet; life; art

互联网的成熟方便了人们的生活,促进了人类社会的快步前进。艺术是人类物质文明的精神体现,是每个时代人们生活的真实写照。当今很多领域的创新发展都离不开互联网的助力,艺术也会在互联网语境下产生新的内涵。

一、互联网的背景与未来

20 世纪中期,人类发明创造的舞台上降临了一个不同凡响的新事物,众多学者认为这是人类另一项可与蒸汽机相提并论的伟大发明。这项可能创生新时代的事物叫互联网。

不是所有的技术创新都可以为时代命名。互联网,开创了一个全新的文明时代的崭新篇章,正上演一场影响世界经济、政治、文化和社会发展的深刻变革。互联网出场的 1991 年,接入互联网的全球计算机只有 20 万台。23 年后的今天,全球 70 亿人口中近 30 亿成为网络人口。一家微博网站一天内发布的信息就超越了《纽约时报》辛勤工作的 60 年;全球最大的视频网站一天上传的影像可连续播放 98 年;如今两天积累的信息总和就相当于人类历史留下的全部记忆。伴随着海量信息几乎无成本地全球流淌,伴随着人与人、人与物、物与物之间囊括一切的连接,人们有理由预见,财富、生活、交往、创造、观念,立体的一轮激烈的变革就在眼前。

什么是互联网时代?什么是互联网社会?它如何改变着我们的生活、行为方式、产业形态、社会生态?又将会把人类带向哪里?互联网会给中国带来哪些机遇和挑战?互联网时代,对整个世界、人类文明未来将产生什么样的影响?站在一个新时代的最前沿,我们以历史之心、时代之心,努力去描绘一个新的时代,并思考如何更好地迎接一个必然到来的新时代。

二、互联网给我们生活与艺术带来的变化

互联网时代的到来,给了我们广阔的视野去了解整个世界,我们可以随时随地浏览来自世界各地的信息和知识。互联网就像是一本便于携带的大百科全书,囊括了人类所有的知识,虽然人人都可以拥有它,但是要读完它,我们可能要不间断地阅读几百年。除了那些我们习以为常的规定环境,我们的工作地点可能是在自己的家里,可能是在公交地铁上,也可能是在夕阳下的美丽沙滩上,其实你在上班,但看上去你在享受生活。只要链接互联网,我们便可以与他人方便快捷地交流,人与人沟通交流的障碍

被打破。通过社交软件我们可以轻松地与地球上任何一台链接互联网的设备进行语音视频交流,无论是你楼下的快递员还是远在英国的朋友。拿起手机我们便可以在视觉上周游世界,大量的纪录片和旅游游记可以让我们几乎看遍全世界。在互联网技术的推动下,许多事物的含义和作用被重新定义,我们正在经历一场互联网所带来的巨大社会变革。人类艺术史上所有里程碑式的进步都是由某种重大的科技发明带动的,而互联网本身就是一件壮观且精美的艺术品,组成它的每一条网络都流淌着人类的变幻莫测的情感。艺术与技术虽然是两种不同门类的学问,但是技术启迪艺术,艺术使技术变得动人。

互联网和相关信息化科技对艺术改变最大的地方在于,使艺术和艺术家这两个名词概念变得更为宽泛。宽泛地说,艺术其实就是能给人们带来美好感受的事物,艺术家就是制造这些美好感觉的人。说到艺术,人们最先想到的可能是像绘画、音乐这样原始单一的艺术形式,但是身处当今的互联网时代,不论是以互联网作为媒介传播的艺术形式,还是借助互联网帮助而新产生的艺术门类,“艺术”的范围其实已经扩展并且产生了交互。说到艺术家,大多数人可能也只会想到画家、雕塑家、音乐家这类的传统艺术家。其实,当今各个领域都离不开艺术,任何人类劳动高度发展其实都会产生艺术性。在互联网时代,一次表演、一场婚礼、一件衬衫、一顿美餐都可以是艺术。背包客、理发师、运动员,或者园林工人,也都可以是艺术家。

在互联网时代,个人接收知识和输出信息几乎不再受到限制,我们有大量的信息来源去滋养创作灵感,互联网所传播的大量信息资源使所有人能够获得更快更多的艺术体验,也使许多原先简单乏味的事物升华为艺术。随着艺术门类的扩展,艺术传播的便捷,艺术由原先只有拥有雄厚物质能力和话语权的少数人可以参与进来的艺术,变成了可以走进所有人的生活,和普通大众没有距离感的艺术。想象在某一重大事件的现场,所有用手机记录下眼前重要瞬间的人都会成为一次纪实摄影家。在互联网的语境下,艺术的含义或受众的诉求随时可能产生变化,已知的艺术形式已经承载不了艺术的本质;随着生产力的发展和人们思想的解放,越来越多的事物将会变成艺术,越来越多的人将会成为艺术家。网络,使得每个人都拥有独立的

话语权,在不违反法律的前提下我们可以尽情地表达自己的观点和感受,普通人其实也可以简便地享受艺术的快乐。如今人手一部的手机在互联网时代的语境中,就是一台信息和艺术的传播终端,通过手机上的应用软件我们可以编写文章,拍摄图像视频,甚至可以通过绘图软件创作图像;当我们有满意的“创作”想展示时,可以随时通过社交软件分享我们的作品。只要有一台手机,我们便有机会成为一名艺术家,艺术家不再是只限于画家、雕塑家、摄影师,艺术这个颇具神秘感的概念开始在互联网时代被世人所熟悉和参与,并渗透到人们生产生活的每个角落,服务于每一个需要它喜爱它的人。在互联网语境下产生的艺术作品也会与时代、与每一个人内心的真实诉求关系更加紧密,只有人类对世界的了解更为全面,内心的真实情感更为丰富,吸引人的艺术才会不断产生。真实的人类感情和需求是艺术的灵魂,人类不断追求美好事物的初心才是人们需要艺术的原因。

物以稀为贵是所有物质的价值规律,当所有人都是艺术家,所有作品都是艺术品时,艺术的参与门槛变低,“艺术”这个概念是否会因为太过平常而失去价值呢?我们可以想象生产和消费的关系,当生产力没有那么高,生产商品的厂家和可供消费的产品都不多时,消费者自然会认为只有这些厂家提供消费的物品才是商品,而少数生产者也就认为只有他们生产的物品才是商品。可是随着社会生产力的提高,人们的物质和文化需求也进而提高,那么生产者和消费者也就不会再抱有旧的“商品”的概念了。在法律的允许下,只要人们需要的,能给人们带来快乐的,那么它就可以是商品,就会有人来生产和消费。艺术的边界看似逐渐消失了,其实质是人类科学技术进步了,艺术扩展了,能参与到艺术中的人和物越来越多,艺术能给我们带来的体验也越来越多了。传统艺术是艺术的鼻祖,但如果把它们放在如今已物是人非的世界中,传统艺术的象征意义是远大于实际意义的。事物的发展往往伴随的是包容与整合,我们所执着和纠结的什么是艺术什么不是艺术,不过是因为人类的发展带来了更多的美好事物,而人们对美好事物的诉求又各不相同,诉求和喜好不同是再正常不过的事了,就好比人与人不可能都长得一样,穿一样的衣服,所以艺术本来就是不该被定义的,或者说艺术本来就不是只有“艺术”。

三、视觉艺术在互联网时代中体现出的两面性

对于视觉艺术来说,互联网时代可能是最好的时代。如今艺术家们通过互联网可以轻松梳理视觉艺术发展的全部脉络,每一件作品、每一个细节都不会被我们错过。利用互联网通信技术,艺术家们可以与其他同仁快捷准确地交流,更好地交流促进艺术家更周全地思考,深入地思考孕育更好的作品。互联网所传播的大量新知识新技术,为艺术家打开了视觉艺术创作的新思路。配合互联网和一系列配套信息化设备,我们可以尝试更多媒介的可能,我们的媒介不再仅限于传统绘画和雕塑。而且互联网打通了世界文化的壁垒,生活在当今的艺术家们不再受文化和传统的禁锢,我们可以跨越文化环境的限制,大胆地做我们认为有价值的艺术。对于视觉艺术的欣赏者与消费者而言,所有喜欢艺术的人都可以从网上浏览大量的视觉艺术作品,无论是传统的绘画和雕塑,还是现代的新媒介艺术。不可否认,在这样的互联网时代背景下,关于视觉艺术的方方面面都因为互联网的完善而发展到了一个新的高度。

事物往往都有两面性,世上也许没有十全十美的事物,我们不可能只享受互联网带来的益处而躲避它给我们带来的困惑。事物的某一优点即是缺点,互联网的特点是会加速人类社会的进步,但是更快的成长就意味着要面对更多的困惑。

对于视觉艺术这可能也是最坏的时代。身处互联网时代的艺术家,必须对外界的变化迅速产生反应。我们所面对的事物都会因为互联网和现代科技而产生翻天覆地的变化,人类对艺

术的要求,也会随着大量有趣而新鲜的事物的出现而提高,想给生活在当今世界的人来带来艺术的体验看似变得容易了,但其实不然。也许是出于我们的好奇,或许出于互联网获取信息的便利,身处互联网时代的每个人已经习惯于承受这种爆炸式的信息,我们的视觉神经已经被互联网传递来的大量图像冲击得麻木和疲惫,视觉经验在短时间内被一次次地刷新,无论是艺术家还是普通人,我们对视觉艺术的敏感度就在这一系列的冲击中被削弱了。艺术家们像上了弦一样把大量的时间和精力放在了处理与艺术相关的信息上,大量的艺术品和新的艺术形式来到了艺术家们的眼前,艺术家开始过分关注环境和他人。互联网能传播的信息可以说是无限的,也在帮助我们更广更深地理解生活和艺术,但人的接受能力是有限的,大多数人不可能有精力研究那么多东西,终究需要独立思考来沉淀所见所闻,所谓学而不思则罔,长此以往浸泡在互联网信息的海洋里,我们必将迷失自我。还有一个重要问题容易被我们忽略,那就是我们已经习惯了在屏幕前接收二手的间接经验,身处互联网为我们制造的虚拟世界中,我们喜欢躲在屏幕前,享受这种不用参与和承担的窥视。隐藏自我固然是人的本性,但如果长期缺少临场经验和独立的见解,我们便不会对事物有很深刻的体会,我们的生活也就会变得不痛不痒。互联网的出现对视觉艺术的发展是大有好处的,但也不可否认,因为互联网的冲击,我们对视觉体验开始变得麻木,艺术家开始变得不自信,大多数人的生活因为更多地活在观看里而变得越来越平淡,他们在社会 and 历史的演进中沦为“看客”,进而成为匆匆过客。

五、传统绘画艺术在互联网等新技术冲击下产生的问题及其自身的处境

互联网的出现给人们带来了大量的平面视觉体验,在大量图片传播的今日,绘画就像是一种被过分消耗的事物,已经随着艺术史的发展渐渐远离了艺术的主流视野。绘画界有一个经常被争论的话题,就是写实画家创作时到底该不该依赖照片绘画,这是自从照相术发明后每个从事写实绘画的人都难免会感到困扰的问题,尤其随着相关科技的成熟普及,绘画和摄影两者的关系也越来越暧昧,因而“照片”和“人眼视觉”的关系就更值得我们仔细研究了。

在研究上面这个问题前,我认为要先探讨另一个问题,那就是人眼观察与照片的区别,我对此进行了粗浅的观察和研究。我目前能理解和认同的有三个方面,其一是变形,其二是变色,其三是清晰度或者说是对焦。

先说变形。人眼在固定视焦点观察时只能看清视焦点和周围很小的部分,余光部分都是看不清的,只能依稀感觉到有东西存在,那就意味着我们要想看清楚视觉余光部分,视焦点就要移动。就算把人的身体和头部定住不动,让眼睛只能看眼前范围内的景物,但在观察景物时,观察角度还是会随着眼睛视焦点的转动而移动,看似人眼在移动视点的过程中随时纠正变形,但其实质是人眼眼珠变化了观察角度。相机固定视点拍照时虽然也只有一个视焦点,但是焦点以外的部分也是可以被相机在不移动拍摄角度的前提下记录下来的,也就是说我们在观察照片时虽然眼睛的视焦点可以在照片上浏览移动,但是相片是已经拍摄完成的,所以它的“视点”角度早在拍照的一瞬间就定格了,无法移动了。如果景物距离人眼或相机的“视点”很近,或取景范围很广时,二者的区别就非常明显了,人眼观察需要大幅移动视点,而相机只提供了一张单一角度的全景图。我们看到的照片通常只是拍摄物体时的单次曝光影像,那么相机视点一旦固定,就肯定无法达到人眼移动视焦点从而移动观察角度的成像的水平,也就是我们所谓的变形。那么相机要想模仿人眼成像,就需要转变视点拍照,也就是说变一次视点,就拍一张照片,变换几次视点,就要拍摄几张角度不一样的照片,把这些照片用一种方式组合起来,就能模拟人眼的观察方式。

有一种能扫描人眼视点的头戴式显示器，其功能就是可以让观者移动视点来观察屏幕上的影像，观察屏幕时只要视点动了，看到的画面角度也会动，也就是说它有能模拟人类视点移动从而抑制变形的功能。这段影像要怎么制作呢？这就回到了我们刚才说的相机成像了，就是用相机把眼前所有视点变化的可能性都拍一遍，变一点也得拍，可能一个简单场景也要拍几千上万或者更多照片，在观看时人眼无论往哪看，感应器都会扫描出瞳孔的朝向和位置，同时显示器会为此角度调取出事先准备好的照片，只要视点动了，图像也跟着动。这个时候我们再来对比相机与人眼观察形体的不同，其实质是人眼观察看到的是一段移动视点的“视频”而相机单次拍摄的照片只是这段“视频”的一个“截图”。

再说变色。拿相机拍照片，得到一张照片总觉得有些地方颜色失真，但不可否认其实某些局部的颜色还是比较准确的，也就是说单次曝光局部得到的色彩，可以达到近乎真实的颜色，只是一般照相机无法还原人眼看到的全部色彩范围。说到“变色”，相机拍摄照片的黑白关系也和人眼看到的有区别，目前相机单次曝光能呈现的色彩和素描关系范围，是远小于人眼固定视点时能观察到的色彩和黑白关系范围的，用摄影的语言来说就是相机的感光范围要远小于人眼的感光范围，有数据表示根据情况不同大概小几十倍。就同一场景物体来说，相机不论怎么拍，只要还是单次曝光的照片，就还无法完全拍摄出人眼固定视点时能感受到的色彩和黑白范围，简单说就是照片要么拍“黑了”，要么拍“白了”。这还只是人眼固定视焦点的情况下的效果，而实际上人眼观察眼前景物在视点移动时，可以体验到更细微的视觉变化。这说明人眼在观察时具有调节功能，使视焦点景物的黑白和色彩可以保持在一个人相对容易辨认的范围内。因为我们在日常情况下观察景物时，光线反差不会经常这么大，所以人眼瞳孔调整的过程自然也不易被人察觉。只要不对着强光或不在完全没有光的场景下观看，正常视力的人是可以透过人眼的强大调节功能分辨景物的。这也就是说人眼在瞳孔张开大小固定时能承受的彩色范围也是有限的，在观察光色反差大的景物时还是需要不断调节的。其实相片在拍摄光色反差小的景物时还是有一定的视觉还原度的，现在有一种照片技术叫作 HDR 技术，中文意思是高动态影像合成技术，其作用就是使单张照片可以在多张照片的合成下，一定程度还原场景的巨大光色反差。这样的技术大大提高了相机的视觉感受范围，改善了照片单次曝光素描和色彩感知范围明显弱于人眼的问题，貌似相机关于色彩的还原度达到人眼了。HDR 技术的实质是把照片中过暗的部分增亮，过亮的部分减暗。其实人眼也是这样调整的，但是为什么还是觉得这样拍出来的照片和人眼看到的不一样的呢？其根源还是照片无论怎么调整来达到人眼所见，其调整都是一次性的，而人眼观看时的调整是随着视点移动而多次调整的，是动态的。人眼视点盯住眼前景物暗的地方时，不光视点暗的地方被加亮了，余光部分也会被加亮，只不过我们余光看不清，只能感觉到，所以容易被我们忽略。我们还可以用那个“头戴式显示器”的原理去理解相机成像和人眼成像的差别。其实质也是人眼看到景物是一段随着视点的移动而调整曝光的“视频”，但照片却只是这段视频中的一个“截图”。

第三点清晰度。人眼只能看清视焦点周围的景物，也就是说只要不移动视点，就会有大面积的地方看不清，我们要看清某一场景中每个具体景物是需要不断移动视点的，这也就意味着人眼在观看景物时，看到的虚实关系是在不断变化的。而相机在拍摄景物时虽然也可以拍出虚实对比，但因为相机是单次成像，所以一旦拍照，相片的虚实关系也就固定了，无法随着观看而调整了。二者的区别也是人眼观察到的是一段“视频”，而相机提供的只是这段视频的某一“截图”。

通过刚才的论述可以回答前面的问题，那就是照片拍摄的景物和人眼看到的不可可能是完全一样的，单次曝光的照片与人眼的观察还有很大的差距。所以说要画出最真实的人眼感受还是只有写生。但难道通过写生就能画出人眼看到的真实了吗？人眼的感受确实是在照片之上，也是照片无法还原的，但是人们往往容易忽略一个概念，那就是无论是照片还是绘画，它们都只是固定瞬间的成像结果。人眼看到的真实是可以调整变化的“视频”，而瞬间记录的图只是“截图”。

在如今科技发达的互联网时代，与图像相关的艺术已经变为最廉价的艺术体验。所以画画的人都希望回到写生，因为写生是绘画最单纯和崇高的状态。如今有了高质量的照片，画家就难免参考着照片“写生”，一是使得画一些难以写生的复杂多变的场景成为可能，二是可以使作画环境转移到更为舒适方便的工作室。如今的绘画的确太过依赖于照片而与摄影产生了暧昧，所以现在画家们极为重视“写生”这个概念，希望通过“写生”来超越照片。画照片带给画家一种缺失感——那种临场感的丧失。但如果只看最后画面结果的话，其实写生绘画亦同。写生时人的感受确实会比看照片多，一类是视觉感受，另一类却是人体其他感官感受。当面对大海写生时，会听到海浪，会闻到海水的味道，身体能体会海风吹过。只有这些全部的感觉叠加在一起时，我们才会产生很强烈的站在海边的感受。各种感官对于人类体验事物承担着不同的作用，是互相替代不了的。抛开要“画”一张大海的话，如果选择站在海边看海还是拿着照片看海，每个人都会选择身临其境。通过图片模拟一定的视觉经验来让观者感受到真实感这是有可能的，但是要通过视觉来强化听觉、嗅觉、触觉，其实作用微乎其微，看到大海的照片，“仿佛能听到海浪拍打海岸的声音”，大多是作者的主观投射，和观者的适度想象。只要还是图像，我们能做的其实只能是在视觉层面。写生时的确可以获得某一场景感官体验，临场感是深刻的，但是毕竟画家要做的是将这种体验转换为视觉，转化为平面图像，所以还是回到了图像无法完全模拟视觉和人类其他感官的问题上了。我们已经对“人眼”和“图像”进行了对比，从视觉上讲，无论是写生还是照着照片作画，都无法还原视觉和其他感官经验，给观者带来的感受强弱也因人而异，所以到底是写生好还是画照片好同样因人而异，无好坏之分，只能视具体情况而定。

只要还是瞬间的图像，就永远不能模拟人眼动态的所见，无论是照片还是绘画。或者说无论是绘画还是照片，它们的成像结果只是和人眼观察有相似度。严格意义上来说是没有绝对“写实”的绘画的。人眼观察是“视频”，而所有图像，当然也包括绘画，都是“截图”。所以只要是绘画，那它必然是非客观的。一个写实画家是想画照片来借鉴“真实”，还是通过眼睛来还原“真实”，这属于个人喜好，如果处理得好都可以产生成功的绘画作品。

我认为需要理性看待几个问题：其一，有人技术高超，能把画画得和照片一模一样，但是通过照着照片画而得到的真实，并不完全是人眼所看到的真实。其二，想通过写生来增强对物象的感受是正常的，但是以写生绘画来模拟或强化人的全部感受，尤其是非视觉感受，这更多的是画家自己情感和意愿的主观投射，对观者而言不一定产生同样效果。其三，所有的“客观”图像只不过是和人类的视觉经验有相似度而已。

客观和主观是一对反义词，用于解释视觉和图像的关系则变为：不客观，就一定是主观的；而不主观，也依然无法客观。这不仅因为人眼视觉和平面绘画有区别，更重要的是因为我们每个人心中对“客观”都有着不同的“主观”体验。我认为，“主观”可以等同于人的思维活动，“主观”大致可以分为意识层面和无意识层面，而“客观”这个概念其实产生于我们意识层面的“主观”里。如果从画面结果的角度讲，是否所有主观的

画面都意味着画家在绘画的过程中真的在有意识地“主观”？我认为价值更高的“主观”其实应该存在于我们无意识层面，或者说每个人无意识层面的“主观”其实才是个人真正的主观。绘画是一门视觉艺术，人类视觉的本能是辨识，通过辨识事物产生情感投射，过分强调意识层面的“主观”或“客观”反而阻碍了我们用心去体会眼前事物的可能，因眼睛是我们思维和情感的源泉。人类无意识层面可能蕴藏着巨大的能量，一个偶然的想法也可能孕育着惊人的发现，就算每个人不去刻意想“主观”或“客观”，做人作画也会有自己的方式。我认为，艺术活动的魅力就是释放每个人潜意识层面的感受，让一种本能的力量指引我们的行为，进而通过这种艺术行为让作者和志趣相投的观者找到内心的慰藉。但现在我们在绘画中往往过分强调意识层面的对错，为了尽快达到目标而忽略了每个人在潜意识层面面对世界的真实感受，把一些成熟的艺术品作为样本来复制。艺术行为的源头是每个人心灵的探索，且个人艺术面貌的形成是一个漫长而且充满未知的过程，如果急于求成反而扼杀了艺术的差异性和偶然性，那么艺术将变得冷漠空洞，成为可以用来量化的指标。

所以，在绘画领域我们可以适当放下对“真实”和“不真实”的纠结和争论，画家并不是要制造出一台能完全转化人类视觉经验的机器，但也不要把相机当成绘画的敌人，从而“谈照色变”。从高处看，我们要的毕竟还是艺术，还是那些“客观”事物传达出的内涵和情感。尤其在这样信息爆炸的互联网时代，绘画和图像艺术都大量传播，这的确会使二者产生进一步的粘连。写实绘画的真实无非也是“手工”建立一个相对真实的场景来说情感，换一个角度看照片与绘画，其本质都是人类伟大的“手工”。所以无论是否利用照片绘画，处理得当都会散发出情感，也都会出现好的艺术作品。

绘画作品的“奇妙”之处，是在于能在二维平面中将真实的视觉经验加入抽象元素，这是绘画作品区别于人眼和照片的关键点之一。只要绘画的图像不是真实的人眼所见，那么无论作者是否有意，其实都是把视觉经验抽象化了。这所谓的“抽象化”，我认为是人类特有的绘画语言，但终究绘画语言的变化是有范围和极限的，发展到一定程度后也是容易相互混淆的。陈丹青先生曾多次谈论过绘画艺术与图像艺术的关系和特点，也总结过绘画大致分为两个方向：其一就是相对注重“怎么画”，相对不在意“画什么”；其二是相对注重“画什么”，相对不在意“怎么画”。我觉得把绘画这样区分是科学的，因为这两点就能概括绘画最核心的两个部分。其实绘画的本质是要研究“怎么画”，也就是绘画独有的艺术语言，但在如今的互联网时代，“怎么画”早已经走到了头，这在美术史上也是盖棺定论的事了。虽然世界上不可能有完完全全相同的两张画，但其“个性化”已经足以用现有绘画风格概括了，它们的区别只是不完全相同。值得思考的是，我们选择不同的绘画语言是为了表达不同的感觉，那么“怎么画”如果离开客观物象，到底能不能独立表达情感，“怎么画”是真的具备脱离物象表达情感的能力，还是说它只能传递人类手工痕迹和约定俗成的含义。正如梵高的作品《向日葵》可能因其夸张大胆的设色或因其高昂的价格被大家熟知，但了解梵高的人都知道，他是一个患有精神疾病，而且生活十分痛苦的人，他最好的绘画大多是在在精神疾病发作，或痛苦至极时创作的，他的作品就是在释放他难言的痛苦。可是把画给不了解梵高的人看，他们能从梵高的绘画中看出他渗透到画面的情感吗？我在没看过《梵高传》，不了解梵高时，一度疯狂迷恋他的油画，天天捧着画册看，天真地以为他表达的是快乐和安逸，但读过《梵高传》我才明白他的不幸和痛苦，得知他的绘画是在表达他的痛苦，特别是看到他的《割掉耳朵的自画像》。其实绘画语言是中性

的，热烈的笔触和颜色可以表达痛苦，细腻的笔触和颜色也可以表达快乐。当明知绘画语言的探索几乎走到尽头时，如果我们仍然热爱绘画，那么就大可不必纠结自己“怎么画”是否创新了，把关注点多放一点在“画什么”上，可能是绘画在当下无奈的出路。人类社会一直在发展，人们的情感也会越来越复杂，总会有新的可以寄托人类情感的事物产生，而事物本身有时候已经说明了不少问题。

从世界艺术范围来看，架上绘画被边缘化是一个不争的事实，尤其在当今的互联网时代，人们根本不会因为什么是“艺术”而一定把它当作艺术，界定艺术的标准回到了艺术的本质，即吸引人，打动人。绘画虽然曾经是视觉艺术最重要的表达形式，但在如今科技发达的互联网时代，论记录生活的便捷，架上绘画比不了摄影；论传递情感的丰富，它比不上文学和电影；论凸显审美品位的独特，它比不上服装；论彰显地位崇高，它比不上豪宅豪车。艺术的本质一直都是人们所探求的，只是艺术的载体，必然是将随着人类生产力的进步而改变的，艺术一定是某种能给人们带来美好感觉的事物。其实架上绘画在当今艺术界也不是完全让人失望的，只是绘画自身已经发育完成，常出的招式人们几乎全都看腻了，想在传统绘画领域有所突破的确十分困难。绘画仍然是艺术的重要组成部分，绘画艺术也绝不会从人类社会消失，只不过其职能慢慢转变为艺术基础教学的课程和个人情趣的载体。绘画的特有价值在于那种原始的用手去制作画面的感情，也可以说是人类的手工感，在几乎所有产品工业化生产的时代，很多高端奢侈品大都青睐手工，希望通过手工来体现产品更高的价值。同理，人类绘画也区别于机器制造图像的过程，人类手工的价值是目前机器制图无法代替的。尤其在当下的互联网时代，艺术品类繁多，架上绘画能做的也许不一定是“新”，反而可能是留住它本身的“旧”，留住人类在过往时代中那种纯真的东西。喜欢绘画的人都是无悔坚持或懂得自娱自乐的人，希望这个古老的艺术形式在新的时代发出特有的光亮，也希望我们新时代做艺术的年轻人打开思路，敢于创新，在更多新的领域里为人类创造感动。

结论

人类的欲求从来不会停止向前的脚步，哪怕这其中矛盾，有苦难。互联网的出现是人类发展的必然，我们也必然会因互联网而快乐和痛苦。人们对事物都有一个最佳的承受度，未达到时疯狂追逐，过度后又开始本能的抵抗，对待互联网亦是如此。身处互联网巨浪中的我们往往不能自知，且也无能为力。世间万物的起伏有自己的道理，我们无须多言，人类也不过是宇宙浩瀚沙漠中的渺小颗粒，但是因为有了欲求，每一个人的存在都在自己的心里变得有了意义。任何事物都是生来完美的，不完美的是人类的欲求。我认为动人的艺术有两类，一类是努力填充欲望的黑洞，让我们获得暂时的满足；另一类是直面欲望的黑洞，让我们体会生命的无解。这两类艺术都是我们所需要的艺术，都是能给我们带来美好的事物。

（本文为作者的硕士论文，发表时有删节）

岳成蹊：天津美术学院在读硕士研究生

探寻现代民俗活动中的“艺术化”表现

——以“祭敖包”为例

An Exploration into “Artistic” Expression of Modern Folk Activities:
Taking “Oboo Festival” as an Example

王艺湘 腾格尔 /Wang Yixiang and Tengger

摘要：“祭敖包”是蒙古族最具有代表性的民俗文化活动之一，这项传统的祭祀活动不仅仅体现了草原游牧民族对天与地的原始信仰与祖先崇拜，还孕育出蒙古族在早期就表现出的审美取向。经过岁月的洗礼，这一活动本身表现出许多仪式内核“艺术化”的具体特征。本文以呼和浩特市土默特地区蒙古族祭祀敖包为例，探寻现代民俗活动发展与艺术化趋势。

关键词：敖包祭；蒙古族；民俗活动；审美取向；艺术化

Abstract: “Oboo Festival” is one of the most representative folk

cultural activities of the Mongolian nationality. This traditional ritual activity not only embodies the primitive belief of the prairie nomads in heaven and earth and worship for their ancestors, but has also bred the aesthetic orientation that the Mongolian nationality already showed in its early stage of development. Over the years, this activity itself has shown the concrete feature of “artistic” trend of the core of many rituals. Taking the Oboo Festival of the Mongolian nationality in Turmot of Hohhot as an example, this paper explores the development and artistic trends of modern folk activities.

Key words: Oboo Festival; Mongolian nationality; folk activity; aesthetic orientation; artistic trend

敖包祭祀，是草原游牧民族文化中一项非常重要的传统民俗活动。在草原上经常可以看到或大或小的石堆、土堆上面插着树枝，或插着“苏勒德”（长枪，象征太平吉祥），经幡、哈达迎风飘扬。“敖包”一词是蒙古语，是汉语“堆”的意思，有时也指孤立的山包。^[1]每年在农历五月初三或六月初三（各地略有不同），天朗气清，风和日丽，便是敖包祭祀的日子。敖包祭祀活动场面隆重盛大，气氛虔诚融洽，展现了草原民族深厚的文化底蕴与草原儿女重要的精神生活，也是漫长岁月的历史见证，镌刻着一方水土的记忆。敖包祭祀活动曾经一度衰落，如今这一古老的传统又开始复兴，在2006年6月，国务院批准文化部确定并公布“祭敖包”入选第一批国家级非物质文化遗产名录。这无疑给处于现代城乡一体化下农牧民手中亟待保护的民俗活动打了一剂强心针，现在敖包祭祀活动已成为表现北方蒙古族人民强大生命力的重要方式之一。呼和浩特土默特地区，由于自然地理环境和社会历史文化的不同，成长起一批独具文化特色的土默川蒙古族人。但是由于各种原因，大量的汉族人民迁入土默川平原，蒙古族人民与汉族人民大杂居的现象越来越多，在长期的交流过程中蒙汉都相互吸收了许多各自的文化，导致当地蒙古族文化习俗方面发生了很多的改变。

一、“敖包文化”视域下所表现的艺术精神

在人们的日常生活中，民俗发挥着审美功能。这可以从两个方面看，一是民俗事项的感性形式，二是它内在的意蕴。^[2]祭敖包这一民俗活动作为蒙古族一项典型的

民俗文化，是从原始古代传承下来的一种“仪式化”的崇拜与信仰形式，它作为蒙古族崇拜自然、崇拜祖先承载其精神内核的重要载体，以其独特的形式流传至今。呼和浩特土默特地区地处于内蒙古中西部，其特殊的地理位置加之经济、政治原因以及前所未有的社会变革等，使土默特地区文化在现代城市文化与汉文化入侵的双重影响下，成长的土壤变得更加复杂多元。土默特蒙古族人民因时代推进不可避免地受到较多影响，但近几年对于民族传统文化的保护及复兴也体现出他们对自身强烈的民族认同感。宗白华在《艺术与中国社会》一文中说：“艺术的作用是能以感情动人，潜移默化培养社会民众的性格品德于不知不觉之中，深刻而普遍。”我以为“艺术”不单单是一种定义，它可以是一种高级的形容词，可以用来形容任何一种展现独特诉求的“物质”或“非物质”。而在祭祀敖包中所体现的便是这样一种神圣的不可名状的崇拜自然、崇拜祖先的艺术精神，而这样的艺术精神演变至今仍然带有强烈的感情诉求，通过祭敖包这一承载其祖先精神内核的民俗活动，潜移默化、不知不觉地将这种精神根植于每一个参与祭祀的子孙心中。我们在发现问题与解决问题时，往往更在意民俗活动或民间艺术活动本身的价值，而忽略了被形式所掩盖的精神内核，而这里所展现出的“非物质”性的独特诉求何尝不就是一种艺术形式。

二、“祭敖包”活动中所表现的艺术特征

首先对于不了解敖包的人来说，从外在造型来看敖包像极了大家熟知的蒙古包，外表都呈圆锥体矗立于草原。不同



敖包外形



祭敖包时，喇嘛诵经祈福

的是，一个是由羊毛毡与特质木架组成，而另一个是由石块与土组成，一个是真实生活的家园，另一个是寄托精神的家园。每年到祭祀时，族人会在喇嘛的主持带领下，大家全部站立面向敖包焚香，行跪叩之礼。大家起身后顺时针围着敖包转三圈，边转边向敖包祭洒鲜奶、白酒等并添上新的石块（各地祭祀略有差异）。这种饱含着一个民族对自然、对祖先崇拜的圆锥形祭坛，经过时间的洗礼仍然在一遍遍地见证着子孙们践行民族信仰。从另一个角度来看，这是一座雕塑，是一座体现民族信仰、民族价值取向的雕塑，它凝结着草原文化领域的价值，是对蒙古族人民生活状态最真实的呈现。

在“祭敖包”活动中，挂满了崭新的经幡、彩旗与迎风飘扬的哈达，充满着宗教的神秘感与仪式感，仿佛那些随风而来的或随风而去的都隐含在这些五颜六色的布条中，无不令人印象深刻，难以忘怀。每一个民族都有其本民族的自我认识与对不同色彩的偏爱，不同的民族对不同色彩的认识与理解都形成本民族独特的色彩个性，都包含着强烈的民族审美意识。呼和浩特土默特地区蒙古族人虽然早已不再驰骋草原，牧马放羊，而是面朝黄土背朝天开始农耕生活，甚至在现代城市文明与外来文化的影响下将许多传统文化流失，但是蒙古族自古游猎草原，对蓝天、绿草、大地、火焰等自然事物敏感认识的血液还在流淌，这些五颜六色的彩色布条便是证明。具体来说，主要的颜色只有蓝、红、黄三种。这几种不同的颜色与草原民族在早期历史中的生活环境与生存方式都有着较为密切的联系，同时也表现出他们对自然的深刻认识。这种以“人化”为丰富内蕴的某种形式化载体敞开了人类生命的意义，从“文化”与“人化”这一体两面的活动方式中，我们发觉了潜隐在“文化”中的审美价值。^[3]如蓝色代表苍天和河流，便是祭天和祭大河；红色代表火焰，便是即祭火；黄色代表山石土地，便是即祭山石大地。这样便

形成了原始的民族色彩审美意识。

三、“祭敖包”活动中仪式感的艺术化

丹纳在其著作《艺术哲学》中说，艺术力求形似的不是被模仿对象的全部，而是被模仿对象的某些东西。而需要模仿的正是“各个部分之间的关系与相互依赖”。^[4]祭敖包仪式中民众们参与整个活动所表现的是对传统仪式本身的遵从，这种遵从有时是无条件的，就整个祭祀活动的结构来讲，人是整体仪式中重要的组成也是衔接各部分安排的搭配。

“人”是传统文化得以世代相承的重要载体，是一个民族文化传统能够传承的根本所在；而传统文化是能够体现一个民族作为一种特殊的人群存在的重要标志之一，它侧重于一个民族在认知观念上的精髓。把传统文化比作民族内部的精髓核心，它所呈现出的仪式过程比作外部结构，只有内外相结合，通过“人”这一重要的载体才能将本民族的文化遗产。在民间，现代的祭祀活动依然延续着将敖包作为整个家族凝聚的象征意义，呼和浩特土默特地区大部分蒙古族人语言文化、民俗文化逐渐流失，但是祭敖包的日子到了，整个家族的民众依然会从各地赶来参加，虽然不再说蒙古语，不再穿蒙古袍，仍然能感受到大家想要极力从祭敖包的仪式中汲取民族认同的养分。这就是一种内外之间的逻辑关系，而参与者就是艺术家，在实际的仪式感中获得的精神养分就是这些参与者想要摘录、想要表现的。在全球化的背景下，民俗有时已成为了一种心境，使不停地向世界各地突奔的人们向内心的宁静转变，让利益文化向生态文化转变。人生总有回归的感觉。^[5]现今，同一家族的人可能居住在不同地方，他们因祭祀敖包又相聚一堂，通过每年一度的敖包祭祀活动，在越来越模糊的环境中获得民族身份的象征。此时祭敖包这一仪式感就是家族象征的延伸，既是精神上的象征也是实实在在的象征。

当代雕塑的观念化

Conceptualization of Contemporary Sculpture

彭 博 / Peng Bo

摘 要：我们对于当代雕塑的诸多描述，例如“泛雕塑”“装置化的雕塑”“跨界雕塑”等等，很大程度上只是基于形式因素和物理形态来进行的，这或许与现成品在当代雕塑中的普遍运用有关，但当代雕塑的核心价值与本质特征却不在于是否使用现成品，而是在于它的观念化倾向。

关键词：当代雕塑；观念；现成品

“雕塑的造型特征和语言方式在 20 世纪发生了根本的改变。在经历了现代主义艺术的洗礼之后，当代具象雕塑在不断汇聚、扬弃和自我演进中变化着，并不断进行着材料观念的自我更新，语言方式的自我突破，艺术形态的自我界定。”^①其实不仅仅局限于具象雕塑，如今看来，当代雕塑艺术与西方古典雕塑乃至现代主义时期的雕塑艺术之间的关系除了继承与延续之外，更多的是变革与异化。

它们之间的区别既有显而易见的，诸如造型方式的改变、语言的拓展、材料的运用与处理等等，以及因此而促成

Abstract: Many of the words we have used to describe contemporary sculptures, such as “pan-sculpture”, “installation-oriented sculpture”, “interdisciplinary sculpture”, are largely based on formal factors and physical form. It perhaps has something to do with the widespread use of ready-made in contemporary sculpture. However, the core value and essential character of contemporary sculpture lies not in the use of ready-made, but in its trend of conceptualization.

Key words: contemporary sculpture; concept; ready-made

的形式方面的突破，但更为重要的是“雕塑”这个概念的演化，或者说，在当代语境下，我们对于“雕塑艺术”的界定并不是单纯依靠媒介或形式来完成的。作为当代雕塑的重要标志之一，现成品的普遍运用彻底打破了材料使用的界限，造成了雕塑在物理形态和形式上的异化，从而引发了当代雕塑“泛化”和“跨界”的倾向。然而，现成品的运用同“风格”或是“技巧”一样，只是作为形式因素在发挥作用，真正造成当代雕塑在创作方法论、创作目的和功能上变革的是为现成品运用在逻辑上构建合理性的“观念”。

结论

现如今，社会在经济、文化、政治等方面都已发生了巨大而深刻的变化。传统民俗文化将地方特色的、多样的文化与社会文化相整合，两者此消彼长，相互制约。想要在此消彼长的环境中继续成长，“祭敖包”这一民俗活动仍需保持强大旺盛的生命力，通过挖掘其内在的表现，我们都不难发现在蒙古族“祭敖包”这一传统民俗活动中所展现出的艺术化表现，这里的“艺术”不单指表面上可以看到的民间艺术元素，更深指这一民俗活动中所蕴含的传承多年的精神象征，这种精神上的象征是孕育草原民族文化的重要养分，也是保持其旺盛生命力的精神内核。

参考文献

[1] 鄂·苏日台：蒙古族美术史 [M]. 海拉尔：内蒙古文化出版社，

1997：3.

[2] 金海龙，田小彪．中外民俗概论 [M]. 哈尔滨：哈尔滨工程大学出版社，2011：16.

[3] 易存国．中国艺术论：从非物质文化遗产的视角 [M]. 南京：江苏人民出版社，2012：78.

[4] (法) 丹纳．艺术哲学 [M]. 彭笑远，编译．北京：北京出版社，2007：5.

[5] 董晓萍．全球化与民俗保护 [M]. 北京：高等教育出版社，2007：13.

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

腾格尔：天津科技大学艺术设计学院在读硕士研究生

追溯艺术中所谓“观念”的源头,不得不提及的是马塞尔·杜尚和他的现成品艺术。最为人所熟知的是,1917年,杜尚将一个署名为“R Mutt”的小便器装上雕塑基座后送往纽约“独立艺术家协会展”展出,并将该作品命名为《泉》。杜尚的这一行为是对传统的艺术创作活动的一次彻底抹杀,难道一件未经过任何艺术加工和处理的工业制品仅仅是冠以“艺术”的名义就能称其为“艺术品”?难登大雅之堂的小便器又如何能与《蒙娜·丽莎》或是《大卫》相提并论?类似的疑问在相当长的一段时期内被反复提及,但杜尚所做的却并不是要人们去认可“小便器”是一件艺术品。恰恰相反,在杜尚的观点中小便器是否是艺术品并不重要,因为杜尚展出小便器并不是以一种陈述的方式向人们展示“这是一个小便器”,而是以这种方式提问“这个小便器是艺术吗”,从而引申至对艺术本质的思考。杜尚的观点十分明确:小便器与任何具体的雕塑或绘画的实物形式并没有差别,它们都只是艺术家传达自己思想的一种手段。在杜尚看来,艺术与具体的形式或材料无关,而只与思想和意义相关。对艺术家个人思想的强调至少在两个方面改变着艺术的形态。在《泉》之前,艺术往往是以一种表述的姿态出现:一幅油画或是一件雕塑总是在告知欣赏者“这是一位贵妇人的肖像”或是“这是一位旧约英雄的雕像”,而《泉》的出现则使艺术开始转向否定或疑问的姿态,艺术品不是以告知的方式而是以挑战或提问的方式发挥作用。另一方面,与艺术相关的技艺或风格乃至艺术品实体的视觉形象都只是作为展现艺术家思想的手段而存在,而各种艺术门类之间的界限也随之逐渐瓦解,画家可能会在创作中运用雕塑的方式,而雕塑家也可能从事平面创作。传统的“分工”已经变得不那么重要,为了使“思想”能够准确完整地传达,艺术家甚至可能超越视觉艺术的范畴去寻找新的“手段”,以至于传统的“画家”或“雕塑家”的称谓逐渐被一个更具统合性和包容性的“艺术家”所取代。

尽管早在二十世纪初,杜尚的现成品艺术就已经预示了这样一种新的艺术发展的可能性,但直到六十年代他的“思想”才真正开始发挥作用。越来越多的艺术家纷纷放弃传统手工的创作方式或者将手工技艺的实施视为创作过程中的一种例行公事,转而关注作品的思想性的创造与直接表达。这种“思想性”在早期仅仅围绕对“艺术”这一概念在哲学层面上的质询与探讨来展开,随着时间的推移艺术家不再满足于充当“艺术品的制造者”这一角色,而是超越艺术自身的范畴将质询与探讨的范围扩大到文学、科学、政治、社会问题等多个层面,艺术家同时也扮演起文化生产者、社会观察家、批判学者、思想者的多重角色。此时的艺术品也就彻底从单纯的审美对象摇身一变成为一个艺术家用以提出诉求、表达观点、表明立场与态度甚至批判某个对象或者传播某种价值观的工具。1963年,美国艺术家爱德华·基因荷兹首次使用了“观念艺术”一词用来指代这种与传统艺术包括此前的现代派艺术截然不同的新的艺术形态。随后,极少

主义雕塑家索尔·勒维特借用了这一词语用以描述自己的作品,并于1967年在一篇名为《关于观念艺术的短评》的文章中为“观念艺术”一词做了较深刻的阐释:“在观念艺术之中,思想和概念是作品中最为重要的方面……所有计划和决定都是在动手之前就已经做出了的,动手制作只是例行公事而已。观念变成了制造艺术的机器。”^②

按照这种界定,“观念”事实上就被分化为了两个层次。第一个层次植根于对“什么是艺术”的追问,旨在对艺术和艺术品的传统地位发起挑战。这种“观念”实际上是指以一种批判的态度去看待艺术,并将这种思维方式和思考的结果视作艺术的本质。正如美国艺术家约瑟夫·科瑟斯所言:“观念艺术最为纯粹的定义应该是它对‘艺术’这个概念之根基的质询。”^③这也正是杜尚所设立的起点,我们姑且将之称为“前观念”。当“前观念”获得普遍的共识,相应的创作方式成为一种常态,艺术家便可以毫无顾忌地利用相同或类似的策略来“阐释他们对于世界的体验”。^④这时的“观念”就远远超出了艺术的范畴,它可以是艺术家对过去某段经历的反思,也可以是对当前某个问题的态度,凡是能被感受到并促使人们进行思考、催生艺术家进行创作的动因都被纳入其中。然而对于那些以“正统”自居的观念艺术家来说,这样的“后观念”或“新观念”并不纯粹,不仅因为它不需要艺术家动手去制作一个具有实物形式的视觉形象以将其传达给观看者,更是因为它对其他领域的这种广泛介入使其逐渐远离了对艺术之根基的质询。

观念艺术家将观念的纯粹性推演到极致,导致了去物质化和反跨学科的趋向,但是雕塑作为三维的造型艺术不可能放弃作品的实物形式和视觉形象,同时作为一个独立的艺术门类也不可能将母题限定在一个狭窄的范围内,这就决定了在雕塑领域中所谈及的“观念”只能是对观念艺术的一种概念的借用,它更倾向于前文中所述的“新观念”或“后观念”,因此才会出现“观念性雕塑”这种颇具折中色彩的描述。

观念化的雕塑同时继承了观念艺术“获取离开可视的形式后的纯粹经验”和雕塑“将精神物质化”^⑤的核心价值观,关键在于雕塑家如何在这两者之间找到一个微妙的平衡点,既希冀于以作品的实物形式来引导观看者的注意力,又要避免这个直观的视觉形象成为观看者通达其背后观念的阻碍。倘若一件作品的视觉因素对观看者而言更具吸引力——这无疑是对雕塑家观念的喧宾夺主——则难免成为一件失败的观念性雕塑作品。传统的雕塑作品在这方面的考虑有所欠缺,尽管美国符号学家苏珊·朗格认为“艺术本质上就是一种表现性的符号手段,即使最为再现的艺术也会有所表现,但传统雕塑所要表现的内容往往与作品实体的视觉形象之间具有紧密的共生关系”。无论是古典雕塑对现实物象的模仿和叙事性文学内容的再现,还是现代主义雕塑对纯粹形式的探索,都是对“美”这个概念的视觉转换,其主要任务和目的是为欣赏者提供审美经验,树立“美”的标准。雕塑作品的视觉形象由众多符合美学规范的要素组成,这些要素以

及它们构成的视觉形象就是雕塑家对“美”的定义和诠释。对于雕塑家而言是其对“美”的认知和感悟进行抽象后形成的包含了审美情感的可感形式,但对于欣赏者而言则是不传达自身以外意义的自足的审美对象:欣赏者在对这个视觉形象进行理解和把握的同时也是在潜移默化地接受雕塑家认可并提供的审美情感,因而作品实体的视觉形象是作为一个独立、自在的审美对象存在。因此,视觉形象对自身的表现也就是对有关“美”的概念的表现,这实际上是雕塑作为艺术符号所具有的两个意义层,即能指与所指的高度重合,因而传统雕塑本质上就是一个“能所合一”的艺术符号。如米开朗琪罗在《大卫》中塑造的少年英雄的形象所表现的是一位被称作大卫的旧约英雄,除了自身的形象它并不能也不需要代表其他——能指是大卫,所指也是大卫。这两个“大卫”的形象(雕塑作品中的视觉形象和文学作品中的形象)因为具有相同的审美价值而重合在一起。

然而观念的加入则将雕塑艺术从美学的禁锢中抽离出来,使雕塑作品的能指与所指产生了分离。雕塑家对观念的强调实际上就是对雕塑作为一个符号所具有的指示功能的充分利用:当雕塑家试图通过雕塑作品将自己头脑中的观念传达给观看者时,其作品就不是作为审美对象而仅是代表观念的一个物品,雕塑家并不是打算以此为观看者提供任何审美经验,甚至作品的实物形式都可以看作是雕塑家为传达观念所取用的一个例子。作为能指的视觉形象与作为所指的观念固然也遵循特定的规律而有所联系,但所指包含的信息远非能指可以涵盖,因为观念首先就是对纯美学范畴乃至艺术范畴的超越,所以能指与所指之间不是重合而是被超越与超越的关系。因而观念性雕塑的视觉形象并不就是作品的全貌,它只能为观看者通达观念提供契机。表现性(视觉形象的表现)就会被适当地减弱,取而代之的是能够为观看者标示观念所在的引导功能。例如《衣钵》中的中山装,雕塑家隋建国显然不是为了复制和再现,或是因为中山装的审美价值(如果有的话)而制作“中山装”。作品中“中山装”的形象只是一个能指,是雕塑家为引导观看者而选择的一个具有象征意义的典型物品,它的所指则存在于这个具体形象之外的更深层次的历史、文化和政治背景中。

自雕塑艺术产生之日起,关于雕塑的种种规定都在不断被消解,从“自然的材料通过艺术家的雕和塑的过程来完成”^⑥到“以空间表达和材料运用为核心按照一定相对固定的形式规则所组合成的结构体”^⑦,再到当下观念对审美情感的取代使艺术符号的能指与所指分离,雕塑的视觉形象退化为能指,实体的雕塑作品成为一个标示观念所在的指示物。雕塑进而只剩下一个不是规定的规定:材料构建的三维空间体。从形式因素或物理形态等角度来看,现成品的使用无疑起到了决定性作用,但彻底改变了雕塑艺术的是其自身的观念化,观念性取代了审美性的主导地位才是当代雕塑的核心价值和本质特征,现成品的使用仅仅是作为最极端、粗暴的一种手段,在当代雕塑的大潮中,不只是“装置化雕塑”

或“泛雕塑”,即使是形式和形态上与传统雕塑颇为相似的具象雕塑也或多或少地带有“观念”的色彩。我们可以毫不夸张地断言:当代雕塑之所以显得如此与众不同而又极具争议,正是因为它的观念化倾向。

注释:

- ①焦兴涛:《新具象雕塑》,第一版,重庆出版社,2010年,第8页。
- ②魏毅东:《“观念艺术”是一个虚构概念》,《美术》,2003年第1期,第34页。
- ③托尼·戈德弗雷:《什么是观念艺术》,《雕塑》,2000年第1期,第13页。
- ④同上,第12页。
- ⑤展望:《“观念性雕塑”——物质化的观念》,《美术研究》,1998年第3期,第73页。
- ⑥同①,第78页。
- ⑦李励:《论观念艺术对现代雕塑变革的推动作用》,《创意与设计》,2011年第4期,第94页。

参考文献:

- [1]赫伯特·里德.现代雕塑简史[M].长沙:湖南美术出版社,1988.
- [2]H.H.阿纳森.西方现代艺术史[M].天津:天津人民美术出版社,1986.
- [3]苏珊·朗格.情感与形式[M].北京:中国社会科学出版社,1986.
- [4]焦兴涛.新具象雕塑[M].重庆:重庆出版社,2010.
- [5]皮力.国外后现代雕塑[M].南京:江苏美术出版社,2001.
- [6]展望.“观念性雕塑”——物质化的观念[J].美术研究,1998(3):72-73.
- [7]魏毅东.“观念艺术”是一个虚构概念[J].美术,2003(1):33-35.
- [8]托尼·戈德弗雷.什么是观念艺术[J].雕塑,2000(1):12-34.
- [9]李励.论观念艺术对现代雕塑变革的推动作用[J].创意与设计,2011(4):92-94.

彭 博:长江师范学院美术学院讲师

张晶 穿墙而过 装置 灯带、铁丝、棉花 700×45cm 100×45cm 2016年 综合艺术系

