



王雅君 墨之韵系列

封面：王丽莎 小镇乌托邦（局部） 2016年

【卷首语】

各位读者，《天津美术学院学报》从2015年1月份扩版为月刊，到本期已满两年，这两年，月刊的发展经历了各种风雨考验，所幸各位忠实朋友的不离不弃，才使我刊获得不断运作下去的支持和动力，在此谢谢大家。

本期《新媒体艺术与科技》版块，我们得到了一批生力军的支持，天津美术学院一批美术史论硕士研究生加入了我们的团队，为我们带来了一批充满活力的展览报道和研究论文。年轻学子们的活跃视野让我们钦羨，当然，年轻人所欠缺的经验和知识，也需要大家多多给予指正。

在本期《艺术视野》的各篇文字当中，我尤其要感谢我的好朋友张猛先生对我刊的热情支持，在这个强调交叉融合的时代，我们需要这些充满融合的视野、探索的精神的艺术家，不断地走到这个时代创作的前列。

天津美术学院学报执行主编 邵亮

2016年12月

[Editorial]

Dear readers, it has been two years since the *Journal of Tianjin Academy of Fine Arts* was changed into a monthly publication in January 2015. Over the last two years, the development of the journal has experienced a variety of trials and hardships. Fortunately, with your constant support, we have the strength and motivation to continue with our publication as always, so hereby we want to show our thankfulness to you all.

This edition of "New Media Art, Science and Technology" has gained the support of a vital contingent, a group of postgraduate students majoring in art history and theories at Tianjin Academy of Fine Arts who have joined us and brought us a number of lively exhibition reports and research papers. We admire the young students' active horizon, and of course, guidance and instruction are also needed due to their lack of experience and knowledge.

As to the Art Vision column of this issue, I want especially to express my gratitude to my good friend Mr. Zhang Meng for the enthusiastic support he has given to our journal. In this era in which crossing and integration are stressed, we need the artists with integration horizon and spirit of exploration who keep walking in the forefront of creation.

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

December 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.bookan.com.cn、超星数字图书馆、中教数据库以及中国核心期刊(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12期

总第111期

主 编 邓国源
执行主编 邵 亮
编辑室主任 金 山
编 辑 路洪明 陈期凡
英文编辑 李本正 蒙佳亮
美术编辑 张 睿
整体设计 商 毅
网络编辑 苏 涛

编 委 王 帅 王伟毅 王丽莎
(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12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

肖鲁之“鲁” 吴 鸿 /006

■ 展览现场

科学与艺术的共生——北京媒体艺术双年展特别展“实验空间” 吴 珂 /018

时间 / 无间——第三届深圳独立动画双年展 宋耀茹 /028

进阶实验：小议第三届 CAFAM 双年展 鲁 宁 /036

见，所未见——“新国际：另一个世界是可能的” 吴祖瑛 /048

■ 艺术视野

媒体的力量——“2016 年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展”展评 范 洁 /056

澄涤自我，召回内在经验——张镒在新媒体艺术创作中的“跨界”与“融通” 冯 媛 /066

我选择的沉默——《一部手机的可能性》 朱立彩 /072

天津美术学院实验艺术学院教师作品选登 /078

■ 理论研究

动态影像创作方式的演变与发展——从实验电影、录像艺术到数字动态影像 岳明慧 郝 锐 文 岳中生 译 /093

读图时代下的文字 董莹莹 /103

浅谈冀东皮影艺术中的“本土”视觉设计元素 王艺湘 谢 天 /105

浅析“全息文物”的几个特点 郭婷婷 /107

Contents

■ HOTSPOT FIGURES

“Lu” (Rashness) of Xiao Lu..... **Wu Hong/6**

■ EXHIBITION REVIEWS

Symbiosis of Science and Art: “Lab Space”, Special Exhibition of Beijing Media Art Biennale..... **Wu Ke/18**

Time Based / Non-Places: The 3rd Shenzhen Independent Animation Biennale **Song Yaoru/28**

Advanced Experiment: A Brief Review of the Third CAFAM Biennale..... **Lu Ning/36**

Seeing the Unseen: “New Order: Altermondialisme”..... **Wu Zuying/48**

■ ART VISION

Power of the Media: A Review of “The First Art Media Nomination Exhibition 2016 - Young Artists Special Exhibition”..... **Fan Jie/56**

Self-Purification and Recalling Inner Experience:

Zhang Meng’s “Border-Crossing” and “Integration” in New Media Art Creation..... **Feng Yuan/66**

The Silence of My Choice: The Possibilities of a Mobile Phone..... **Zhu Licai/72**

Selected Works by Teachers of Experimental Art School, TAFE..... /78

■ THEORETICAL RESEARCH

Developing Creative Methods of Moving Images:

from Experimental Cinema, Video Art to Digital Moving Images.. **Text by Yue Minghui and Hao Rui, translated by Yue Zhongsheng/93**

Text in the Picture-Reading Era..... **Dong Yingying/103**

On the “Native” Visual Design Elements

in Shadow Play Art of Eastern Hebei Province..... **Wang Yixiang and Xie Tian/105**

A Brief Analysis of Several Characteristics of “Holographic Cultural Relics”..... **Guo Tingting/107**

肖鲁之“鲁”

结合我上述的关于女性思维特征的分析,阿布拉莫维奇是一个典型的从事“女性艺术”创作的艺术家,而肖鲁更准确地说是个“女性”的艺术家。所谓“成也萧何,败亦萧何”,肖鲁的那些被人公认为“有意思”的作品,正是因为包含了她自己的情感性因素于其中,所以作品中能够散发出一种震撼人心的爆发力。而那些我自己也不是很喜欢的作品,或许也正是她在面对自己强烈的心理爆发力的时候,并不能把控和掌握它的杀伤力,反而使作品的理性力量燃烧在情绪化的灰烬中了。这也是她的作品往往会给人一种“不稳定”的印象的原因。

06



科学与艺术的共生——北京媒体艺术双年展特别展“实验空间”

科学与艺术的结合并非新话题,科学以理性逻辑的方式拓展人们对世界的认识,艺术以感性的方式使人们用轻松愉悦的心情认识世界。与科学技术相结合的艺术作品,其表现形式更新颖更多样,普通观众往往觉得新奇,但欣赏起来又有些困难。这种艺术形式不同于传统艺术的形式,它对于普通观众来说是陌生的,它并不是要观众非得从中寻找答案,而是需要观众在展览中体验和感受,增加新的感知。在当代,3D打印技术、虚拟现实(VR)技术、增强现实(AR)技术对艺术创作中的图像和叙事方式产生了巨大影响,人们已经难以根据媒介确定某一种艺术形式,甚至难以定义某一位艺术家。

18



时间 / 无间——第三届深圳独立动画双年展

第三届独立动画双年展以“时间/无间”为主题,此主题与探索方向将通过基于时间讨论空间呈现的体验,再次深入,并通过整合国际领域重要探索的艺术家和项目,完成对全球基于数字图像的扫描。而整合电影、录像、动画这些形式,完全置于空间的体验中,是对传统媒介基于上述媒介概念的延展,是指向现在如何思考这些媒介所关联的传统、乡愁和现代性的缅怀。

28



澄涤自我, 召回内在经验 ——张猛在新媒体艺术创作中的“跨界”与“融通”

在当代,各类艺术作品良莠不齐,如何甄别区分是我们当前面临的一个重要问题,在张猛看来,评价艺术作品好坏,首先是要看到作品能否体现出艺术家的态度,其次这种态度的好坏高低决定了艺术作品的价值。在采访中,他一直在强调艺术的表达形式其实是可以不用被区分、被定义的,无论什么形式的艺术作品,其目的就是为了表达艺术家的内心感受、内心世界,艺术家最重要的就是要在其作品中表达自己对世界的看法,为作品赋予精神,赋予生命,否则不管技巧多么高超,也只是空洞的作品,而这种作品并非艺术。

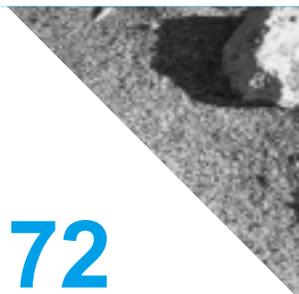
66



我选择的沉默——《一部手机的可能性》

而到了数码相机时代,作者可以在拍摄的多张照片中选择效果最好的,也无须进行复杂的冲洗过程,这种电子图像使人对于摄影,对于真实图像的情感变得麻木,摄影作品最重要的不再是情感,而是装备。在“装备主义”时代,一部分人认为谁的设备更先进,谁的作品就更胜一筹,实质上这种“装备主义”是反艺术的。高氏兄弟的手机摄影就是“反装备主义”,他们解剖和探索一部手机能带来多少可能性,倡导用手机书写一段人类影像史,希望人人都可以不需要专业设备也一样能拍出高水准的作品。

72



编者按：性别是被创造出来的，还是天然存在的，对于女性艺术家来说，这似乎是一直被讨论但永远不会有结论的问题，而女性艺术家掩藏在性别之下的性格和情感透过其特有的思维展现于作品，其中的感性的色彩往往较之男性艺术家更为浓郁。对于肖鲁而言，更是如此，她的名字在某种意义上正是其性格的真实写照——在甲骨文中，“鲁”字从鱼从口，本意为鱼儿摆尾，引申为任由天性，不受约束之意，作为艺术家的肖鲁放任情绪，富于爆发力，也在创作的过程中不断寻找如何安放情感。

Editor's note: For female artists, whether gender is something

created or a natural existence seems to be a question which has always been discussed, but the conclusion about which can never be reached. However, the character and feelings of female artists hidden under their gender are reflected in their works through their unique way of thinking, and the emotional factors in their works tend to be stronger than those in works by male artists. For Xiao Lu, it is all the more so. In a sense, her name is a real reflection of her character. In the oracle bone inscriptions, the character “Lu (鲁)” consists of two parts, fish and mouth. Its original meaning is a fish wiggling its tail, and its extended meaning is to follow natural instincts without restriction. Xiao Lu, as an artist who gives free rein to her own emotions and who is full of explosive force, also keeps seeking how to convey her own emotions in the process of artistic creation.

肖鲁之“鲁”

“Lu” (Rashness) of Xiao Lu

吴 鸿 / Wu Hong

我一直认为，在很多女性艺术家的作品中出现那些带有性别标识性的元素，实际上应该结合她们的性格和经历来考察。这样的判断，来源于女性思维的情绪化和情感性的特点。在这里，我们强调情绪和感性的作用，并没有贬低女性艺术家作品的艺术价值。而事实上，作品在构思和实施的过程中，因为感性因素的介入，并不会降低其理性判断的意义；反之，正因为在那些概念先入的理性逻辑推演过程中，感性元素的介入使一般性的抽象概念演绎贴近了作者自身的性格和境遇，从而在作品最后表达出来的形态中，抽象的理性逻辑与具体的感性表现之间的结合更为合理。虽然在概念艺术的理论化表达中，甚至是在现代主义阶段中那些偏重于结构、逻辑意义的观点出现之时，以个人化情感性元素为主的表现方式就已是被视之为一种“前现代”特征而受到理论蔑视，但是，在大多数作品中，人的情感的表达仍然是作品中最能打动人的部分，只是在观念性的艺术作品中，情感的表现已经不再是表达的唯一主体而已。所以，在我自己的艺术评论中，艺术家自身的个体性特征一直是我比较关注的角度之一。如上所述，女性艺术家因为其普遍性的思维特征，我们更应该在对于具体作品的解析中尽量贴近她们的个体性格和经历、境遇，唯如此，才能达到更为全面和合理地分析作品产生的背景和语境的目的。实际上，这也更为符合“女性”艺术的整体特征。反之，如果在我们面对具体作品时先入为主地过分强调一般意义上的理论化“女性艺术”的抽象特征，是否又会落入到另一种意义上的“男权”的理论陷阱中去呢？

如此，在对于肖鲁作品《清洗》的分析过程中，我仍

然会强调作为个体性的艺术家本人的性格特征在这其中所起到的作用和意义。肖鲁的性格用北京方言中一个词“轴”来概括似乎比较贴切，这个词的词义一般可涵盖为“爱钻牛角尖、说话或做事情爱较真儿、不变通，而且不听人劝”。我不知道肖鲁先生当初给她起名“肖鲁”的时候是基于什么理由，或许是为了纪念她在胶东牺牲的外公吧？但是，一个“鲁”字，一语成谶，在肖鲁日后人生和个人情感的选择过程中，“鲁”或者“轴”的性格特征决定了她的命运。这个话题且按下不表，有兴趣的朋友可以找到她的那本自传体小说来一读。我想要说明的是，在她的艺术创作过程中，我们公认为“比较有意思”的那些作品，不管是其生发的“起因”还是具体呈现出来的“过程”形态，实际上都是和她本人的这种性格特征密不可分的。

我注意到在此前的一些评论和网络留言中，有人会把她和前南斯拉夫的行为艺术家玛丽娜·阿布拉莫维奇 (Marina Abramovic) 作比较，此二人从家庭背景的角度而言，确实有一些有意思的相同之处，但是，相比较阿布拉莫维奇对于某个特定群体特征的宏观式表达而言，肖鲁更为感兴趣的是她个人的问题。结合我上述的关于女性思维特征的分析，阿布拉莫维奇是一个典型的从事“女性艺术”创作的艺术家，而肖鲁更准确地说是一个“女性”的艺术家。所谓“成也萧何，败亦萧何”，肖鲁的那些被人公认为“有意思”的作品，正是因为包含了她自己的情感性因素于其中，所以作品中能够散发出一种震撼人心的爆发力。而那些我自己也不是很喜欢的作品，或许也正是她在面对自己强烈的心理爆发力的时候，并不能把控和掌握它的杀伤力，反而使作品的理性力量



肖鲁 合一 行为 2015年9月5日 瑞典哥德堡 Valand 艺术学院 (第十届哥德堡行为现场) 摄影: 林启健



肖鲁 婚 行为 2009年2月5日 北京墙美术馆（中国现代艺术展二十年文献展） 摄影：杨超摄影工作室

燃烧在情绪化的灰烬中了。这也是她的作品往往会给人一种“不稳定”的印象的原因。这倒也不失为一件好事，因为这种完全基于自己个性、性格特征的作品会打上鲜明的个人风格烙印。

对于《清洗》这件作品，有人认为，肖鲁的原定方案在被教会势力范围下的教区美术馆阻挠实施后，因为展览的策展人是她的妹妹肖戈，所以她能有恃无恐地临时改变方案继续实施。而实际上，按照肖鲁的性格，这个突如其来的变故，恰恰使她的个性中“轴”的成分被充分激发出来了，即使策展人不是肖戈，她该怎么弄可能还是会照样去弄，这就是她的性格中“不计后果”的一面。正是因为教会势力范围下的教区美术馆以“有伤风化”的理由拒绝了她的原定方案中“裸体”的元素，所以她偏要把“裸体”亮出来与之对抗，这就是她的性格。平心而论，在她的原定方案中，裸体的意义更贴近于一般的社会文化学意义上的“人体”，“性别”的意义倒并不是太突出，因为如果我们找一个男性艺术家来实施这个方案，作品的意义也是可以成立的。但是，天主教會的保守观点认为这个方案中“女性裸体”元素是污秽的，反倒使作品的意义出现了转机。按照肖鲁的个人性格逻辑，取消

她的作品方案实施是因为其中包含了“女性裸体”的因素，那么她就偏要把这个因素强化出来，这可能就是她改变作品实施语境的原始动机。所以，从这个前提出发，我认为原方案组成元素的“裸体”从一般意义上的“人体”转变为具有性别意义的“女性裸体”，并不是一个观念预设的结果，反之，它是在作为个体的艺术家与作为某种道德规范载体的“美术馆规则”之间的心理对抗过程中自然生发出来的。也正因为它的意义主体是“个人”的，而非一般意义上（女性的、被宗教势力压制的）“群体”的特征，所以，我倒是不太赞成彭德先生所说的，因为肖鲁在作品的实施过程中没有采取悲壮、严肃的表情特征而使作品的意义受到影响的观点。因为如上所述，肖鲁采取“女性裸体”的方式去对抗，其动机就是基于她个人的问题，就是一个“女性”艺术家在作品实施过程中所遇到的问题，所以她没必要附加那些“宏大叙事”的元素而使作品看起来更像一件标准意义上的“女性艺术”作品。即便是在转机出现之后，因为“女性裸体”的问题而产生的反作用力，使肖鲁在计划改变之后把这个元素强化出来，也只是在作品的心理对抗过程中自然而然的结果，而非事先仅仅是从“性别”和“裸体”的角度出发的观念投机。



肖鲁 极地 装置 / 行为 2016年10月23日 北京798丹麦文化中心（第一届北京现场） 摄影：杨超摄影工作室

实际上，在此问题上我想肖鲁也应该会有一个基本的判断，她应该绝不会指望靠自己的“半百裸女”（苏坚语）的形象从“女性裸体”的层面上去吸引大众猎奇的目光。但是，从她自己后来通过个人博客发布出来的图文资料中来看，她刻意把那张完全暴露了自己“并不年轻”的身体的照片强调出来，其用意或许也是“非唯此不足以体现自己作品的针对性”。而这是她的作品在传播过程中的一个细节，如果换一张稍许“隐蔽”一点角度的照片，也并不意味着真的会破坏她作品意义的完整，但是她非得要用这种多少会引起争议的方式，其实也是与她性格中的“轴”的一面有关联的。我在此强调这个作品在原方案受到阻挠之后，因为“偶发”因素的介入使作品的实施出现转机，从而把作品的“意义”从一般逻辑转变为个人逻辑之后，并不是最终证明作品的“无意义”，反之，个人因素在与社会规范、宗教戒律的对抗过程中，所产生的强大的心理张力构成了这个作品在出现转机之后丰富的意义张力场。

十几年前，我因为受到徐坦那个利用了当时刚刚出现的网络视频异地传输技术的作品“威尼斯现场”（名称记得不一定准确）的启发，一直想实施一个展览方案：在中国和西

方某国分别有一个展览现场，双方的现场用视频拍摄后通过网络传输的方式分别在对方的现场中进行影像投放。这样就会形成一个有趣的文化之间的张力场：真实（现场实施）与虚拟（影像远程传输）、法律的严格性与模糊性、社会道德规范的容忍程度、正义的绝对性与相对性，等等。而在肖鲁的作品中，美术馆因为她的行为方式而关闭了展览，并由此进行了一个非常观念式的“宗教清洗”，甚至可能还会引起后续的法律问题，这些实际上也是她的作品作为开放性后延的一个组成部分。所以，从这个意义上而言，肖鲁的这个“清洗”行为在观念上是完整的。也可能是我的内心一直对这个无法具体实施的展览方案有着某种期待，所以肖鲁的这件作品在语境和意义转化之后，却能够引起我的很多同感。但是，艺术家，特别是女性艺术家作品的生成方式与理性的展览计划性思考方式不同，她更多的可能是源自于个人的个性化感觉方式，在作品的实施过程中又可能会受到某些偶发、临时性的、不可预知的因素的影响，但是，我们并不能因此而判断这样的作品仅仅具有个人的意义。如上所述，在个人化的作品生成过程中，只有作品最后所呈现出来的意义张力场中开放性地融入了一些一般、普遍性的意义之后，其意义的归



肖鲁 洗钱 行为 2015年8月27—30日 瑞典哥德堡红石头海湾（第十届哥德堡行为现场-时间现场） 摄影：林启健

肖鲁 清洗 行为 2013年5月31日 意大利威尼斯教区博物馆（第55届威尼斯双年展平行展“大运河”） 摄影：邱志杰





肖鲁 人 装置家具 2007年 北京东营工作室 摄影: 杨超摄影工作室
肖鲁 人 装置 / 行为 2016年3月19日 北京麒麟当代艺术中心(超越行动) 摄影: 杨超摄影工作室





肖鲁 斜屋 室内设计 2013年 北京 T3 国际艺术区 摄影：周之毅

肖鲁 景冰 装置/行为 2017年2月16日 瑞典哥德堡 Skovde 美术馆(肖鲁个展) 摄影: Jonas Stampe





肖鲁 恶之花 装置 2012年 摄影：曹迁





肖鲁 子弹 装置 2009年 摄影：曹迁



肖鲁 对话 装置 / 行为 1989年2月5日 北京中国美术馆（中国现代艺术展） 摄影：温普林中国前卫艺术档案

宿也将不再仅仅止于个人的经验范围之内。

去年底在宋庄召开的那个关于吴味的评论文集发布的研讨会上，我曾经提到过，我所理解的当代艺术的意义就在于它是“对于一切看似已经成为共识的定论的质疑精神和重新思考的态度”，在此，我还有一个补充是，这个“定论”不仅仅是特指那些社会、政治问题，而“质疑”和“重新思考”也并不是一味的形式上的“反对”。由此，我说“当代艺术”从广义上来说也就是一种“提出问题”的思考方式和思维过

程，也正是在这个意义上，我们可以说从事当代艺术创作和研究的艺术家才具备了“现代知识分子”的特征。但是，这个“问题”也绝不仅仅只是“中国的”“社会性”的问题。

吴 鸿：批评家 策展人 “艺术国际”主编
吉林艺术学院客座教授 研究生导师

科学与艺术的共生

——北京媒体艺术双年展特别展“实验空间”

Symbiosis of Science and Art: “Lab Space”, Special Exhibition of Beijing Media Art Biennale

吴珂 / Wu Ke

摘要：首届北京媒体艺术双年展（BMAB）作为2016北京国际设计周的主题展览于2016年9月24日至10月30日在中央美术学院和中华世纪坛同时展出。本次双年展与德国B3动态影像双年展联合推出BMAB+B3系列艺术展览，包括“技术伦理”主题展、“实验空间”特别展、城市公共屏幕展、超链接展、视听表演以及丰富的学术论坛等活动。

关键词：媒体艺术；科学技术；技术伦理

Abstract: The first Beijing Media Art Biennale (BMAB), as the thematic exhibition of the 2016 Beijing International Design Week, was held at Central Academy of Fine Arts and China Millennium Monument from September 24 to October 30, 2016. The Biennale and German B3 Biennial of the Moving Image launched jointly BMAB+B3 series art exhibitions, including the “Ethics of Technology” Thematic Exhibition, “Lab Space” Special Exhibition, urban public screen show, hyperlinking exhibitions, audiovisual performances and abundant academic forums and other activities.

Key words: media art; science and technology; ethics of technology



展览链接：

北京媒体艺术双年展“实验空间”特别展览

展览时间：2016年9月24日—10月30日

展览地点：中央美术学院美术馆一层大厅+2层影像通道

“艺术越来越科技化，科技越来越艺术化，两者在山麓分手，有朝一日，将于山顶重逢。”法国作家福楼拜（Gustave Flaubert）在19世纪60年代留下的预言，在当今世界得到应验。艺术与科学的作用在人类社会的实践发展中被逐渐增强，艺术家也推动并形成了诸多艺术科学热点。技术发展必然扰乱社会原有秩序，新型秩序构建的过程中，也带来一系列伦理问题。首届北京媒体艺术双年展于9月24日在中央美术学院美术馆拉开帷幕，北京媒体艺术双年展特别板块“实验空间”率先在中央美术学院美术馆开幕与观众见面，此板块以专题的形式展出，包括盖里·希尔（Gary Hill）专题、VR专题、电影专题、Experimenta专题、沉浸专题、B3获奖艺术家专题以及演出专题，以不同的艺术形式对“技术伦理”这一主题展开讨论。

与以主题性艺术创作作为主要呈现内容的双年展不同，本次北京媒体艺术双年展以科学和艺术的共生以及相关研究为主要关注点，向观众展示了跨学科的议题，在反思人类社会现状的同时更多地探讨在技术影响下未来人类普遍的生存状况。展览邀请了国内外40多位艺术家对“技术伦理”这一展览主题进行作品创作与展示，作品类型包括动态影像、互动装置、沉浸式艺术、生物艺术、机械装置、声音视觉、网络艺术、声音艺术和混合媒介等丰富的艺术形态。

一、盖里·希尔专题展

美国当代艺术家盖里·希尔的艺术作品，涉及影像、互动装置等，强调了作品本身的艺术性和启发性，将人们从惯常的逻辑中解脱出来，通过赋予微观事物之间崭新的联系，引导人们对外部世界和内在心灵进行关注。他在现场说道：“今天的世界到处充斥着大量的涂鸦和广告，艺术家要做的不是再增加新的广告和视觉赘述，而是将人们引导入自己的内心，将我们的内心世界真实地呈献给世界。”在短片《墙》中，一个男人不断地将自己撞向墙，并重复着同一个单词，每一次撞击都投射到完全黑暗的墙上。在记录过程中，一束强烈的闪光灯，也是影片中唯一的光源，在接触的那一刻“捕捉”到身体。然后，这些单个的瞬间被编辑到一起，形成一个现行文本，身体也以多种姿态撞向墙形成连续性。在这个装置中，同样的闪光灯用来记录地面并聚焦在投影之上。每

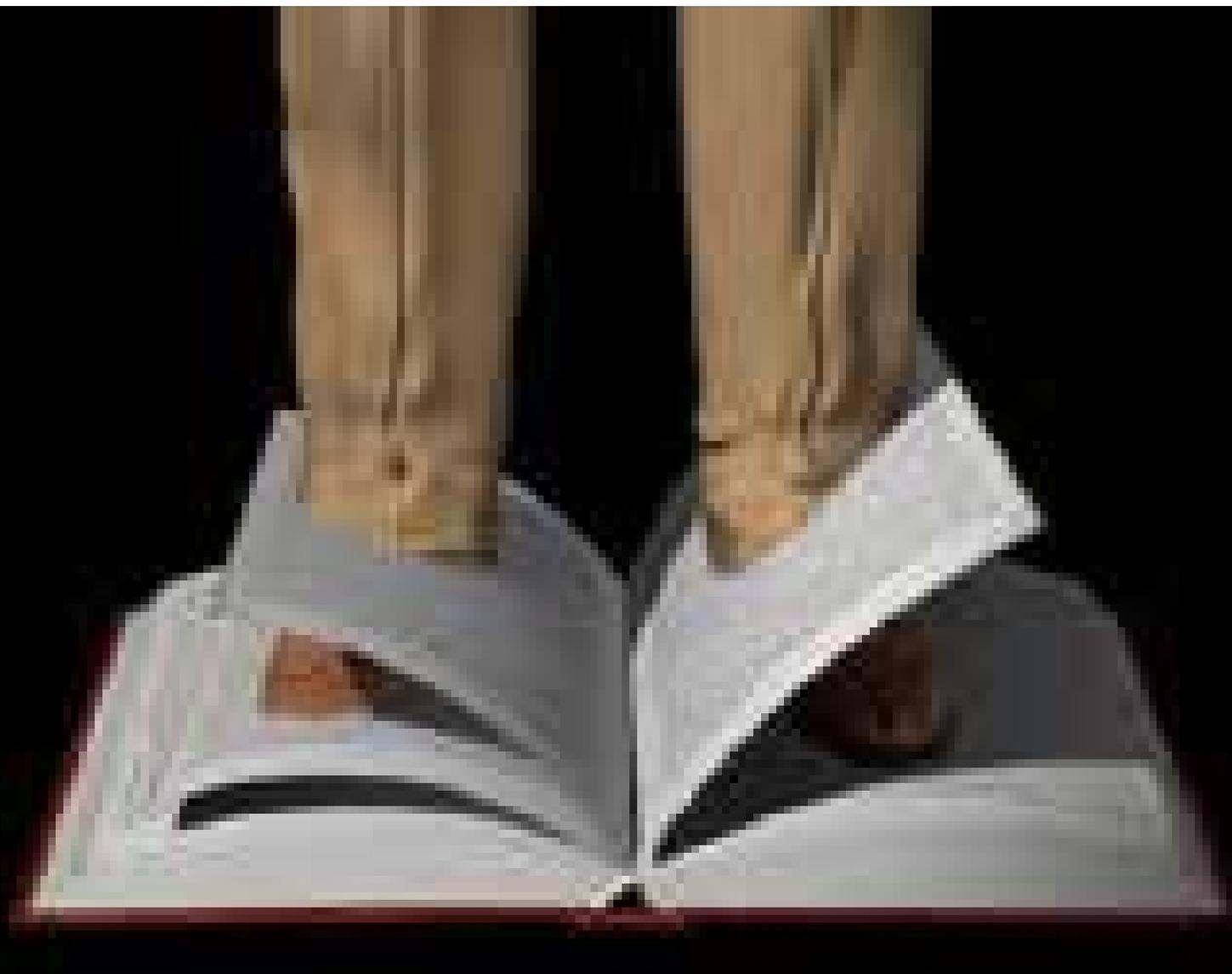
分钟60次，时不时地，光线预告并回应着图像，或者当重合在一起时，消解图像。《大腿别哭》探讨不同物体之间干涉彼此边界的状态；互动装置《我》中，当你被吸引前去观看那些不同形状的窥视镜时，看到的却是自己在“窥视”的画面，使人产生视觉上的幻象，在观看的过程中，我们开始怀疑我们看到的自己究竟是内在的自己，还是毛发、肉体、衣物这些外在所构成的自己；《上下波动》由一系列投影组成，艺术家的身体被强压，其反应是可见的，但黑色空间的深度却是模棱两可的；《注意力》中一个木制飞机围绕着一个防水帆布组成的帐篷周围俯冲并转圈飞翔，帆布在飞机滑翔形成的微风中飘动；《一匙》中一个银勺被放置在黑色的反光平面上，一枚金鹰硬币快速地向勺子运动并碰撞勺子表面，周而复始。在作品《调节剂》中，一个空心的玻璃炸弹使人回忆起“胖子”原子弹（1945年美国投到日本的原子弹），通过高速摄像机拍摄，从七十多厘米的高度坠下，这颗炸弹成为了一个多面冥想体，让人产生“期待”感，在一个无法想象的灾难和这个玻璃体自身的脆弱性质之间不断波动。实际的结果让我们最终看到一个从终极力量象征到缓慢破碎的玻璃片的摧毁过程。玻璃炸弹的掉下伴随着一个持续坠落的声效。

二、演出专题——“INFERNO”人机共舞

如今，科学与艺术的结合已经成为一种对人类思维与观念的培养方式，人类科技史上的诸多新技术、新材料，一经发现或发明，便快速地与艺术结合。科学技术推动了艺术的发展，艺术也乐于接受科学技术进步的刺激，二者结合，使得艺术与科技形态不断创新，还使人类诸多思维与行为方式发生变化。数码视频的制作和剪辑、全息摄影技术、光艺术和交互式电脑网站等方面的飞速发展作为艺术探索开辟了新的战场，这些新媒介蔓延并渗透到其他媒介的艺术实践中，比如新媒介经常被吸纳到装置和表演艺术。由菲利普·德摩斯（Philippe Demers）和比尔·沃恩（Bill Vorn）共同制作的机器人表演《inferno：人机共舞》于2016年9月28日—30日在中央美术学院北门COLLAB实验空间与观众互动，艺术家邀请表演者穿戴机器人装置，并在艺术家的远程控制下跟随音乐背景完成表演，参与的观众可以自由移动或者将



盖里·希尔 《我》系列之一



盖里·希尔 大腿别哭

身体完全交予机器控制。通过这种方式，人与机器产生互动，不是由人控制机器，而是由机器控制人，在整个过程中，机器不会引发人体的疼痛，而是调用身体受惩罚的经验。在机器的控制之下，于“地狱”般的体验中感受人与机器共舞，艺术家提出了对于人类技术文明的生存现状的质疑。这两位艺术家关于机器人艺术的合作研究已有14年之久，他们透过自身的创作实践，一直在探寻技术应用对人类社会以及人类本身可能带来的冲击与灾难。对于观众来说，此次展览的主题“技术伦理”成为一次由感官直接带动的对于技术与人类生存的观念启蒙。在新兴技术飞速发展的今天，技术不断挑战和突破伦理临界点，引发诸多伦理问题，如数据隐私、数据宗教、机器觉醒、意识上传、赛博格、人机合体、

基因改写、现实虚拟化等。这些话题不再只属于哲学范畴，而是成为关乎每个社会公民的普世话题。我们不仅要审视现有科技在实际应用中导致的伦理危机，还要思考未来科技可能产生的前所未有的新伦理问题。

三、VR 专题

本次展览的VR专题是迄今为止国内最大规模的关于VR作品的集中展示。VR艺术即虚拟现实艺术，是一种以人工技能技术作为媒介手段加以运用的艺术形式，观者佩戴着特殊的眼镜和耳机，通过摆动头部或者操纵控制装置和周围环境发生互动。在该展览二层的展厅配备了近三十部VR眼罩，使观众能亲身体验艺术家创作的艺术作品。其中，不仅有朗雪波、田晓磊以及王拓、刘言韬、周戴等国



盖里·希尔 上下波动

内艺术家创作的VR作品，更有德国B3动态影像展推荐的VR电影与短片，以及14部穹顶VR作品构成的“沉浸专题”。每次进入展区的人数都有限制，观众在入口处排队入场，这样使每一位观众都能更充分地观赏这些艺术作品，保证了展览的体验效果。

这些VR作品以全新的逻辑向观众讲述故事，田晓磊的VR作品《角落》和《创造》主题是人类与科技的关系。艺术家创造了一个人机结合体的后人类形象，用MV的形式展现了他的世界，想让现有的文化、科技、身体充分交媾，

从而诞生艺术家们想象的未来结构。朗雪波的《体积》在虚拟情境中设置了一个全景式封闭空间，空间内全部被黑色与黄色的斜条纹有序地涂装，使观者沉浸于一个抽象的环境里，在环视熟悉的过程中，从墙面、地面、上空将不断出现突起物体向观者袭来，使平面的墙体条纹出现变形，又不断地消失再恢复平静，呈现出焦灼不安的声音伴随。《空间的进化》是王跖、刘言韬、周戴的联合作品，观者在这个空间穿戴VR设备，进入虚拟的影像世界。这个观者所看到的影像世界由他们的生理反馈和行动轨迹所实时生成，观者可与虚



盖里·希尔 调节剂 上

拟影像中的元素进行互动,从而对元素和影像本身进行改变。

四、沉浸专题

“沉浸”十年回顾展由奥查尔特·帕比策划,共由14部穹顶VR作品构成,以全新的叙事逻辑重新开始“讲故事”。

五、电影专题

在电影专题展中有来自朱利欧·里加雷利(Giulio

Ricciarelli)的《缄默的迷宫》、乔·史尼德(Joe Sneed)和乔登·米歇尔(Jordan Thomas Mitchell)的《中国劳工》以及Christian Von Borries的《iPhoneChina》。在《iPhoneChina》中,艺术家认为未来世界将成为iPhone帝国,人们依靠苹果手机的apple ID能够在世界中通行。具有强烈的批判性。屏幕社会无所不在,片中中国、美国与



盖里·希尔 调节剂 下
《人机共舞》演出现场





VR 作品展示区域



Nicolas Gebbe- “Scalarat”

田晓磊 创造





王跖、刘言韬、周戴 空间的进化

欧洲的日常生活看来却是怪诞的。本片向观众提问：如果苹果是一个国家，你愿意住在“苹果国”还是中国？

六、Experimenta 专题

Experimenta 是一个位于香港的电影和录像艺术空间，由电影人、制片人 Gina Wong See-Yuen 创立，收藏了来自世界各地的三百余件影像作品，致力于发掘先锋的影像创作，不受商业因素的影响。在此次媒体艺术双年展中展出了 Camille de Gilbert 的《Simon》、Sylbee Kim 的《Plutocratic Universe》、Marysia Makowska & Todd Somodevilla 的《Sea Pavillion》、Gina Wong See-Yuen 的《Road to Day Dream Mine》、Chris Cheung Hon Him & XCEED 的《Radiance Scape》、Steven Eastaugh 的《Simulated Vehicles》以及 Gheorghe Sfaiter 的《Inner Fluid》。

科学与艺术的结合并非新话题，科学以理性逻辑的方式拓展人们对世界的认识，艺术以感性的方式使人们用轻松愉悦的心情认识世界。与科学技术相结合的艺术作品，其表现形式更新颖更多样，普通观众往往觉得新奇，但欣赏起来又有些困难。这种艺术形式不同于传统艺术的形式，它对于普

通观众来说是陌生的，它并不是要观众非得从中寻找答案，而是需要观众在展览中体验和感受，增加新的感知。在当代，3D 打印技术、虚拟现实（VR）技术、增强现实（AR）技术对艺术创作中的图像和叙事方式产生了巨大影响，人们已经难以根据媒介确定某一种艺术形式，甚至难以定义某一位艺术家。因此要打破我们的惯常思维，艺术家的身份不是绝对的，科学家在某种意义上就是艺术家。策展人王春辰认为，媒体艺术首先思考的不是所谓艺术，它是一种新思维，借助任何的技术方式来探索任何可能性。“媒体艺术的哲学命题远远高于艺术命题，因为后者实在是无法回应科学创造的问题。二者是思维方式的结合，其结果是世界已经变了，我们必须跟上。”

吴珂：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

时间 / 无间

——第三届深圳独立动画双年展

Time Based / Non-Places: The 3rd Shenzhen Independent Animation Biennale

宋耀茹 / Song Yaoru

摘要：第三届深圳独立动画双年展以“时间 / 无间”为主题，此主题与探索方向将基于时间概念讨论空间，并通过整合国际领域重要的艺术家和项目，完成对全球数字图像的扫描。进而整合电影、录像、动画等形式，并将它们完全置于空间的体验中，这是对传统媒介概念的延展，是现代媒介对传统、乡愁和现代性的缅怀。

关键词：独立动画；电影；艺术家

Abstract: The 3rd Shenzhen Independent Animation Biennale, with “Time Based / Non-Places” as its theme, discusses space on the basis of the concept of time, and scans global digital images by integrating important international artists and projects. On this basis, it integrates art forms like film, video, animation for the viewers to experience in the given spatial environment. This is an extension of the traditional concept of media and the tradition, nostalgia and modernity conveyed by modern media.

Key words: independent animation; film; artist

展览链接：

第三届深圳独立动画双年展

策展人：李振华

主办：深圳华侨城创意文化园

协办：雅昌艺术中心

承办：何方文化传播有限公司

展览时间：2016年12月2日—2017年3月2日

展览地点：深圳市华侨城 OCT 创意文化园 C3 展厅

独立动画的概念来源于独立电影，既有艺术的非现实性与高度抽象性，又具备一种反体制的激进色彩，但是相较于独立电影，独立动画并不刻意地去强调意识形态上的对抗，它们在影院、影展上放映，也在美术馆和多媒体化的互动形态上展出。维基百科中关于独立动画的解释是这样的：“独立动画是用来描述在专业好莱坞工业体制之外的动画长篇和短篇。”（Independent animation is a term used to describe animated short cartoons and feature films produced outside the professional Hollywood animation industry.）^①所以独立动画并不意味着一定是一个人独立完成的动画，主要是指动画在

创作时不依附于某项资金或者某项制度，这正是独立动画中“独立精神”的体现，这种“独立精神”才是独立动画存在的意义和价值。

中国出现最早的独立动画还是 flash 动画，当时被人们称作“闪客”，早期 flash 动画的代表有老蒋的《新长征路上的摇滚》、卜桦的《猫》、温凌的《54boy》。这是中国动画史上一次大的突破，意味着人们除了观看电视、电影中的大制作动画外，还可以在互联网上看到一部普通人创作的动画影片，伴随着信息时代的来临，个人情感的表达发展到了一个新的阶段。2000年以后各个大学逐渐开设了动画专



徐文恺 双重



刘毅 一只乌鸦叫了一整天



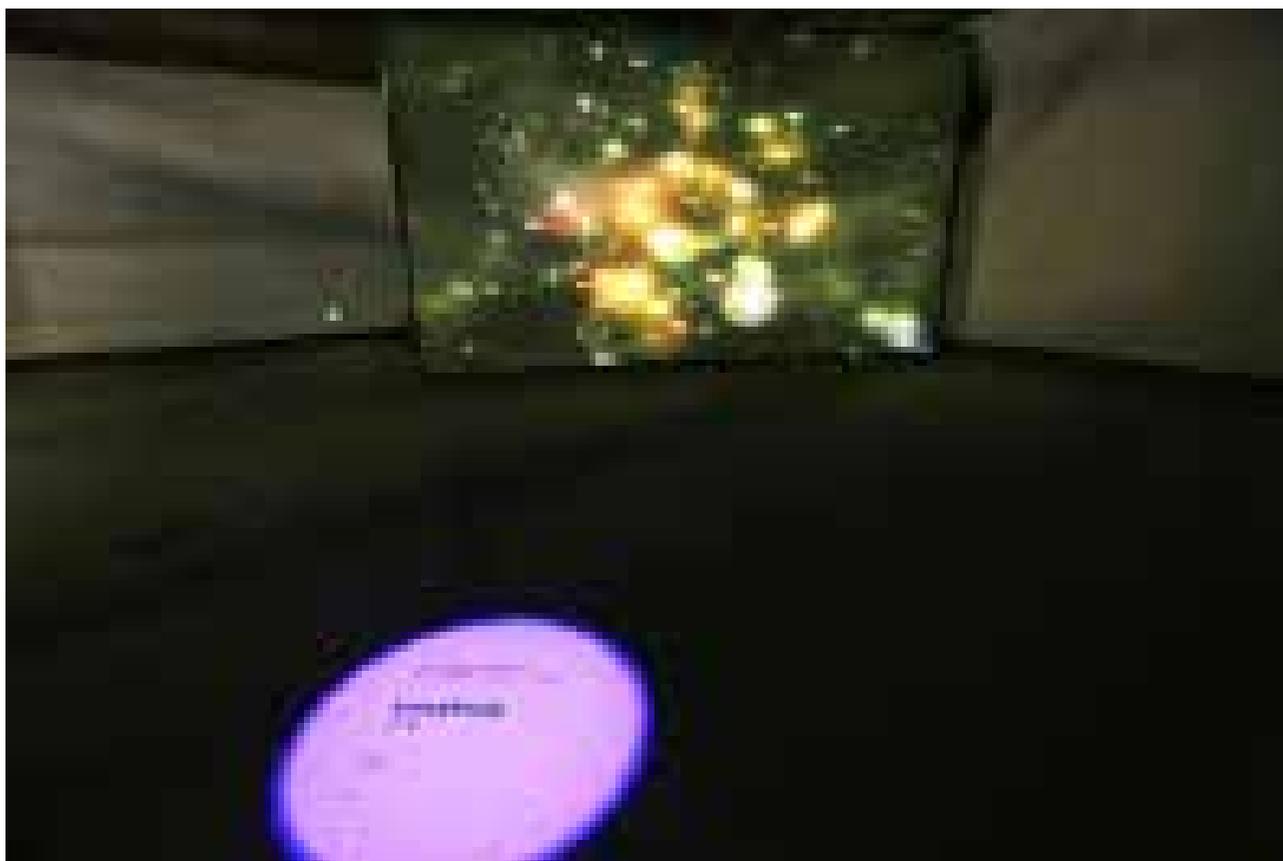
胡为一 低级景观 3



陆扬 忿怒金刚核



[德] 卡特琳·比约卡 与四维相遇



[爱尔兰、美国] 大卫·奥锐利 全部



[瑞士]伊夫·内茨哈默与[德]伯恩特·舒尔 云的陵园

业，为喜欢动画的人提供了一个相对专业的学习平台，这时就出现了一批“独立动画人”，他们制作的作品相较于之前的 flash 动画更加专业。2008 年的《李献计历险记》在网络上获得了相当高的点击率，并且被翻拍成了电影，新一代的独立电影作品制作精良，形式多样，有拼贴、黏土、3D、二维手绘等，不仅在国内发展蓬勃，也走向了国际舞台。

2016 年 12 月 2 日，“第三届深圳独立动画双年展”在深圳华侨城创意文化园正式开幕。从 2012 年开始，华侨城创意文化园相继主办了两届深圳独立动画双年展，成为国内唯一以影像艺术与独立动画为策展机制的双年展。首届独立动画双年展以独立动画的定义和 10 年历史梳理为线索，宏观地展现出动画发展，着重影像本身的叙事表演；第二届双

年展以“影舞之眼·视域之外”为主题，展现出影像和动画交错的视界。第三届与前两届不同。本次展览的策展人李振华在开幕式的讲话中也谈道：“第一届他们做的更多是中国动画教育以及国际情况的一次扫描。第二届他是把动画提到一个关于电影的一个层面。那么到我这届是关于空间和经历时刻的。”

第三届独立动画双年展以“时间/无间”为主题，此主题与探索方向将通过基于时间讨论空间呈现的体验，再次深入，并通过整合国际领域重要探索的艺术家和项目，完成对全球基于数字图像的扫描。而整合电影、录像、动画这些形式，完全置于空间的体验中，是对传统媒介基于上述媒介概念的延展，是指向现在如何思考这些媒介所关联的传统、乡



[美] 安吉拉·瓦诗蔻 医者 (魔兽世界性别敏感性与行为意识处)

愁和现代性的缅怀。

本次展览由五个主要板块构成：“空间中的动画”“特别放映”“动画与音乐”“推荐展映”“讲与谈”。主展览空间中的动画于12月2日正式开展，展出了包括徐文恺、安吉拉·瓦诗蔻、卡特琳·比约卡、胡为一、邵志飞、刘毅、陆扬、帕特奥尼奥、孙逊等国内外前沿艺术家的作品。在谈到独立动画与商业动画、实验动画的不同时，首届双年展的策展人张小涛认为：“对于独立动画，一个很现实的因素是制作人及整部作品投入的钱比较少，同时在精神上具有实验性或观念性，区别于商业动画，是动画和当代艺术之间的交叉。”本次展览的总策展人在讨论到这个问题时也曾经说过：“独立动画其实是不断确认近来独立的姿态，

同时呈现出主流的东西，以此来做对比，这是一个提问的范式，即去探讨探索艺术家做了什么，并具有什么样的可能性。”所以对于普通观众而言，此次展览不仅是一场当代艺术的盛宴，也是对传统视觉经验的一种突破，是一场与传统动画作品截然不同的艺术体验。“时间/无间”是一个通过身体体感和思维的扩延来完成的体验，观众可以在展厅内感受到作品延伸的艺术家创作线索，通过身体运动和视角变化构建时间与空间经验。

展馆的进门处是卡特琳·比约卡 (Catherine Biocca) 的作品《与四维相遇》，在一个人可以走进去的空间中，观众可以在此体会到来自网络二次元动画和平面拼贴的戏谑，艺术家将乔托的绘画剪辑、拼贴，呈现出简约的传统建筑、



[德] 卡特琳·比约卡 与四维相遇 2

雕塑、壁画，另一面墙上一对动画人物正在进行交谈，他们讨论的话题是无聊。这种幽默感和荒诞的场景移植，让观众行走二维的世界，以此触发对四维世界的思考。策展人李振华说：“《与四维相遇》作为整个展览的起点，它是关于传统的图像与建筑的关系、平面化及动画关系的思考。两个虚拟人物的对话则是艺术家希望表现现代人的身份、状态及其处境的思索。”

90后艺术家胡为一的参展作品《低级景观3》，是他《低级景观》系列作品中的第三件作品，他曾经说过：“《低级景观》是第一件真正属于自己的作品——一口可以深挖下去的井。”^②做好一件作品和一直做作品是两种状态，这说明这件作品和他的兴趣点完全契合。胡为一认为，影像的观看是有强迫性的，呈现影像最好的空间是电影院，画廊的空间往往让观众对影像的获取有所缺失，这种碎片化的特性是低级景观本身的特质，他在清晰了影像在语言呈现上的局限后，在作品的设置上放大了这样的碎片感。在《低级景观3》中，艺术家设置了三个圆形的轴线，转动的机器和实时生成的图像，构建成时间和空间的错位。“我试图通过这个低级的纯物质剧场，表现物体本身的状态，它们和人一样具有情感和记忆，也能诉说自己的故事。”胡为一叙述道。策展人李振华介绍说：“他把走马灯的那个光源向外扩张的影像变成了由摄像头拍摄里面的那个图形，转动的图形会被投射在幕布上，投影出来的是所有人（包括希特勒、丘吉尔等）的童年照片，所以这也是一个比较有趣的文献项目，这个作品基本上回应了关于动画的连续的帧和动画与图像之间关系的问题。”

徐文恺的作品《双重》是光和影的组合，是科技材料的极简与抽象的形的相遇。他探索了数据处理、自媒体领域以及信息过滤，通过地上的LED灯向外界乃至宇宙发出的一个讯号，反映艺术家在虚拟空间中构建形、空间与光的数据，或许是因为这个数据无法被识别，所以艺术家加入了放大的透明胶片。近几年，徐文恺创作的影像和装置经常展出于国内外有名的艺术机构，他经常不按常理出牌，计算机专业出身的他利用其自身专业的优势，用计算机语言和技术不断颠覆观者的视觉经验。

本次展览的亮点之一是瑞士艺术家伊夫·内茨哈默（Yves Netzhammer）和德国艺术家伯恩特·舒尔（Bernd Schurer）的参展作品《云的陵园》，这件作品是由五个屏风投影通过镜面效果完成的立体万花筒。他们关注的问题是：这些影像构成了这个世界的世相人生，并暗示内心活动的转化和不可知，作为镜像中的人或一个观察者，哪一个才是真实的，哪一个处于真实的世界？空间被分化为一个三角形，并互相借角度、面积，空间如果是可以被折叠的，最终这个平面上的三角形会成为很小的块儿，让观众仿佛置身万花筒之内，两个圆形屏幕和若干个球状屏幕交替，放映着看似情绪相关却又无法捕捉到完整故事的原创动画。

大卫·奥锐利（David O' Reilly）是一名爱尔兰的电影

导演和艺术家，以其独特的三维风格动画片著称，被称为动画圈内的“鬼才”。2010年，他的作品《外部世界》让他在网络上一举成名，荒诞不经的故事和低精度的建模是这部影片的两大特点。在这次双年展上，他带着新作品《全部》来到深圳，这是一个从动画到游戏的作品，游戏是动画与互动媒体最重要的结合产物之一，大卫是一个勇于在互动媒体日新月异之时涉足游戏领域的动画人，简约的三维动画，不断旋转的场景，一个简短的小宣传，转动在一个空间的角落，并让这个空间的出口消失在其后，从而介入空间的功能性，出口也就有了另外的意味，是通往真实的世界，还是另一个童话故事？总之，大卫在创作上不愿意重复别人，头脑中总是会冒出独一无二的想法，是一位不折不扣的先锋艺术家。

美国参展艺术家安吉拉·瓦施蔻（Angela Washko）的《自然》《医者》也是一个关于游戏的作品，来自于游戏“魔兽世界”，整件作品充斥着性别敏感性，将女性话题介入其中，借此来与观者互动，讨论游戏中的性别行为问题。作品的屏幕是微微上提的，所以观者在观看的时候需要打破惯性的观看角度，将视觉稍微上扬，打开进入游戏通路，与观者形成共感。

与上一个作品恰好相反的是艺术家陆扬的作品《忿怒金刚核》，作品将观者的视角拉回到俯瞰，这是一个偏向于神经学与宗教文化的作品，它利用宗教中金刚的形象与科技相融合，呈现出人体的内在精神构造，将医学用动画的方式加以说明，展现出人体内观的现实，就像是自身镜像的反映，不仅是身体的也是精神的。策展人李振华说：“80后艺术家陆扬的作品讨论的是关于佛教图像的那种精神性和西方的科学，比如涉及到解脱、神经学的线索是如何被定制和呈现的。”

刘毅的作品《一只乌鸦叫了一整天》，涉及到她在印度旅行中的见闻与感想，竹竿挂起的帷幔如同动画一般静静地飘荡在展厅中，后面有两个小风扇鼓动着微风，大家可以在其中任意穿行，体验不断地掀开、落下、穿行的感觉。其中投影仪播放出的场景一部分是艺术家在印度拍摄的旅行影像的现场，一部分是她之前做的动画。创作方法简约，内容却相当丰富。

此次展览囊括了来自国内外众多优秀艺术家的作品，是独立动画的一次艺术盛宴，据悉此次展览将会持续到明年的3月份，后续还会有更多精彩的动画作品展出，希望大家持续关注。

注释：

① 维基百科：Independent animation (https://en.wikipedia.org/wiki/Independent_animation)。

② 曹丝玉：《胡为一 与年轻无关》(<http://www.hiart.cn/feature/detail/aa6frvp.html>)。

进阶实验：小议第三届 CAFAM 双年展

Advanced Experiment: A Brief Review of the Third CAFAM Biennale

鲁 宁 /Lu Ning

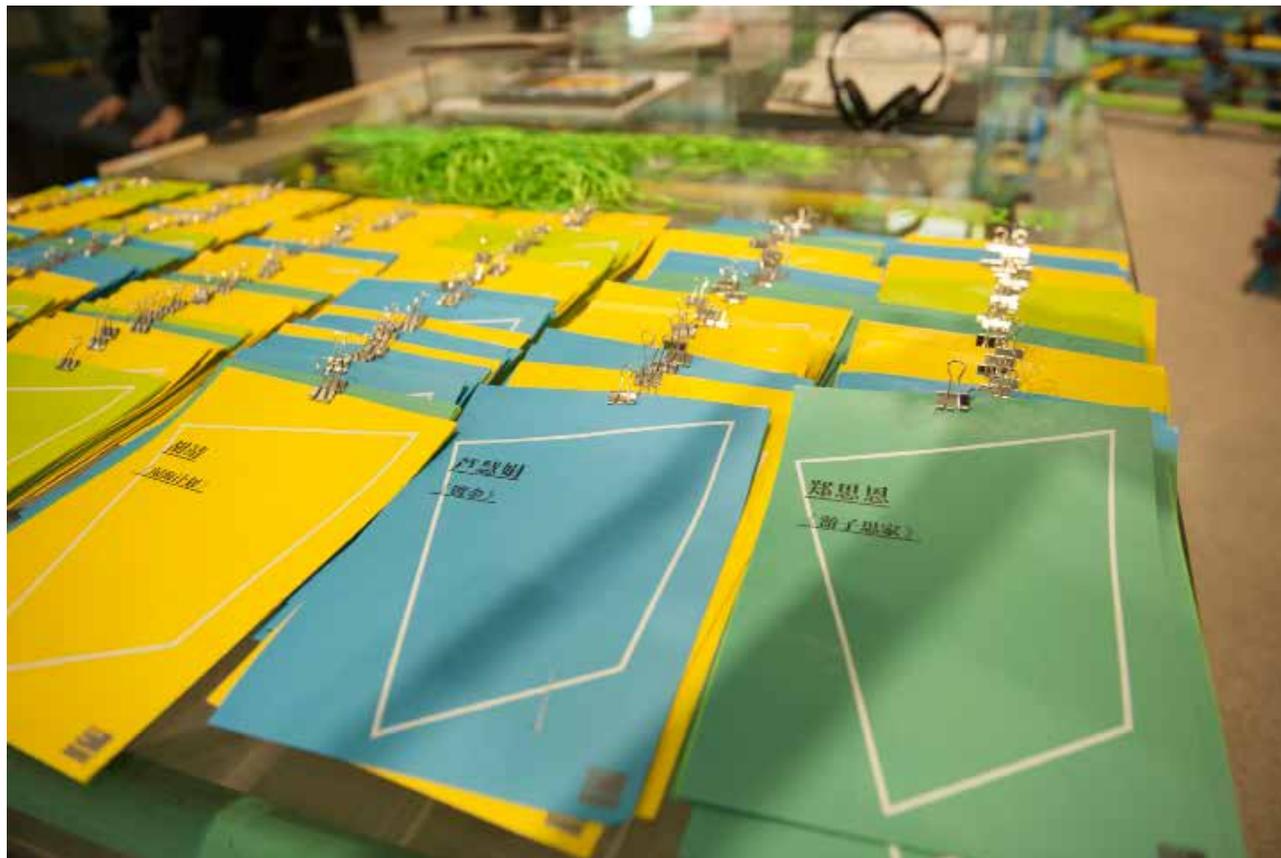
摘要：2016年11月9日，第三届CAFAM双年展在中央美术学院美术馆开幕。本届双年展以“空间协商：没想到你是这样的”为主题，展期将持续到2017年1月8日。作为一届不设策展人的双年展，自2016年5月，本次展览共举办了16场方案协商会，共计200多个方案参与协商。本届展览不设策展人，就为整个展览营造了更为广阔的公共空间，以对美术馆制度本身的“形式”探索，彰显了其前沿性和实验性。

关键词：CAFAM；双年展；空间协商；协商员

Abstract: On November 9, 2016, the Third CAFAM Biennale opened at the CAFA Art Museum. The Biennale takes

“Negotiating Space: I Never Thought You Were Like That” as its theme, and it will last until January 8, 2017. As the biennale is one without a curator, sixteen program consultations for the third biennale have been organized since May 2016, and more than 200 programs were discussed at these consultations. The absence of curator offers a broader public space for the entire exhibition, making it possible to explore the “form” of the art museum system itself, and thus its cutting-edge and experimental features are highlighted.

Key words: CAFAM; biennale; Negotiating Space; negotiator



现场展示的方案文本



空间生长——方案线上展示

2016年11月9日，第三届CAFAM双年展在中央美术学院美术馆开幕。本届双年展以“空间协商：没想到你是这样的”为主题，展期将持续到2017年1月8日。从时间上来看，2016年5月6日公开征集方案可以视为本次展览的起点。从6月份到10月份，组委会共举办了4次、16场方案协商会，共计200多个方案参与协商，其中未入选的方案以文本的方式在现场和线上展示。从空间角度看，除了作为主场馆的央美美术馆，还有花家地实验小学、中国中医科学院望京医院、北京来福士购物中心，以及北京798艺术区（流动行为艺术表演）作为分场馆，延伸了双年展的“社会空间”和“文化空间”。由于带有实验性质的协商制度创新，本次双年展的影响力不仅仅局限在艺术界本身，而是在社会、文化等方面都产生了积极的影响。

一、从“超有机”到“空间协商”

自2011年开始，CAFAM双年展共举办三次。其主题从“超有机”，到“无形的手”，再到今天的“空间协商”，可以看作是一个对不断递进的过程。

首届双年展以“CAFAM泛主题展：超有机/一个独特研究视角和实验”为主题，展览围绕超机器、超城市、超身

体、生命政治四个主题展开。展览将当代艺术视为一种人类超越物质世界，创造“新的知识阐释方式的系统”的手段和方式。对于人、社会以及生命科学等前沿问题的关注，显示了这次展览的探索性和实验性。

第二届CAFAM双年展以“无形的手：策展作为立场”为主题。展览划分为“游戏理论”“《金枝》的密码”“没有木偶比操纵者更愚蠢”“博物馆地下室”“关于模糊性和其他游戏形式”“物的议会，抑或，在持续迷惑的好奇中漫步”六个板块，这些板块的策展人，来自全世界不同的艺术学院的策展专业。“无形的手”源自亚当·斯密描述自由市场经济时所创造的经济学术语，而本次展览却没有使用其原意，而是创造性地用“无形的手”隐喻策展行为，将展览视为一种思考和推进艺术发展的方式，而非简单的展示过程，并因此将展览整体上提高到一个学术研究的高度。这届展览将明确性的主题性策展，转化成为“隐性出席”的立场，也正是从这届展览开始，CAFAM逐渐将视角从社会性转向对艺术界自身的思考。

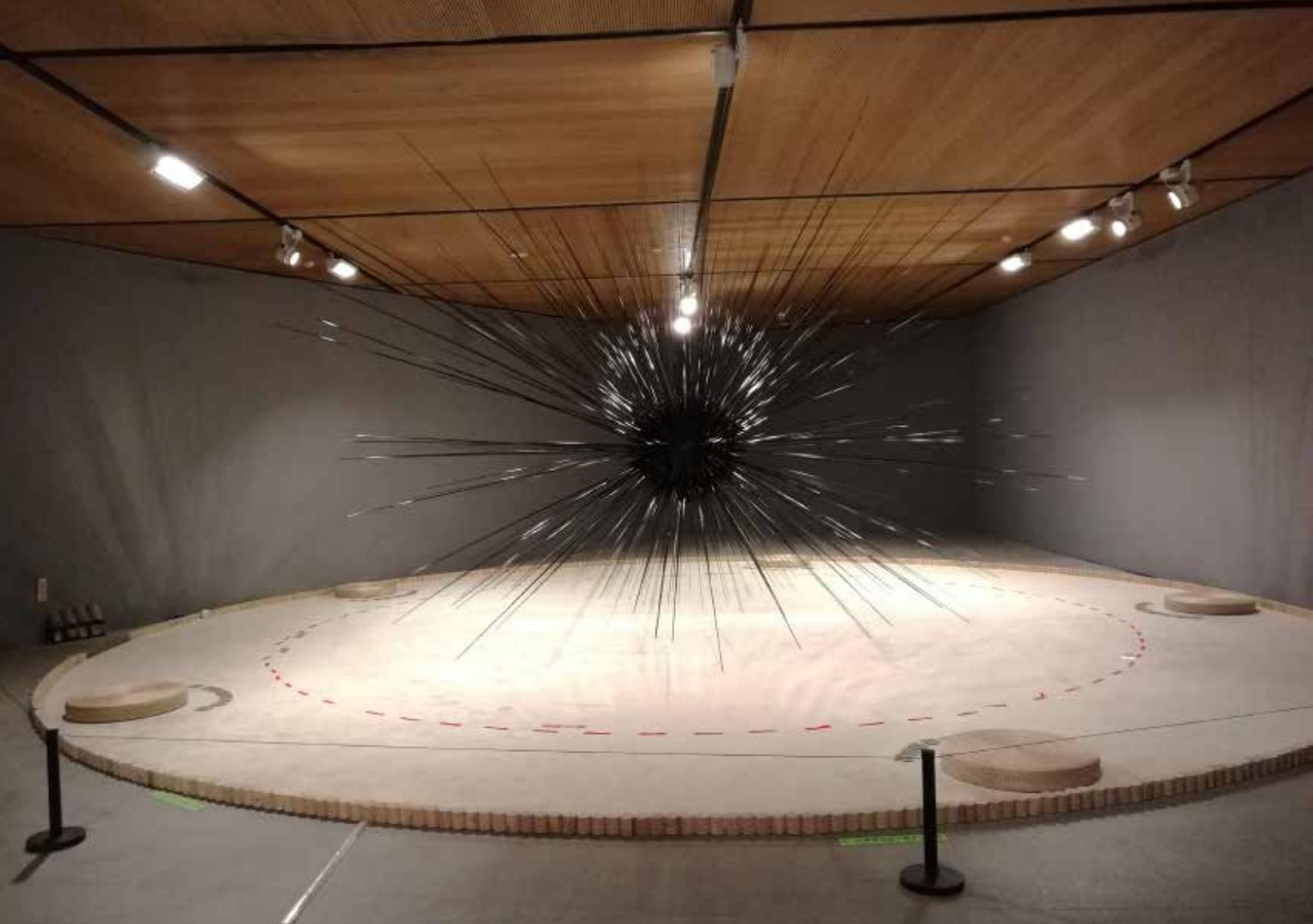
我们可以将第三届CAFAM双年展视为第二届思路的延伸。本届双年展以“空间协商：没想到你是这样的”命名，



开幕现场 中央美术学院美术馆供图 董慧萍、王育琪拍摄

开幕现场 中央美术学院美术馆供图 董慧萍、王育琪拍摄





吴梦诗 触的练习 马达、金属、树脂、地毯、木头 1000×1000×360cm 2014—2016年

章燕紫 透气 纱布、水墨、朱砂 一卷为6×1000cm, 约120卷 2016年





芦慧娟 镀金 金箔、木、石、玻璃、金属、树脂、皮革 尺寸可变 2016年

意图探讨如果进一步脱离“无形的手”后，展览机制将走向何方。在无主题、无策展人的情况下，展览方以协调员的身份出现，邀请协商员和艺术家以一种民主的方式，共同参与方案的征集和改进。无主题与无策展人，为整个展览营造了更为广阔的公共空间，也使更多的人有机会参与到艺术的创作和展示之中。

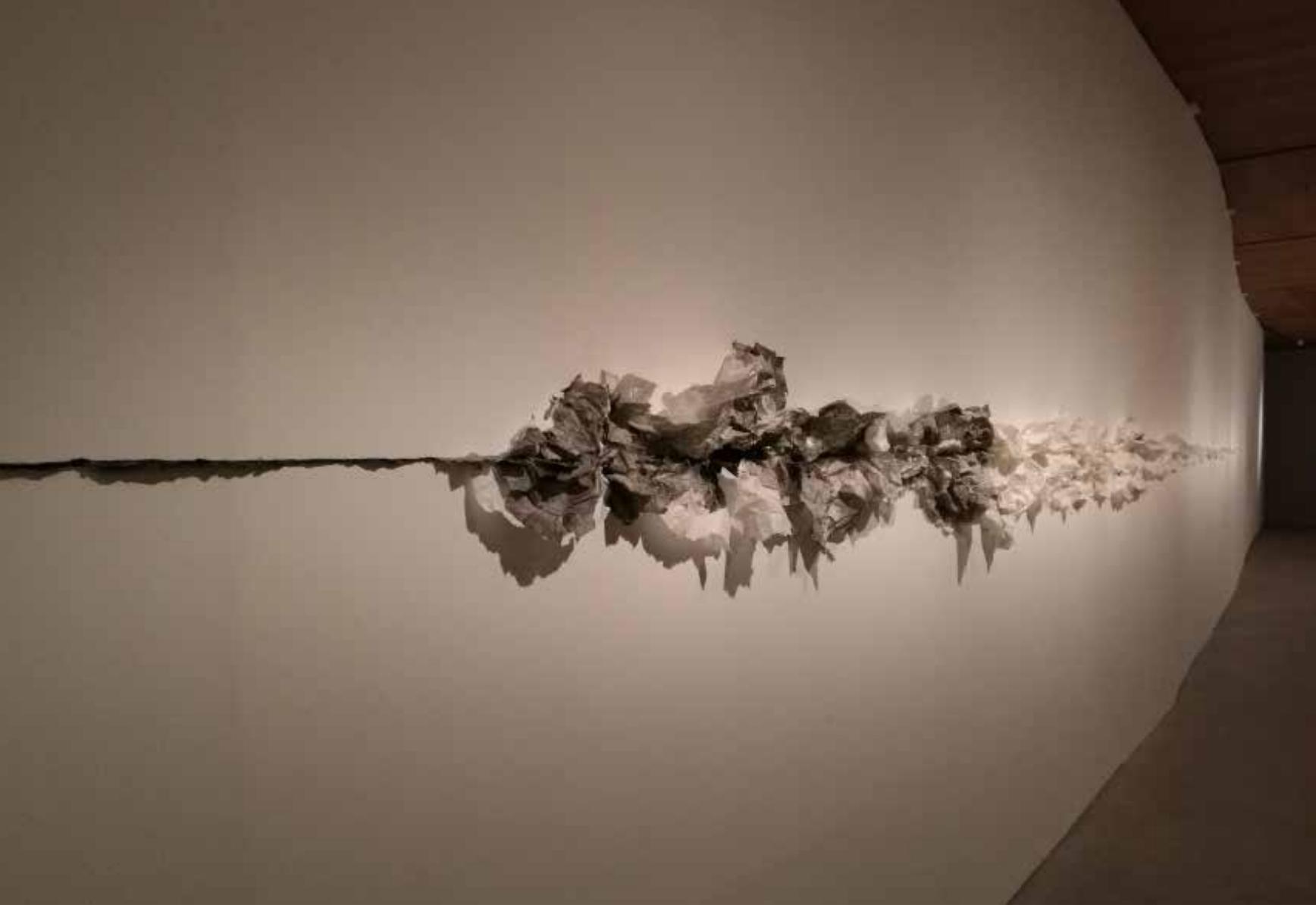
此外，历届 CAFAM 双年展配合展览推出的知识谱系考和学术论坛，一直是学术界关注的热点。从第一届展览的“超有机谱系考”到第二届的“策展谱系考”，再到第三届的“协商谱系考”，在满足普通观众之余，也满足了对前沿话题深入探讨的学术需求。

从另一个角度看，本届展览也并非完全没有主题，对展览这一艺术品展示方式的探讨本身就构成了展览的主题，而非展场中在场的艺术品。从这一角度来看，位于二楼展厅入口处的、连续三面墙的“协商谱系考”正是对于这一主题最好的诠释。本届展览通过对美术馆制度本身的“形式”探索，彰显其前沿性和实验性。

二、从策展人到协商员

本届双年展是一届没有策展人的展览。正如展览前言中写道：“本届双年展不设策展人，工作组仅以协调员的名义来组织展览、协调事宜；不以推荐和提名的方式选定参展作品，代之以公开征集作品方案作为展览的机构架构，在人人都是艺术家的背景下，任何个人、小组都能以艺术家的名义提交未在任何空间实现过的方案，所有提交的方案将以名录的形式收入；在征集方案的过程中，我们邀请各方人士参与作为协商员，在开放的语境下对提交的方案进行公开的协商、讨论，协商一致的部分作品将会在展览中实际展示出来，而进入协商环节的方案都将呈现在展厅中并收入展览的画册，方案文本的讨论、展示与现场实施共同构成本届双年展的呈现方式。在整个执行过程中，CAFAM 双年展工作组也将以开放的态度接受公众的质询和交流。”

在中国，策展人制度萌生于 20 世纪 90 年代初，它与美术批评有不解之缘，甚至许多策展人都是从批评家转型而来。策展人制度一方面促进了当代艺术摆脱束缚，向多元化



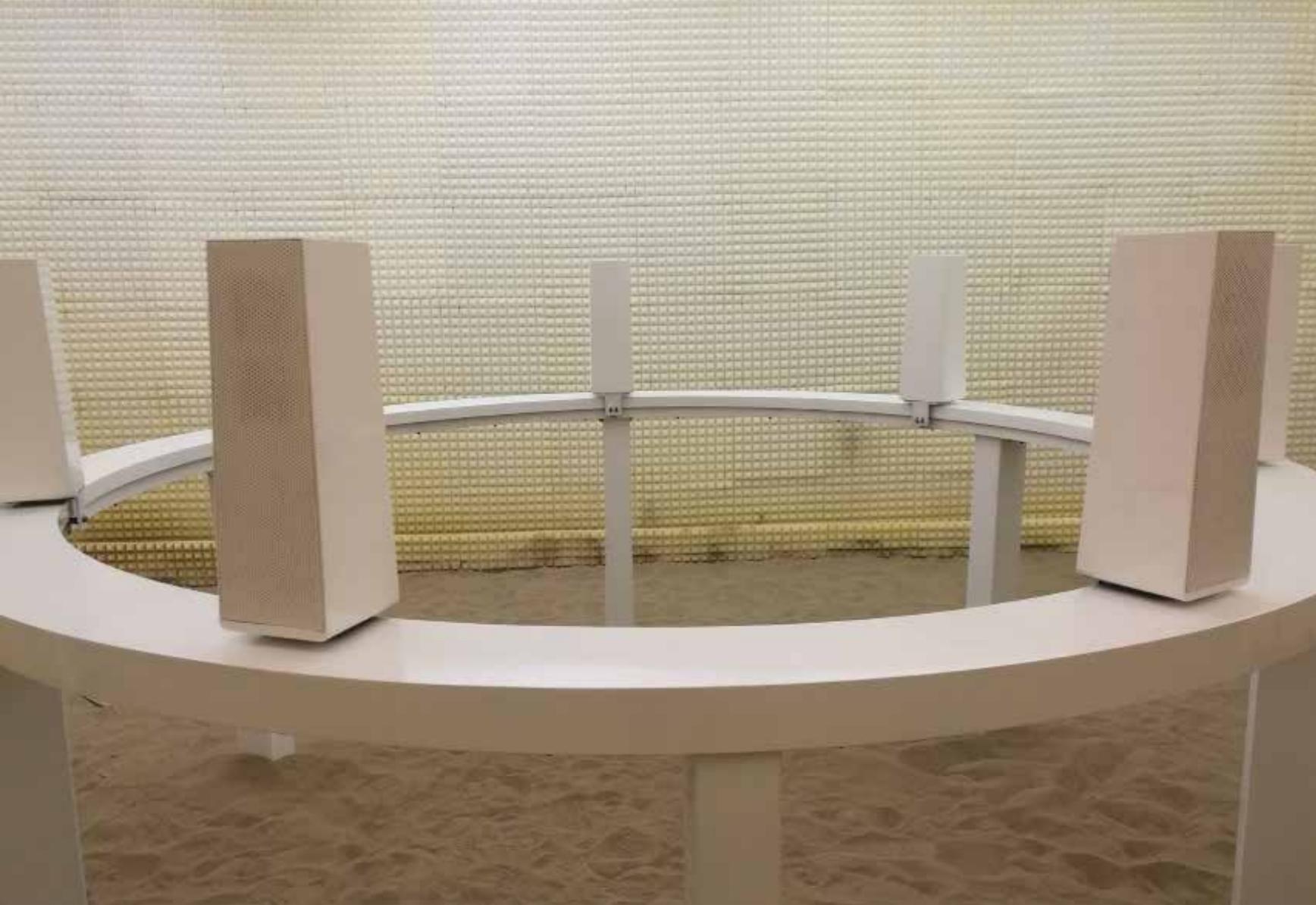
林延 空曲 宣纸、墨 50 × 1720cm 2016年

李枪 图像的边界 纸 尺寸不一 2016年



张沐辰 西西弗斯的船 木材、微处理器、电机、桨 尺寸可变 2016年





林延 空曲 宣纸、墨 50 × 1720cm 2016年

易雨潇 西西弗斯之球 PVC 尺寸可变 2016年





万亿 之间 布、棉花、制风机械 尺寸可变 2016年



杨锴 人造星球与宇宙 视频、健身球 尺寸可变 2016年

姚俊杰 请踱步去向海岸，把黑夜传说里陨落的星尘拥入怀里 数码微喷、亚克力、石头 尺寸可变 2015—2016年





秦观伟 适量饮酒 有益健康 现成品 尺寸可变 2016年

转向,另一方面弥合了市场化艺术与精英化艺术之间的鸿沟。特别是独立策展人,在20世纪90年代几乎成为艺术界与当代社会之间的纽带,“人”的作用在这一时期达到了顶峰。而随着新世纪的到来,随着艺术机构的日益扩张以及纵贯全球的收藏与展示,策展人个人的判断力不断被剥夺,策展人逐步转化为机构的“代言人”。

因此,从这个时代背景来审视本次双年展,无疑是一次有益的“实验”。从策展人“退位”到协调员,使展览工作回到美术馆日常原本的职责范畴,从选择和决策变为记录和执行,我们可以将这一行为视为美术馆将自身权力的出让。通过协商员们与艺术家的沟通协商,艺术家个人的价值被重新摆放到一个显著的位置。

策展人的“正式缺席”同时也带来一些值得关注的现象。首先,策展人的“发现作用”同样缺席。策展人作为一个主动的主体,一方面要接纳“毛遂自荐”,另一方面也要根据展览的主题“三顾茅庐”。取消策展人后,怀有“诸葛亮情

结”的艺术家们,将会从观众的视野中消失。其次,伴随着策展人的消失,展览的结构性的也趋于弥散。随之而来的则是个体的凸显,以及个体间的冲撞,直观的感觉就是一些作品会“吃掉”另一些。

三、展览中的几件作品

周艳峰、杨晓雅的《天真之歌-1》使用爆米花这一大众化的食品,在作品的实际场域之外,营造了一个更为广阔的气味世界。萦绕在空气中的气味一方面作为一种互文,对视觉世界进行了补充,另一方面,奶油爆米花的味道作为一种大众文化的表征,它既向观众传达了波普的暗示,又摆脱了视觉艺术对波普风格的框定。这件作品是对已经成为当代艺术惯常模式的“声光电”的巧妙补充。

易雨潇的《西西弗斯之球》,并没有将希腊悲剧中这一经典人物进行过于复杂的阐释,而是将一个巨大的球体,置于美术馆长长的坡道之上,通过让观众自己扮演西西弗斯,



周艳峰、杨晓雅 天真之歌 -1 爆米花、泡沫 尺寸可变 2016年

推动大球通过坡道，消解了神话的严肃性和悲剧性。在展厅中，还常常能看到观众将大球推到最高处后，并不进入下一个展厅，而是转身奔跑，大球因重力沿坡道下落，观众则在欢笑中享受被大球追逐的快乐，这令人不禁联想到《夺宝奇兵》中印第安纳·琼斯被机关中大球追逐的场景。观众的参与促成了这件作品的多义性。

章燕紫的作品《透气不透气》在望京医院展出，艺术家以一种令人疼痛的方式，将为了追求“画得透气”和被工作压得“透不过气”巧妙地连接起来。该作品以带有血色的纱布为主要媒介，通过书写使其艺术化，又将其卷起，呈现为一种隐秘的状态。纱布——作为一种寻常物，通过艺术家的创作和美术馆的协商，从医院进入美术馆，成为艺术品，再以艺术品的身份从美术馆回到医院展出。在这个过程中发生的转化值得理论家们深入地探讨。

四、小结

第三届 CAFAM 双年展“协商：没想到你是这样的”，秉承了历届双年展在学术上的前沿性和实验性，将实验的方向转向到对展览制度本身的探索，体现了学院态度和立场。可以预期的是，它将在未来一段时间，对中国当代艺术界乃至艺术教育界，产生更多的积极影响。本届展览还有许多优秀的作品，等待着观众的观看、参与和解读，在这里就不一一列举了，希望更广泛的人群能够亲临现场，参与其中，这其实也是本届双年展的意图之一。

鲁宁：中央美术学院在读博士研究生

见，所未见

——“新国际：另一个世界是可能的”
Seeing the Unseen: “New Order: Altermondialisme”

吴祖瑛 / Wu Zuying

编者按：社会财富增长，社会精神发展，新的生产方式带来了新的生产力。在经济全球化的今天，文化是否能坚守住传统阵地？对此，拥有前卫觉醒力的艺术家是如何感受的，艺术又作何回应？是否存在另一个世界——一个拥有醒目时间坐标、打破空间界限的世界，在全球化席卷的罅隙中，为我们创造感知当下和预见未知的可能？带着这诸多思考，我们来到“新国际：另一个世界是可能的”展览现场，透过这些艺术家的作品，审视当下中国艺术家的国际视野。

Editor's note: With the increase of social wealth and the development of social spirit, the new production mode has brought about new productivity. In today's economic globalization, can culture hold fast its traditional ground? In this regard, how do sensitive avant-garde artists feel and what's the response of art? Is there another world - a world with an eye-catching time coordinate with the boundaries of space broken - that enables us to perceive the present and foresee the unknown in the gap of globalization? With these reflections, we come to the exhibition of “New Order: Altermondialisme” where we may examine through these artists' works the international view of Chinese artists.

展览链接：

新国际：另一个世界是可能的

展览时间：2016年12月10日—2017年6月8日

展览地址：海南省三亚市海棠北路100号

策展人：戴卓群、尤洋

参展人：陈文波、方巍、何岸、侯勇、胡为一、焦宁南、蒋志、李景湖、李青、梁曼琪、史金淞、石青、杨冕 杨勋、杨勇、臧坤坤、赵刚、郑焕、钟飙、王迈、梁玥、刘诗园、刘雨佳、秦晋、陶辉

出品：即空间

联合主办：尤伦斯当代艺术中心、三亚艾迪逊酒店

协办单位：雅昌艺术网、尤伦斯艺术商店

2016年12月10日，由即空间（JUST SPACE）和尤伦斯当代艺术中心（UCCA）共同举办的“新国际：另一个世界是可能的”展览开幕。此次展览是由戴卓群和尤洋策划、在2016年冬季三亚艾迪逊酒店即空间揭幕之际首次组织的艺术活动。

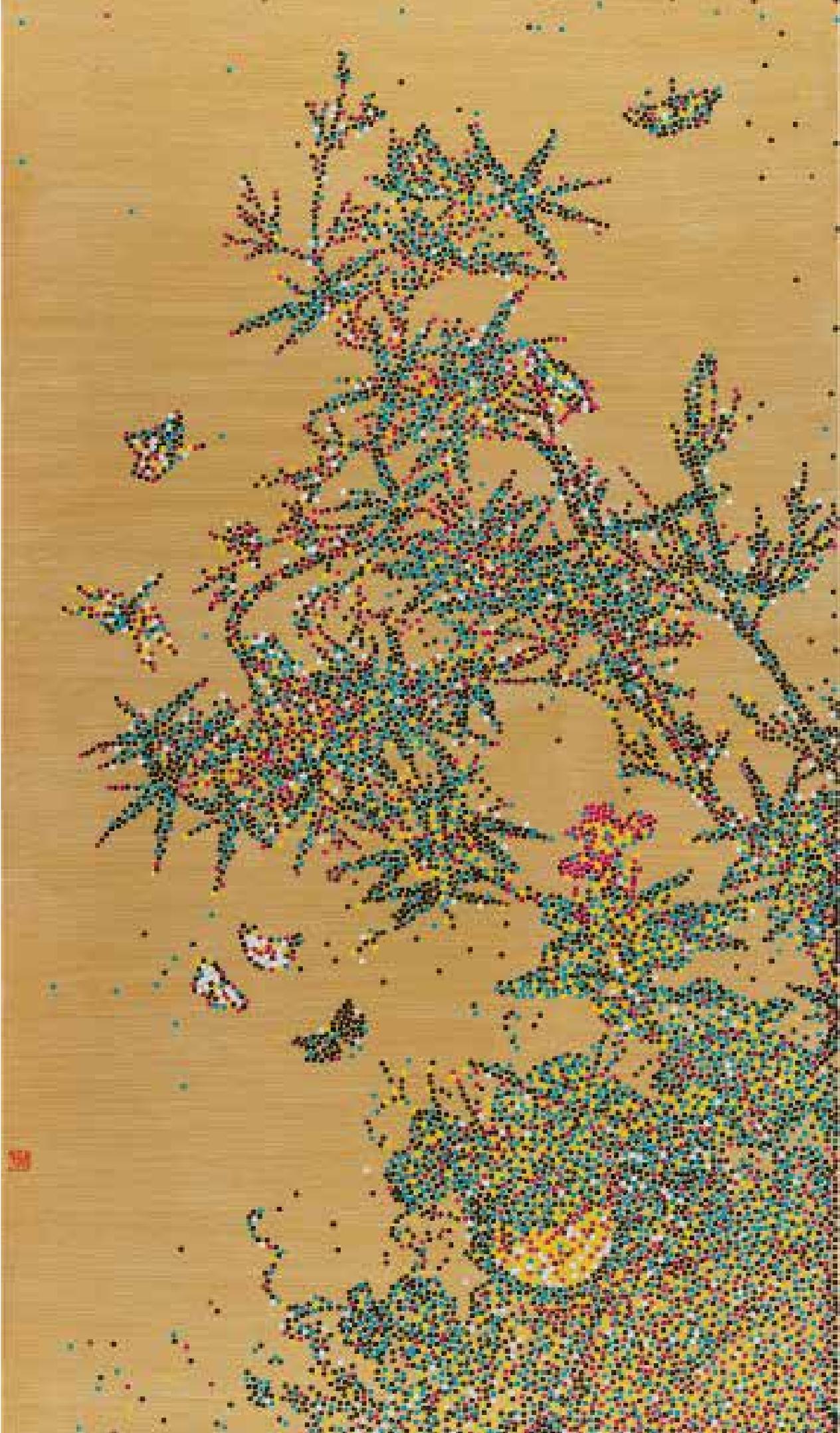
主办方之一“即空间”坐落于艾迪逊酒店，展览空间有近两千平方米。本次展览设有绘画艺术、装置艺术以及影像艺术三个分类。其中绘画艺术占据了一定程度的大比重，有9位艺术家展出了绘画作品，作品依据视觉和风格上的关联被划分为不同主题。装置艺术方面，9位艺术家的装置作品被构建在公共和半公共空间，其中部分是根据三亚具体场域的委托所创作的项目。展览另外开辟专门的影像单元，有8

位艺术家的作品展映。

戴卓群在访问中坦言，这是他第一次在设立于酒店内的艺术空间策划展览，对他来说既是一种挑战也充满新意。展览一共邀请到25位艺术家参展，尤洋与他联合策展，从对主题和概念的讨论到艺术家的邀请，都在共同的协作和分工之下展开，艺术家不分年龄跨度，涵盖较全面，展览作品中装置、影像、绘画、雕塑等媒介均有涉及，架构相对均衡，展现了思想迥异的艺术家们在各自不同方向的工作和探索。

由于受展出作品观察形式及文章篇幅的限制，笔者在此只选取了参展作品中的三幅绘画艺术作品进行简析。

杨冕此次的参展作品是《CMYK—北宋赵昌：〈竹虫



杨冕 CMYK—北宋赵昌·《竹虫图》轴 布面丙烯 140×80cm 2016年



杨勇 光景 装置 钢丝架、PU、亚克力板、油画布面 尺寸可变 2010年
李景湖 时光·重遇 铜、铁 2016年





刘诗园 日出 影像 单屏视频 2' 10" 2007年

图》轴》，从最初的“美的标准”，到近年的“CMYK”，十余年来杨冕实验的这两个系列，都指向着同一个问题：图像的复制与传播时代，对于图像的生成本身的质疑和反思。在“CMYK”系列中，杨冕透过图像的表象，进入其内部结构，并从中深度揭示了信息时代机械复制的图像及其传播对于我们日常经验的支配和占据。他的创作不仅是一种艺术上的自主和冷静，更是一种视觉上的图像实验。

所谓“CMYK”，即通用的印刷色彩模式，其中“C”指“青”，“Y”为“黄”，“M”即“品红”，“K”是“黑”。显然，这四种色彩构成了杨冕作品的基本色系。虽然印刷图片的类型不同，但通过电脑放大处理后，都被他归结为“CMYK”四种色点的类型化构成。局部看去，或许只是一些简单的色点叠加，但整体上看，则系统地构成了被作者再造的图像本身。套用现象学的说法，杨冕此举则意在“回到图像本身”。杨冕及其创作将图像的内在结构真实地呈现在世人面前。在我们的意识和经验里，“CMYK”或许一直是最为牢靠的图像复制和传播模式，但杨冕的视觉实验则告诉我们，“CMYK”实际上并不可靠。一方面还原过程细微色差无可避免，另一方面当我们试图通过放大的方式去观察局部细节，我们会发现愈加放大，反而愈加模糊，愈加看不清楚。这一创造过程向我们表现两种局限性：人类肉眼的局限性和印刷媒介本身的局限性。换言之，“CMYK”本身仅只是一种机械的复制标准，它所能复制的只是绝对参

数，而参数对应的实际标准色值只能被靠近，而无法被百分百还原。在这个意义上，杨冕的“CMYK”实为一个永远不可达到的标准。

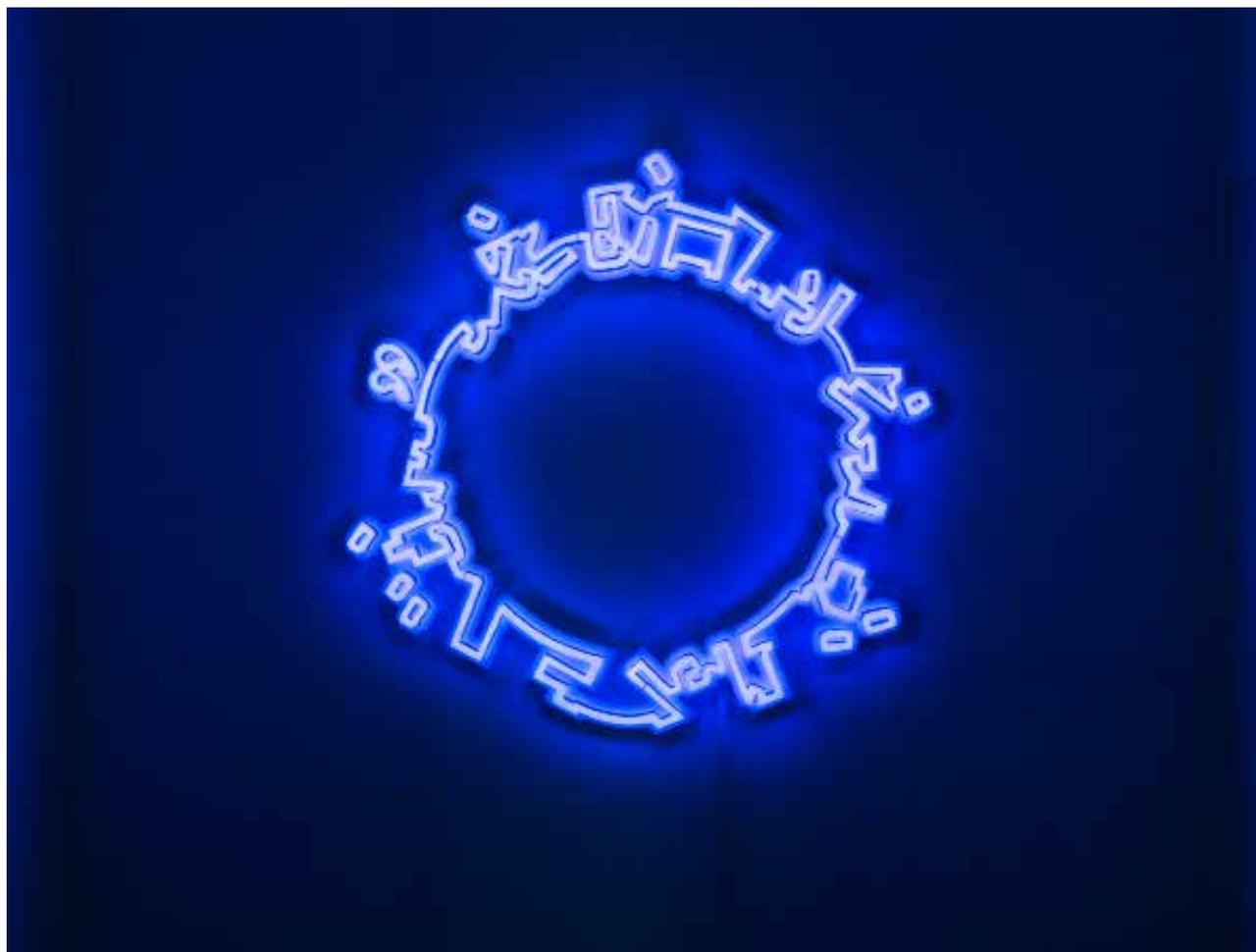
方巍的创作实践总是在一种形象可感的画面中挖掘更加感性和隐秘的空间，他通过自己对水彩颜料介质的认识与理解，试图表达一种徘徊在隐匿与显现之间的韵味，并将这种理解与感觉注入他的油画作品中。他擅长将貌不惊人的主题演绎为富有独特当代气息的作品，刺激着观众的审美。《柔软暴君》是他此次的参展作品，画面上的绿色有着水彩的湿润游离，物象与背景之间交融参差，将离将隐的瞬间感觉被他敏锐地捕获在画面中。画面整体仿佛是印象派的视野，却又有表现主义风格的色调，画中的景色像是忽然获得某种生命，行走在湖面。令观者陡然有一种惊诧，进而不自觉地对身边看似稀松平常的静物重新审视。

“我喜欢滋润的感觉，一直注意保持让画面有种‘充盈’即上海话叫‘湿嗒嗒’的感觉。”方巍在自述中这样写道。大多数的男性艺术家总以相对宏观的视角提炼素材，而他却反宏观行之。他的画面上以油画的介质表现水彩的思路，以一种幻境似的片段，去表达他作为艺术家的个人体验。在他的作品中，你可以真实感受到方巍作为艺术家对于“境”的体会。

《大家来找茬·年度盛典》是青年艺术家李青的参展作



蒋志 看与知，或命运之爱 高清录像 彩色 黑白、LED 电子屏幕、音乐 HD A:35' B:31' 17" 2016 年
何岸 夜晚和它拥有的白天 装置 LED 灯箱 150×150×13cm 2016 年





刘雨佳 第三人 单频录像 黑白、有声、9' 42" 2014年
何岸 夜晚和它拥有的白天 装置 LED灯箱 150×150×13cm 2016年





郑焕 礼物 装置 电镀铁栅栏、猫头鹰标本、镜子 60×60×80cm, 39×35×30cm, 100×100cm 2015年



李青 大家来找茬·年度盛典 布面油画 80×60cm×2 2015年



王迈 三亚气候交易所 装置 PVC管、游戏机、壁纸、核桃管、798木模、雕塑 尺寸可变 2016年

品，他被认为是中国当代艺术界最年轻最有才华的艺术家之一。他的创作为绘画在视觉形式方面赋予了更多可能。《一起来找茬》系列作品，灵感来自经典的游戏“大家来找茬”，隐隐透出了艺术家在图像泛滥时代对绘画的质疑。这种“游戏化”的图像形式充满新鲜感，此种观看方式也让绘画有了新的可能性。画面中的“不同”挑战着“时空”与“痕迹”，最重要的是两者的区别或联系吗？或许并不是，不同的创作过程使绘画有了不同的内在定义，把绘画从高屋建瓴处带回到群众的日常生活体验，这让绘画本身在题材上更靠近大众。除此之外，观看作品的同时，观众又会掉进“视觉陷阱”，一种不能确定的“未知感”在他的画面蔓延。

“新国际”和“可能性”是这次展览的两个主题，策展人戴卓群的诠释是这样的：新国际，意在重申本土。他一直认为文化及艺术的全球化或者世界主义是一个悖论，也是不可能的命题。任何真正的文化都生长在根深蒂固的本土性之上。因此“新国际”是对所谓单向度的国际化现实认知的质疑，一方面是对“文化全球化”这一主题本身的质疑，另一方面也是对单一的西方中心国际性路径的质疑，而这样的发问其实本来就是建立在“可能性”的基础之上的。

有必要将作为世界主义思潮的全球化和作为世界现实秩序的国际化倾向进行有效区分。文化世界主义和全球化的

同时，多元文化之间的较量暗流涌动，文化之间的互相渗透影响，强势文化的吞并，弱势文化的消弭，是国际化秩序下不可否的事实。

“新国际”的概念实际上就是在否定世界主义的全球化悖论之后建立的，多元化的国际文化，百花齐放，百家争鸣，这不该是一种愿景，这应是世界的本来面目。今天的世界悄然无息地发生着同化，全球“资本”主义的暴风席卷，信息技术日新月异，人类的生活方式无时无刻不在发生着变化。在这一时刻，重申本土的主体性，显得尤为重要。另一个世界必然存在，那就是我们的未来，在那样的世界里，多元文化间既独立又沟通，自足共生。我们的今天所做，就是在创造未来。

对于其他艺术家的作品，我们选择了一部分刊登出来供观者自己来解读。

吴祖瑛：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

媒体的力量

——“2016年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展”展评

Power of the Media:

A Review of “The First Art Media Nomination Exhibition 2016 - Young Artists Special Exhibition”

范洁 / Fan Jie

编者按：如今，是一个媒体开放时代，艺术媒体在艺术发展进程中扮演着重要的角色。在2016年12月16日，由四川美术学院主办、近二十家艺术媒体协办的2016年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展，在四川美院美术馆拉开序幕。此次展览重在呈现媒体视角中的青年艺术家群体现象，将中国当下青年艺术家的创作动向展现在我们面前。

Editor's Note: In the present era of open media, art media are playing an important role in the development of art. On December 16, 2016, The First Art Media Nomination Exhibition 2016 - Young Artists Special Exhibition, organized by Sichuan Fine Arts Institute and co-organized by nearly 20 art media, opened at the Art Museum of Sichuan Fine Arts Institute. The exhibition focuses on the phenomenon of young artists from the media perspective, presenting to the viewers the current trend of artistic creation of Chinese young artists.

展览链接：

2016年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展

主 办：四川美术学院

协 办：99艺术网、VISION（青年视觉）、北方美术、东方艺术·大家、画刊、绝对艺术、空艺术、世界艺术、收藏投资导刊、网易艺术、学院美术、雅昌艺术网、艺术当代、艺术狗、艺术国际、艺术商业、中国艺术、中国艺术批评家网

承 办：四川美术学院学报《当代美术家》

展览时间：2016年12月16日—2017年1月17日

展览地点：四川美术学院美术馆

近年来，青年艺术展览众多，青年艺术已经从早些年的“蓝海”，变成了炙手可热的“红海”。在诸多的青年艺术展中，“2016年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展”的独特性在于，它为我们提供了媒体的视角，此次展览是从媒体的维度重构青年艺术的尝试。在艺术发展中艺术媒体一直扮演着不容小觑的推动力量。

艺术媒体的作用，一方面体现在话语的权利或者说知识权利中。福柯在《知识考古学》中提出的话语理论认为：“正是由于话语‘采纳’了某些特定方式谈论一个话题，限定一种可接受的和可理解的‘方法’来谈话、写作或为人；由于限定，话语同时也‘排除’、限制和约束了其他的言谈方式、

与该话题有关的为人方式或建构有关其知识的方式。”^[1] 传媒所遵循的价值观以及媒体话语权对于艺术的阐释，正是这种限定和约束。

另一方面，媒体作为艺术世界的一个重要主体，与其他艺术主体相联系，对受众、艺术家、艺术机构等产生直接影响。从乔治·迪基的理论看，一个物品能否成为艺术作品，取决于艺术家的选择，而这种选择的有效性是由艺术制度来保障的。所谓艺术制度，是指由艺术家、批评家、博物馆、艺术院校、专业刊物、新闻媒介、画廊、拍卖行等组成的一个社会制度系统。而迪基所说的“制度”和“惯例”，丹托称之为“艺术世界”。在这样的艺术语境下，艺术媒体在参

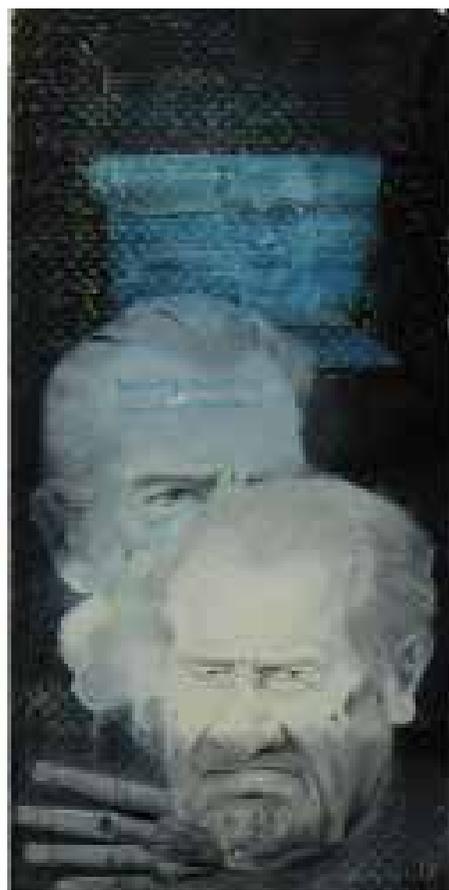
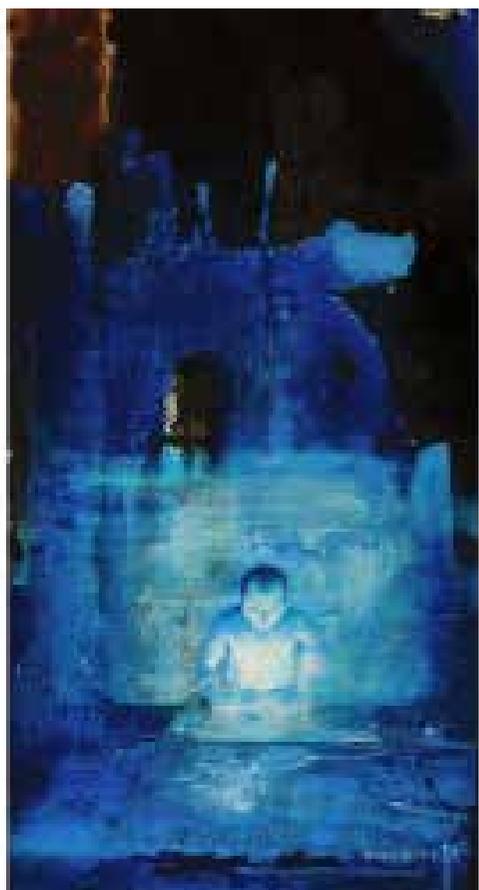


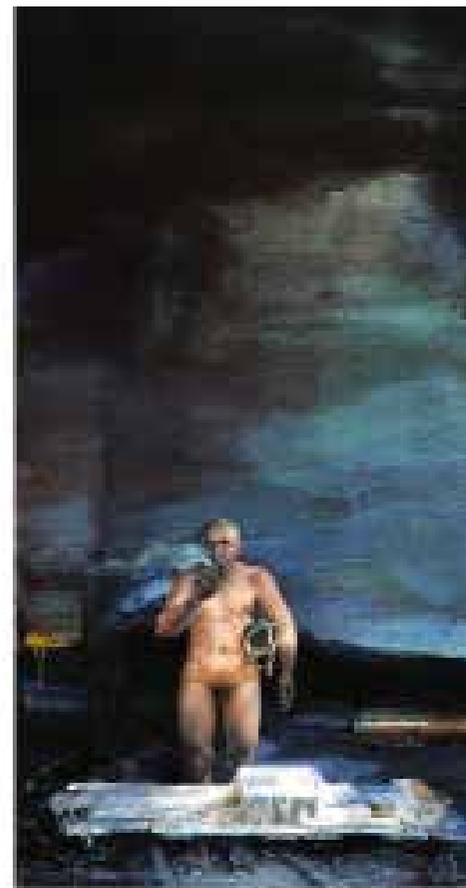
马立华 布面石膏粉 沙子 100×80cm 油画 2014年

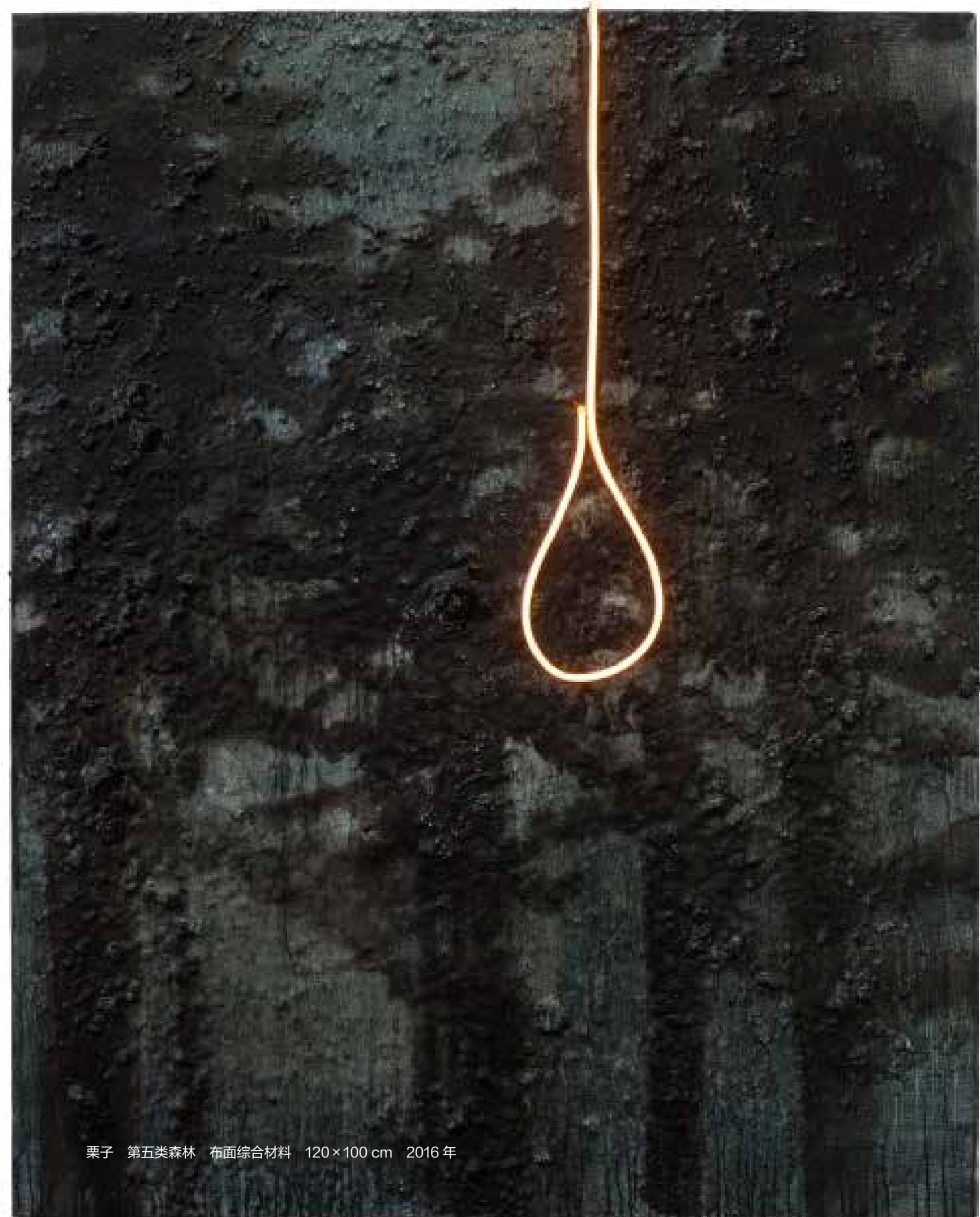


战盈彤 路遥远 纸本水墨 180×230cm 2015年

大余 轮回·社会现象 宣纸、麻布、水墨、中国画颜料、油彩、银光粉、水性胶 54×27cm×7







栗子 第五类森林 布面综合材料 120×100 cm 2016年



邓洧 栗庙日记之蓝色 布面油画 160×80cm 2013年



景晓雷、王立伟 大型装置《二次元硬》正面

与艺术机制的过程中，改变着艺术机制，影响艺术的发展，参与塑造了“艺术”的外延和内涵。

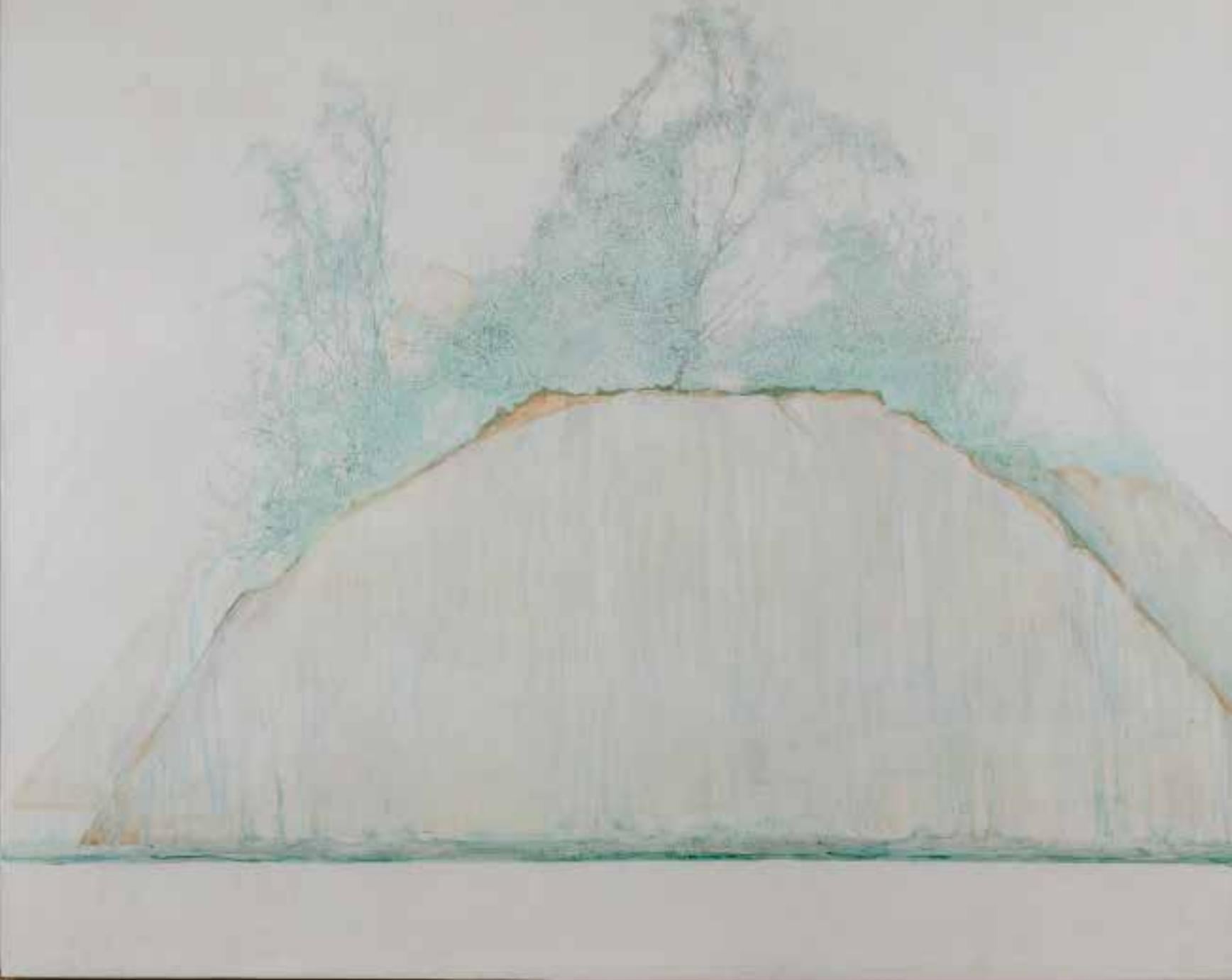
从历史上看，早在19世纪初的巴黎，就已经有十余种专门报道美术沙龙展的杂志和传单式手册，另外有二十家报纸开设了美术批评的专栏。到了20世纪，以格林伯格为代表的批评家在将现代主义艺术推广到大众视野的进程中，把现代传媒的手段作为重要的传播方式。我国的艺术媒体从20世纪80年代开始就和艺术一道发展，相辅相成。早期的艺术媒体虽然以引导舆论导向为主要作用，但是也对当代艺术进行报道和理论研究。比如系列报道过“85美术思潮”“新文人画”等专题，展开后现代主义等理论探讨。到了90年代，随着市场的发展，艺术媒体也不只出现在学术领域，陆续有了市场化的媒体，在艺术的市场化进程中扮演着重要角色。

第二次科技革命，以及互联网时代的到来，使信息传播的方式与人们的学习、阅读、交流习惯发生了极大的改变，日趋丰富、多元、立体、私密、碎片。在这样的时代潮流中，

艺术媒体也经历着从形式到内容的巨大转变：从早年寥寥几本美术杂志的独大，到各类艺术读物的井喷，再到纸质媒体的衰落，艺术网站的兴起，以及更加个性化的艺术移动终端APP的诞生等，各类艺术媒体在知识生产和经济生产之间、在学术和商业之间，都扮演着不同的角色。

本次提名展上，各类媒体在自身从业经验中，从各自的媒体属性、知识背景、学术判断和未来预见出发，所做出的独立提名和集中展示，呈现出中国当下青年艺术现象的丰富性和多元化。

在学术期刊中，《北方美术》提名的青年艺术家有王国俊、盛天泓、赵晓潇。王国俊的影像作品多数镜头非常简短，通过剪辑相链接，使用多重曝光，创造出新的夸张的运动蒙太奇。剪辑使相机本身的运动韵律增强。通过混合时间性与非时间性逻辑来进行诗化的描述。通过学习梦境（白日梦/夜梦）来创造一种新的梦境给观众。例如：缓慢地流动的水，通过间歇的闪烁的光来表达一种内心中的泛着光的海面，这



孙谋 彼岸-2 布面丙烯 80×100cm 2012年

时画面突然切换到人的身体的一部分。王国俊的创作理念在于坚持对结构性理解——其本质乃稍纵即逝——的潜力与持续性作进一步沉思。相较于几何序列，流动性能更加恰当地描述艺术家本人的创作活动，不论以油画颜料还是数位/影片的语言，都是一种对于物质本身的反转表达。作品视觉核心之真实与美感所带来的冲击，凸显的是瞬间与流动，而非来自结构或后结构构图属性的一种唐突的具体主义。

盛天泓作为中央美院油画系毕业生，在此次提名展中展出了油画作品《伊甸园》《小王子》。虽然主题来自文学作品，但是这两幅作品并不是忠于原著的再现，而是把视角放到当代，对文学主题进行了重新阐释。他的画作挪用互联网的图片，借用世界范围报纸杂志的图像，结合自身的情绪和联想，在传统的架上媒介中融入了当下的视觉

感触。他的作品仍然在不断的研究过程中，但是由于跨文化的特征，其作品在中国和德国都有一定的认知，但是因为强大的地域差距，他本人和他的作品或许一直会是一种“半唐番”的文化状态。而这种状态，真实地体现出这个时代的前沿特征。在他的自述中，我们可以看到媒体对于艺术创作的影响：“我打小画画，在画册、杂志和报纸中长大。上世纪八十年代当我在《美术》杂志看到挪威画家蒙克的《呐喊》一画，幼小心灵深受震撼。此外从创刊号到最后一期的《中国美术报》，也引起我对当代艺术的好奇。”

《北方美术》推荐的两组装置作品《楼顶》和《楼梯》，来自艺术家赵晓潇。作品《楼梯》是用老旧木课桌制作的楼梯。木课桌上斑驳掉落的油漆痕迹，引发了人们对旧日时光的回忆。课桌改变了原有的形态与楼梯发生关系，在课桌和



郭梦珏 城市计划系列——广州 No. 13 布面丙烯 150×90cm 2015年



景小雷 良岳 尺寸可变 2016年

楼梯的对话中，旧时光是共享记忆，观者在时间里徘徊沉思。《楼顶》也是来自艺术家的回忆。这份记忆并不会随着时间和空间的推移叠加而变淡，反而沉淀得更加浓稠，越品越有味。

雅昌艺术网作为最有影响力的艺术门户网站之一，提名的艺术家有罗丹和邬建安。其中，罗丹的代表作《摇滚狂潮系列》直接呈现出富有激情的、摇滚呐喊中的面孔。不同于前辈对于人物的人道主义眼光或者讽刺戏谑，罗丹直接表现了消费精神中人物娱乐至上的脸孔。这种狂欢的面孔，是罗丹对于80后一代人的描述，而在狂欢的背后，我们可以看到面孔中的焦虑和作者对这种肤浅粗鄙的娱乐精神的批判态度。

“艺术狗”作为倡导艺术大众化的新媒体参与到展览的提名中。“艺术狗”提名的艺术家有蒋立、马漓澧、王恩来。其中，王恩来的作品是一张桌子上放着一盏台灯和一个耳麦。台灯明灭闪烁，当观者带上耳麦，听到的音乐和台灯节奏相一致。艺术家通过建立耳麦和台灯之间新的关系，消解了台灯的原有功能，探索日常材料的新的可能性，从而在日常物品之间建立了对话关系。王恩来是中央美院雕塑系的毕业生，他的作品已经没有了雕塑的影子，而是采用现成物，不断地探索材料新的可能性，无论用什么材料或是规模多大，他都在不停地思考并不停地解决、平衡各种问题。最终呈现的作品具有他独特的气质。

参与本次提名展的艺术媒体涉及学术与大众、网络与纸媒等诸多方面，联系着高校、市场、机构、美术馆等多维的关系，能够从媒体的角度全面反映艺术世界的现状。

作为艺术信息收集、整理、创造和传播的中介，作为艺术史、艺术理论、艺术批评、艺术社会化和商业化的平台，作为艺术家、批评家、收藏家、艺术作品、美术馆、画廊和公众之间的中间环节，当我们回顾或书写艺术史时，艺术媒体的角色，将呈现出怎样的意义和价值？它又肩负着怎样的社会责任？它是客观记录的工具，还是主观评价的系统？它对当下的艺术现场、对过去或未来艺术史的书写，又将提供怎样的视野和注解？……在某种程度上，“2016年第一届艺术媒体提名展·青年艺术家特展”给我们展示了艺术媒体在青年艺术中扮演的角色。同时它也向我们提出了这些问题。希望在未来几年的媒体提名展中，我们依然带着这样的问题保持思考。

参考文献：

[1] 米歇尔·福柯. 知识与考古学 [M]. 谢强, 马月, 译. 北京: 三联书店, 2004.

范 洁: 天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

澄涤自我，召回内在经验

——张锰在新媒体艺术创作中的“跨界”与“融通”

Self-Purification and Recalling Inner Experience:
Zhang Meng's "Border-Crossing" and "Integration" in New Media Art Creation

冯 媛 /Feng Yuan

编者按：新媒体艺术是当代艺术的一种综合表现，它集合了绘画、摄影、数字媒体、音乐、文学等多种门类，是跨领域跨学科的交叉与融合，是一门运用综合技术的艺术，是对传统艺术观念的一种突破和尝试。但新媒体艺术不仅是对艺术本身的思考，也并非只是技术上的简单递进，它是这个时代召唤下的产物，正日益与社会发生互动，强调充分了解当代艺术的上下文关系，关注文化、关注传统、关注生活，恰如其分地把对生活的体验转译成合适的艺术语言。此篇访问的主角张锰即从事新媒体艺术相关创作，他将多种艺术相互融合交叉，力图打破艺术的惯常思维和规范，不断寻找适合自己的艺术表达方式。

Editor's note: New media art is a comprehensive manifestation of contemporary art. Combining such genres as painting, photography,

digital media, music, and literature, it is a kind of cross-disciplinary art using comprehensive techniques, an attempt, and a breakthrough of the traditional artistic concept. But new media art is not merely the result of reflections on art itself, or a simple technical progress; it is the product of the call of times. It is interacting with society, emphasizing the full understanding of the context of contemporary art, focusing on culture, tradition and life, and properly translating the experience of life into appropriate art language. Zhang Meng, the interviewee, is engaged in new media art. He integrates various art forms, trying to break usual thinking and norms of art and constantly seeking ways to express his own art.



张锰在接受采访



张猛 青豆天堂 球世界（截图）

张猛，毕业于天津美术学院版画系，现任天津美术学院实验艺术学院影像艺术系主任。他的作品并不局限于一种题材的创作，而是游走于3D动画、多屏视频影像、绘画、装置等多种艺术之间，更好地诠释了新媒体艺术的融合性和交叉性。在接触新媒体艺术之前，他从事的是绘画与传统的美学教育，因此他后来的作品无论是绘画还是新媒体艺术都充满了画面感，而这恰恰成为了他独有的艺术特质。

此次对话张猛，问题主要围绕着他对于新媒体艺术的思考，同时以他自己的绘画作品为例进行阐述。

在对传统的理解上，他并不认为新媒体艺术排斥传统，与传统思维对立，新媒体只是艺术的一种方式，一种观念上的变化，相较于传统艺术来说，新媒体艺术更加丰富了艺术的表达形式，更加强调了艺术所展现主题的内容与观念的传达。新媒体艺术可以看成是一种更贴近当代艺术的表达方式，通过更多渠道去表达艺术家的感觉。在张猛的艺术创作中，艺术的形式和载体似乎都不重要，他认为传统、当代、艺术门类等概念都是人为区分的，所以在艺术表达的过程中，不管是何种形式的作品，只要是适合自己的就是好的方式。

在当代，各类艺术作品良莠不齐，如何甄别区分是我们当前面临的一个重要问题，在张猛看来，评价艺术作品好坏，首先是要看到作品能否体现出艺术家的态度，其次这种态度的好坏高低决定了艺术作品的价值。在采访中，他一直在强调艺术的表达形式其实是可以不用被区分、被定义的，无论什么形式的艺术作品，其目的就是为了表达艺术家的内心感受、内心世界，艺术家最重要的就是要在其作品中表达自己对世界的看法，为作品赋予精神，赋予生命，否则不管技巧多么高超，也只是空洞的作品，而这种作品并非艺术。

笔者在与张猛的对话中发现，他时常会进行追问，去追问一件

事最本质、最根源的东西。求根溯源是他对待问题、对待世界的一种方式，也是他艺术创作的特点，去追问自己的内心，在不断的追问中寻找更好地表达自己内心的艺术形式。

冯媛（以下简称冯）：在您的艺术简历中，绘画和新媒体艺术是您最常用的艺术表达形式，那么在您看来新媒体艺术是什么？您认为摄影、影像艺术在新媒体艺术中处于一种什么位置，您为什么选择从事新媒体艺术创作？

张猛（以下简称张）：其实对于新媒体艺术这种说法，它是人为区分的，就像咱们说国画、油画、版画、雕塑这些东西一样。就是搞理论的人，为了区别于传统的绘画方式，而定义的新媒体艺术。

但是新媒体艺术不代表不传统，新媒体艺术只是在方式上，相对于传统的绘画、雕塑这些东西有一个更全面的表达。举个例子解释就非常简单，比如说评书，你知道评书是什么年代产生的吗？评书大概是明朝真正开始的，比如说《三国演义》，在你印象的评书中他们打仗时都骑着大马拿着大枪吧。但在真正的三国时期，大家都是把马拴在边上，拿着武器打仗，但是为什么你的记忆中都是这种骑着马打仗的呢？这是因为明朝人是骑着马打仗的，而《三国演义》正是明朝人写的，所以他们就按照自己的生活经验来描述汉末三国时期的战争。我说这话什么意思呢？其实新媒体的概念就类似于评书一样，评书最早的时候，它是一种传播手段，一种传播媒介，用自己时代的那种语言来传达以前的东西，但后来随着时间的推移，评书现在基本上不作为主流的一个传播方式、娱乐方式，现在则变成电视连续剧，那么电视连续剧相对于评书来说就是一种新媒体。但它核心的东西没有变，实际上就是传递信息，传达情感，可能更丰富一点，在40多分钟的影像里面把你带入一个情境里，告诉你张飞长什么样，关羽长什么样，他们怎么说话，怎么生活，他们为



张猛 九猿图（局部）

什么骑的是赤兔马，为什么用的是偃月刀。以前仅凭想象的东西，真正出现在了你的面前，所以说，新媒体就是这个概念，就是为了更加丰富你的视觉、听觉等感觉，最终实现情感的传达。

冯：我所理解的新媒体艺术，在浅层次来说，是用比较现代的一些科技来完成艺术创作，您觉得是这个意思吗？

张：当然，因为那是手段和方法，方法当然越多越好，有电视剧了，干吗还要说书人呢？电视剧那么丰富，有摄像，有录音，有各种声、光、电，能把情景再现，让我们更好地理解艺术家所要表达的东西，那为什么不用新媒体？

冯：那您觉得新媒体艺术直接以视觉方式呈现在大家面前，会不会局限大家的思考方式，比如说我在阅读和听书的时候更多的是运用思维的想象，但我真正把它拍出来以后，这种更加直观、更加给定的东西，会不会有局限？

张：相对于文学来说，它是协助文学的，它不是局限，而是更加强调，你知道艺术这个东西在某种程度上是需要态度的，就是你怎么看。艺术家是怎么存活？不是说我画得多美，美学在这里面一点也不重要，态度最为重要，你怎么看世界，是你理解世界的一种方式。其实为什么现在很多当代艺术这么难看懂？但是它要有姿态，也就是说艺术家想表现的是自己的感受，这个态度在某种程度上是提供一种自由的空间，你以什么角度去看事情，这是一种自由的选择。

冯：您之前从事过摄影、绘画方面的艺术形式，现在您大多数的作品为影像艺术，从二维空间转化为三维空间，这种维度的增加给您带来了什么样的新感受？

张：其实现在的技术还是没有那么好，对于我来说，我没有

区分说，我一定要做新媒体，或一定要画画，是用传统方式表现还是用其他当代方式去传达。我没有这概念，我有话说，我觉得画根线能解决我的问题，那我就画画。我觉得需要跑到河边去拍一个 video 就拍 video 了，就根据我的需要来选择我的载体，在我的脑子里没有媒体概念，没有媒介概念，不管它是什么样的艺术表现形式，我所寻求的只是一个合适的语言，把我想要说的东西表达出来就可以了。

冯：不管是您的绘画作品还是影像作品，构造的颜色都颇为简单，多数以黑、白、灰为主，您是以一种怎样的思考方式来进行这种颜色的处理呢？

张：这就是个人的美学需要了。我画过很多画儿，我所有的收入，大多来自卖这些绘画作品，10% 来自于卖新媒体。我的画基本上都是黑白的，这是个自然而然的事情，我有时候也会画彩色的，但画着画着我就不愿意拿出来了，满足不了自己内心的要求，那么颜色就越来越少，多数还是黑白灰的画面。我做过最夸张的，就是 2013 年给日本神户双年展做的一个作品，这个展览的整个主题叫“撒克”，有炫后即死的意思，就像樱花似的，绽放然后瞬间死去，然后我就做了一个 video，完全用 3D 做的。就有一段时间，我完全用 3D 去做虚拟背景，心里面想象的东西是没有实景的，而在虚拟的情态下完全可以构建出来，所以我特别喜欢虚拟。我用虚拟的手法做了一个巨大的雪球，让它是一条古河床上滚动，然后视频的背景音乐叫“Say Good-Bye”——说再见，是一个女人唱的，而我却用电脑将它处理成一个快要死掉的老男人的声音，视频中雪球越滚越大，瞬间在悬崖边掉下去，消失在视线中。下着大雪，巨大的雪球，在雪中翻滚，直到消失，整个画面都是白色的，完



张猛 独流减河（截图）

全没有去刻意地选择。我这个3D作品，当时影响很大的，后来也被这个美术馆收藏了。其实在我心中连黑都不需要，就是白中白，就差只剩一张白纸，里面有隐隐的一点就够了。我曾将尝试去创作这样的东西，在白布上的白，画了很多，但并不成功，也就没有拿出来。这就是我个人需要的，一种心理上对颜色的需要，白、黑，反正有一点颜色，在画面上出现有色相的黑、有色相的白，白是偏向于象牙色，黑则是偏向于赭石色，我非常喜欢赭石色，我的画里面有时也用点儿赭石。

冯：在您的绘画、影像作品中，我看到了很多平分画面的线性式构图，绘画作品中竖直的树干，影像作品中的地平线，您对这种构图好像十分偏爱，能否为我们讲解一下原因？

张：其实我跟你讲，我还真是没有刻意，我还是回到前一个问题，就是个人的美学需要，就是我觉得那就是好看的，我并没有刻意地去设计那些，我觉得那样的可以，不是那样的就扔掉了，那样留下来。这就是咱们画画讲究的习惯，习惯性的用色，习惯的东西。

冯：看您的绘画作品中，有很多猿猴与树的组合，您的内在含义是什么？

张：这种绘画创作跟我的生活变化有关系，我从2009年开始画这个系列，叫《隐于树》。其实在我的作品里边，哪幅作品并不重要，重要的是我自己有几个词汇。《隐于树》也是我2011年在青岛美术馆做的一个个展。2009年的时候我在青岛买了套房子，我很喜欢青岛这个城市，假期经常会在青岛画画。我全国的城市基本都走遍了，发现青岛是最符合我口味的，它有南方的阴潮气候，树木很多，但饮食是北方的，做饭是酱香型的，爱加酱油，很好吃。青岛是个较早的工业文明的城市，城市建设比较洋气，种了很多大梧桐树，那些梧桐树大都有100多年的历史，树干树枝十分粗壮。到下雨季节，树枝就在雨后掉落下来，堆在路边，我便捡回来放在画室里。其实那种被泡的梧桐树树干是很软的，没有什么收藏价值，但我还是非常喜欢。我的画室在青岛的德国区，是幢比较古老的带老式阁楼的房子，需要爬梯子上二楼那种，拾来的树干就放在房间里，画室四周全是树和竹子，我感觉自己就像是躲在树丛中一只猴子。2011年在办展览之前，我跟美术馆馆长讨论展览该如何命名。我说自己就像是一只猴子，躲在树木之中的。馆长说那就叫“隐藏在树林”，我觉得不好，那就“隐藏在树木”，也不好，到最后“隐于树”，我说：“好！对！”这个树就概括性地指树干，但实际上我是特别害怕猴子的，这些画猴子的画，日本人买了很多，当时日本的大阪BB美术馆收藏了。他们问我怎么看猴子，为什么会画猴子，我说，其实猴子是我特别害怕的一种动物，我总感觉猴子是一种近人的东西，跟人很像，但是我们还对猴子不公，我们欠猴子。达尔文进化论就认为我们就是从猴子演变而来的，虽然我不认为进化论

是对的，但是这概念里面所引申的，就是我和猴子的智商很像，而我们人类还要耍猴子，那猴子对人得有多大的仇恨呢。小时候，姥姥给我讲过一个故事，她说有一家人因为对猴子不好，猴子就用一口锅，把他们家俩小孩给煮死了，当时就觉得很恐怖，特别害怕猴子。所以我对猴子的印象特别恐怖，瘦瘦的那种，后来我画了好多都特别胖，以此来消解我内心对猴子的那种恐惧感。我把这种引述的感觉作为一个特别的主题，那是我目前为止卖得最好的一套作品，现在荣宝斋拍卖还在拍卖，是比较好的一套东西，2011年定型，后来就靠这个题材，生活得还不错，这算是我挺重要的一个系列。

冯：您的作品，给我的感觉是一种诗意的蔓延，十分的平和、平静式。影像艺术是一种观看性的艺术，多数的影像以强烈的视觉性表现吸引人的眼睛，而您认为您的影像艺术是以什么特质来吸引观众的呢？

张：我没有想吸引观众，根本没有考虑他们。我考虑我自己为什么要这么做，因为它符合我的要求，在我的作品里面基本都是说怎么做，没有说为什么做。比如说我做《独流减河》这个作品时，我是提前半年就开始考察，独流减河是在天津城市边上，宽度差不多相当于十倍的海河，像德国的莱茵河一样，非常棒。2012年冬天我去的时候觉得特别好，但是当时的场景并不是我想要的，不是我想表达的东西，于是我开始等待时机。设备一直放在车里，足足等了10个月，然后有一天下雨了，我忽然觉得，去！那个东西对了！我就开车带着助手跑到独流减河，当时独流减河上正好稀稀地下着雨，河面宽阔，四周的植物都已经开始枯黄，变成红色，非常美！我觉得什么都不用做，就把这一块空间剪裁下来就够了，这就能把我这40年对世界的认识说得很好，它就在那儿了，就是那样不大不小的一场雨，稀稀落落地洒在这宽阔河岸的枯草上。我下意识地拿起一把伞跑到了河边转伞，在河岸上走了特别远的一条路，完成我的作品，这也算是我临时设计的一个场景，实际上还带了一点儿行为艺术的色彩，但是这种感觉恰恰还原了我40岁的一个价值观，看世界的一种感受，并不是刻意而为之。你说的作品能否吸引眼球，我根本不考虑这个问题。爱吸引不吸引，再吸引眼球的东西也达不到色情电影那种吸引眼球对不对？你做什么也做不到那种程度，那就不要说吸引眼球，吸引眼球都不重要，重要的是你怎么看世界。

冯：我们都知道审美感受是靠艺术家和观者共同构成的，每个观者都有权利随着他自己的心走，在您的影像艺术中，您有没有什么想要引导、启示观者让他们发现的东西？

张：没有，一点都没有，我觉得别人跟我没关系，别人爱喜欢不喜欢，随他便，我需要才是第一重要的，而这反倒是变成了好多美术馆买我的影像作品的因素。在中国，影像收藏是很难的，目前有五六家美术馆收藏我的影像作品。所以这就是我关注自己，而造

就它的价值。

冯:以前看过很多影像艺术的展览,很多都看不懂,您认为影像艺术的好坏的标准是什么?

张:其实标准非常好判断,我觉得实际上就是看作者的世界观,他的世界观是不是独特的。我举个例子,首先我觉得艺术有一个基本的功能,什么功能呢?什么叫艺术家呢?艺术家就是,你把你的感觉,世界给你的那个触动,转换一种形式出来。你的喜怒哀乐用一种另外的形式表达出来,让别人能够感觉到。就像荒木经惟拍的色情照片,他的作品表面全是极色情的照片,但是一点也不色情。但是实际上他想要表达的是一个非常悲观的世界,想要表达一种对世界绝望的、完全灰色的世界观。他说的不是色情,而是用色情去传达另外一个东西,这是他转译的一种方式。

我觉得所谓好坏的标准在某种程度上应该是没有的。但是标准也确实存在,首先就是你的感觉,转译得是不是好,如果你能把自己特别敏感的感觉转译好,你的那种感觉本身就是一个非常厉害的世界观,用其他形式转译出来后,当然就是非常好的作品,就这么简单。但是这也不是一件容易的事,拼的是个人的敏感度与转译能力,不仅要有敏锐的感觉还要有能耐去转译。博伊斯就是这样的人,太厉害了!杜尚也是这样的人,这太可怕了!这样的人就是世界性的,影响了人类的思维方式。

所以当你在好作品面前的时候,不能用任何语言去表达,它一下就击穿你,你脑袋就像西瓜一样的,嘭的敲击一下,西瓜外表没有坏,里边已经开始炸裂了。你根本不会在意它是什么颜色,是什么线条什么造型,那些都不再重要,重要的是一瞬间使你泪流满面。你说看过好多作品,好多吸引眼球,好多看不懂,其实就是做得不够好,你看到的都是不好的东西。当你看到好作品的时候,你就直接被穿透了,让你没有任何反驳的余地,所以要多看好的作品,这样的疑问就没了。举个例子,禅宗六祖“本来无一物,何处惹尘埃”这一句话就够了,世界就全在这儿了,这里面的诗感觉真好!因为他用四句就把世界说完,说清。他不是一个劲地找词,往上捅词,使劲在说那个庐山,使劲在说别的了,他只是借庐山打了你一下,对吧?好作品一定是那样,不存在看懂或看不懂的问题。基弗这么牛,他的画不就是点儿灰尘、土啊、草啊,为什么那么厉害,那么贵,那么震撼世界,而且在机器人都看不懂情况下,为什么还影响力这么大,就是他的作品在你面前呈现的时候,你就秒懂这个事,立刻击穿你,好作品就是这样的,它能穿越一切时代,穿越一切语言。宋画为什么能打动你,一个无名之作就足以让你震撼,太可怕了!所以我说我们可以没有传统,没有新媒体,没有所有的这些东西,只要有好东西,就可以把你击透。

冯:您说当代社会基本属于全民新媒体时代,新媒体艺术是这个时代最好的东西,可是,新媒体艺术发展的时间并不长,您的意思是说与时代接轨,所以它是这个时代最好的东西吗?

张:对,我觉得这个就是新媒体,它是我们这个时代、这个时间空间里最好的,最合适的!电视在这儿,网络在这儿,移动网络在这儿。

冯:您认为新媒体艺术与传统艺术是否处于一种对立的状态?您对传统艺术是怎么认识和评价的?

张:没有,它是一体的,我们现在的东西,再过一段大浪淘沙之后也会变成传统。就像毕加索一样,毕加索当时是打破了古典主义的传统,影响巨大,但在我们现在这个时代他也同样变成了传统。我们再说中国的传统,中国的传统与西方不同,在某种程度上,中国是信祖宗的,中国的核心理念中没有宗教信仰,宗教在中国的处境就是“临时抱佛脚”,有事相求时去烧香去拜佛堂,它跟西方的宗教信仰情形是完全不一样的。中国在近100年里当代主义抄袭模仿非常严重,在追问自己传统的时候其实是没的,五四运动的时

候就基本与传统割断了。从这里引申出来,就是说当时你问我说何为传统,表面上看起来是传统就是传统吗?不一定的,有人用线描,说的是当代的事情。在西方,为什么印象派很重要呢?因为印象派结束了古典主义,印象派被归入到现代主义,再之后就是当代,而中国的艺术则没有经过现代主义。新媒体跟传统是完全不在同一平面上的一个不可问答的词汇,因为你用新媒体,你可以表达传统,新媒体跟传统不是一个概念,新媒体是媒介概念,传统跟当代是另外一个意思,是一个时代性的概念,就是两个词不是一个词性。新媒体最核心的是生物媒体,而咱们现在所谓的新媒体是数码媒体,是基于数字的这种计算机媒体。实际上,数码媒体这个概念相对于生物媒体是个老媒体。现在新媒体最厉害的是生物媒体,在你胳膊上长出一只手指头,变成媒介概念,把玉米变成绿色,变成媒介概念,现在是生物学,生物学而又引申到DNA测序,就是怎么去把人作为延伸。一提新媒体,大多数人首先想的都是影像的、声光电的等等这类东西,但并没有人追问新媒体的核心是什么?新媒体的核心实际上是中枢神经的延展,工业时代是人身体的延展,你的腿延展变成汽车,这个时代的延展,就是中枢神经延展变成新媒体,是把人类的思维进行拓展,所以这种是最重要的。为什么工业时代会有装置作品产生?为什么以前没有,以前大家都是做雕塑?是从什么时候开始打破这种局面呢?

冯:杜尚,打破了人们传统思维的局限性。

张:为什么要打破人思维的局限性,传统的不蛮好的嘛?其实非常好解释,就是随着时代的变迁而变化。以前的艺术并不是为了展览,比如说咱们中国传统的文人画,都是官员在掌握,是少数人的艺术,宋朝时期院体画盛行,院体之外还有禅宗绘画,这些绘画都不是为了展览而来,宋画都不单纯是为了自己品味、欣赏。所以说古代是没有展览这个概念的,西方也没有,在西方绘画最开始是为了阐释教义。装置艺术是伴随着现代美术馆展示空间的产生而出现的,装置艺术可以适应展览的需要,装置不是简单组合的概念,是跟整个空间相互联系,共同产生装置。装置不是表面上拿各种现成品堆砌,装置是随着现代展示空间的出现变成展览用了,我们现在国画需要装框子,而不是卷轴,这也是适应展览的需要。我说这些也是为了解释新媒体,就是说解释从那个时代变成了我们这样的生活方式。

冯:新媒体艺术其实发展的时间并不长,但传统艺术已经历经千年,您认为传统艺术在当代社会处于一种什么地位?传统艺术应如何发展才能更好地与时代接轨,传统艺术中有没有影像艺术可以借鉴的东西?

张:其实我们一直在从传统中借鉴,从来没有停止过。就是说这东西很好办,就给它放在博物馆里面,膜拜它蛮好的,然后我们开发出新东西,我们受的教育还是传统教育。至于与时代的接轨,它就在那儿影响你了还不行吗?没有必要一定要从头彻底地改变它,让它变成新的。

冯:您也进行了一些国画的创作,绘画的艺术视角与影像艺术的艺术视角有什么不同?在您的艺术中有没有相互影响的成分,体现在什么地方?您觉得您的影视艺术是否是一种传统与现代相互碰撞之下产生的新尝试?

张:因为我是画画出身的,所以我这个时间年龄多少就尴尬点,我的作品里面其实充满了绘画美学,是一种从绘画到新媒体的中间状态。作品里边充满了画面感,像画一样。你看我现在的很多学生,就是直接从事新媒体创作,作品表现得更加明确不含糊。其实这是我的局限,同样也是我的特质。我以前画画,接受的自然是所谓传统的美学教育,这种思维方式肯定会影响我的美学观念。我虽说是做新媒体的,但我非常喜欢宋画,喜欢宋代的瓷器,喜欢明代的家具,这些我都有收藏,你看我这屋里像古董店一样,好多都是古代

的。在这里美学思维基本没有太大出入，就是方式上、观念上产生了变化，我选择用一种更方便的艺术方式去传达思想，通过更多方面去表达自己的感觉，所以我认为传统与新媒体并不存在是否被割裂的问题，一点都没有，新媒体有可能将传统发展得更为丰富。

冯：您有很多以“隐”为题的作品，您对“隐”文化是怎么理解？是怎样在您的作品中表现的呢？

张：我胆子比较小，所表达的“隐”是一种逃避、胆小、怯懦的概念，当我遇到事情，不敢明说、不能应对的时候，只能以隐为显，用隐藏作为我的入世方法。实际上与古代的隐士隐逸内涵相似。

冯：手工式的绘画艺术，在艺术家将自己对世界的体味融入创作过程之中时，更能表现画家的内心世界，摄影艺术次之，而影像艺术是使用媒体设备以一种长时间记录的方式完成的，观者更多地体会的是创作者的一种价值观、一种理念或是一种哲学式的思考，与创作者的感情、内心相距越来越远。但您的作品，不知是否是由于画面相对静止，起伏平和，好像能让我们感受到您当时的内心活动与情感。您能针对我说的这种感受提点儿看法吗？



张钰工作室一角

张：其实好东西，你是能感觉到那种直接对应内心的东西。以前跟学生讲作品的时候，我就讲不要弄过多的技巧、特效，这样阻挡别人看懂你，你老在别人面前闪着一个又一个效果，影响别人去读你实际的东西。所以不管是画画也好，做新媒体也好，或是写文章也好，要闪开那些炫技的东西，直接指向人的内心。当你大多数是在炫技的时候，就说明你不够自信，自信心一旦建立起来，就可以剩下直指人心的东西。就像文章一样，好文章其实特别朴素，没有那么多添加的修饰词语，我看过几位所谓大师的文章，写得没有

错，但确实也没啥看头，都跟没说一样，没意思。

冯：您的作品中时常也会出现一些跨界的作品，您觉得新媒体艺术日后的发展趋向是什么？

张：以后所谓种类的说法会逐渐消失掉，不再被探讨，没有国画、油画、雕塑、新媒体等等类似的区分。一个艺术家，只需要表达自己的语言，表达自己的感受，他用任何方式、任何媒介都没问题，你可以画画，可以做雕塑，可以做新媒体。它会变成这样一种状态，而不是人为地把艺术的方式区分开。主要是合适就可以，甚至如果你觉得说相声可以表达你的观点，那就说段相声。

冯：那您对您今后的艺术走向有什么想法？

张：我希望随着我个人经验的增加，生活经验的丰富，作品能够更加有力量。你20岁创作艺术作品时面临的问题，跟我40岁所面临的的生活处境肯定不同，跟我所承受的社会压力不一样。身处这个人圈之中，我会考虑策展人怎么想、市场怎么看等等这些。之前所说的不在乎他们怎么看，实际上是在努力尝试去抗拒这些外在因素。但是你再抗拒，你仍然是个体，你多多少少还是会受到影响，在情况之下，在这种氛围之下，你自然会有种在夹缝中求生的感觉。所以我觉得对以后的发展只能说是顺其自然，在生活中自然而然地行走，遇到问题解决问题就可以了。你焦虑，你的作品就焦虑，你安静，你的作品就安静，或者是，你内心焦虑需要安静，你内心安静需要躁动。就像香港电影一样，香港电影为什么会出现那么多凶杀，那么多杀警察，那么多变态，那么混乱，因为香港这个城市太安静了，它需要这样暴力的东西，吸引人们的眼睛，它需要这个东西，以此来作生活中的调味剂。

冯：从我自身的专业来说，学科的交叉性研究是我们关注的重点，关于新媒体艺术这种交叉性是否也是您所关注的呢？

张：你这句话我觉得很对，这个时代，它本身就有个互相穿插的特点，你单拿出来一项研究，是很容易偏颇的，这个时代就是这么一个杂糅时代，杂糅其实特别有魅力，特别有生命力。什么是新媒体？新媒体随着时代变化，马上也就变成旧的媒体，2004年美术学院刚有数字媒体专业，第一届招生，刚入学的学生面对新专业脑子都是蒙的，不知道考上美院这个专业要做什么。家长说：“不是上美院吗，怎么还不画画啊？”充满了这样那样的疑问，直到2008年第一届毕业生毕业之前，都得跟家长做各种解释，再后来大家就逐渐接受了。我有一个学生，在上海自己开的工作室，做新媒体艺术的，现在做得很不错。前几天看到他发了一条微信，我觉得很有意思，他说：“我上大学的时候，有人问我数字媒体是什么，让我用一两句话解释一下，我脑子转了转解释不清楚，我现在做新媒体的公司，有人让我用一两句话解释现在这个新媒体公司是干什么的，我还是解释不清楚！我做的是啥，不知道。”其实这就是新东西，瞬间你是解释不了的，但是时间长了会觉得比较容易些。随着时间的推移，这些新媒体更加融合、更加具有交叉性的特征就会更加凸显，这是一种符合时代走向的艺术方式。

冯 媛：天津美术学院艺术与人文学院在读硕士研究生

我选择的沉默

——《一部手机的可能性》

The Silence of My Choice: The Possibilities of a Mobile Phone

朱立彩 /Zhu Licai

编者按：展览“我选择的沉默——《一部手机的可能性》系列之1”，展出的是高氏兄弟在日常生活中拍摄的摄影作品。他们放弃了专业的摄影设备，以手机为创作题材，意在反思摄影艺术现状，反对“装备主义”行为，旨在用一部手机改写一段人类的影像史。

Editor's note: “The Silence of My Choice: The Possibilities of a Mobile Phone, Series 1” featured the Gao

brothers' photographs taken in their daily life. The Gao brothers have abandoned professional photography equipment in favor of the mobile phone. In doing so, they attempt to reflect on the status quo of photography and show their opposition to “supremacy of equipment”, aiming to rewrite the photography history with a mobile phone.



高氏兄弟

“我选择的沉默——《一部手机的可能性》系列之1”展览于12月3日在北京自在场头手机摄像空间开幕，展览展出的所有作品都是由高氏兄弟用手机拍摄完成。

高氏兄弟从1985年开始合作从事绘画、装置、行为、摄影、写作等艺术活动，他们的艺术创作都是从现实存在的危机出发，并引申到人类精神世界，其作品中所塑造的艺术形象是对中国所处的特殊历史环境的反映。其中以摄影手法来进行艺术创作是高氏兄弟艺术活动的重要组成部分。

摄影技术的出现，为人类的传统艺术打开了一个全新的视觉世界，同时也改变了大众观看世界的方法，人类逐渐走向图像时代，视觉文化应运而生。尤其是数码摄影技术出现之后，摄影成为人类观看世界、认识世界、记录生活的最主要方式。手机摄影以其观看、制作、传播图像的便捷性以及操作的简单性，广受大众推崇，摄影不再是少数艺术家或专业人士的专属品，每个人都可以通过手机摄影来进行艺术创作。博伊斯所说的“人人都是艺术家”的理念，通过影像媒介方式的改变而得以实现。

但随着数码相机和手机摄影技术的出现，摄影不再需要高成本投入，只需要按下快门，图像便自动生成，拍摄效果不满意还可以随意删除并进行重新拍摄，图像变得唾手可得，摄影开始失去了构思的过程，诸多无构思图像的拍摄造成现代社会中垃圾图像泛滥，这种图像的泛滥又使摄影失去其艺术性。高氏兄弟“我选择的沉默——《一部手机的可能性》

展览链接:

我选择的沉默——《一部手机的可能性》系列之 1

艺术家: 高氏兄弟

策展人: 郭宇宽

出品人: 苏倩

展览时间: 2016年12月3日—2017年1月3日

展览地点: 自在场头手机影像空间(北京西城区白塔寺东夹道26号)



展览现场



展览现场



高氏兄弟 石头也要发芽 限量数码版画 30 x 40cm



高氏兄弟 外面的世界 限量数码版画 45 x 60cm

高氏兄弟 我就是光
限量数码版画 30×40cm



高氏兄弟 我想拥有的是整个世界
限量数码版画 45×60cm





高氏兄弟 我选择沉默
限量数码版画 45 x 60cm



高氏兄弟 心见
限量数码版画 30 x 40cm



高氏兄弟 孤独是常态 限量数码版画 30×40cm

系列之1”展览希望通过手机摄影的方式，反思这种现实状况，力图用一部手机书写一段人类影像史。

随科学技术的发展，摄影器材不断更新换代，从最初的胶片相机到如今的数码相机，设备在不断完善的过程中也逐渐降低了对摄影者技术的要求，现代意义中的摄影技术大致等同于摄影装备，摄影进入“装备主义”时代。胶片相机的时代是需要胶卷冲洗才能最终成像，每张照片都需要摄影者付出时间、金钱和精力，所以每张图像都是精心挑选角度、反复推敲的结果，图像中蕴含着作者的期待与情感。而到了数码相机时代，作者可以在拍摄的多张照片中选择效果最好的，也无须进行复杂的冲洗过程，这种电子图像使人对于摄影，对于真实图像的情感变得麻木，摄影作品最重要的不再是情感，而是装备。在“装备主义”时代，一部分人认为谁的设备更先进，谁的作品就更胜一筹，实质上这种“装备主义”是反艺术的。高氏兄弟的手机摄影就是“反装备主义”，他们解剖和探索一部手机能带来多少可能性，倡导用手机书写一段人类影像史，希望人人都可以不需要专业设备也一样能拍出高水准的作品。

高氏兄弟曾说：真正对我们的艺术创作产生影响的是我

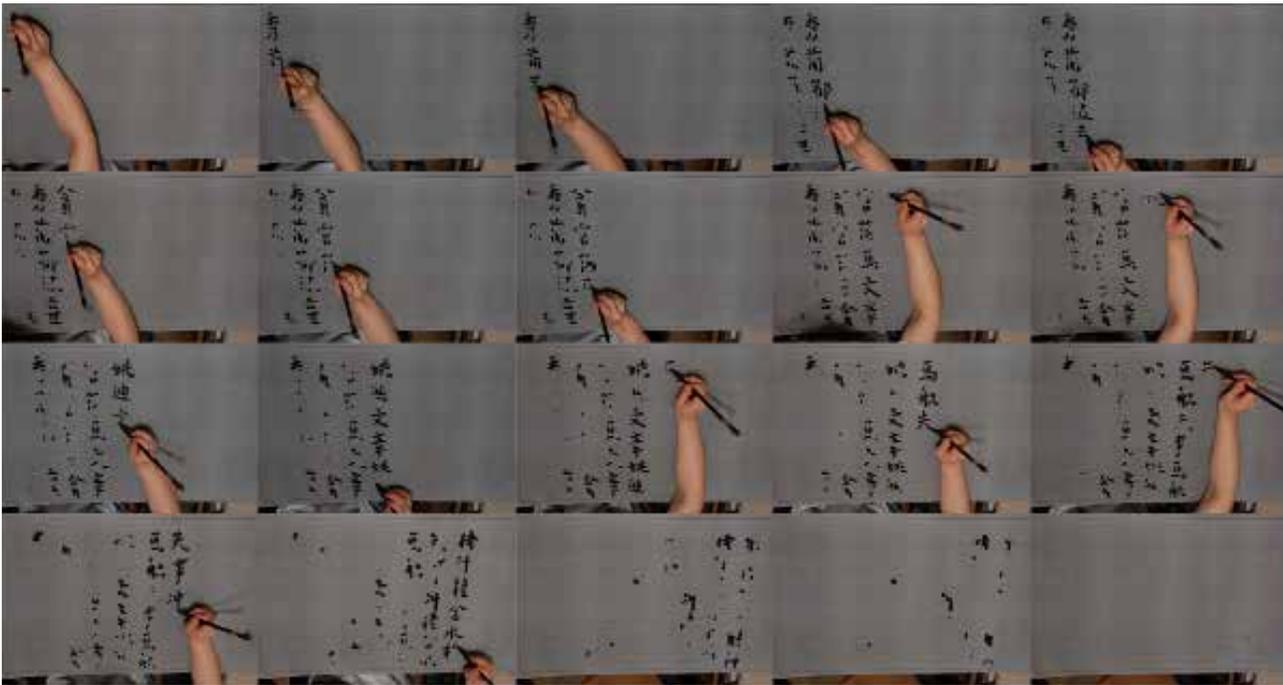
们的生存感觉与个体化的文化判断。艺术的根源来自生活，来源于对生活中美与爱、希望与自由的追求。而此次展览场地选择在自在场头——北京胡同里的一家民宿，就是为更好地将艺术与生活结合。艺术如果没有一个特定的生活气氛，就很难走进生活，与生活真正融合。本次展览所选择的作品都是富有观念性的生活场景，是高氏兄弟在日常生活中的随手拍摄。如作品《石头也要发芽》，是艺术家偶然看到窗台上洒落的石灰极具美感，就用手机摄影记录下这一幕场景，他希望用此类方式改变人们观察事物的方式。作品《自由》，拍摄的是艺术家站在一个围栏后看到的自由女神像，他认为人想要获得真正的活动自由，就必须冲破这种围栏的限制，我们每个人都是在一种不自由的状态中寻找自由。展出的每幅作品都是生活中随处可见的场景，但同时也都带有自身独特的观念。

据悉此次展览将持续到2017年1月3日。

朱立彰：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教师作品选登

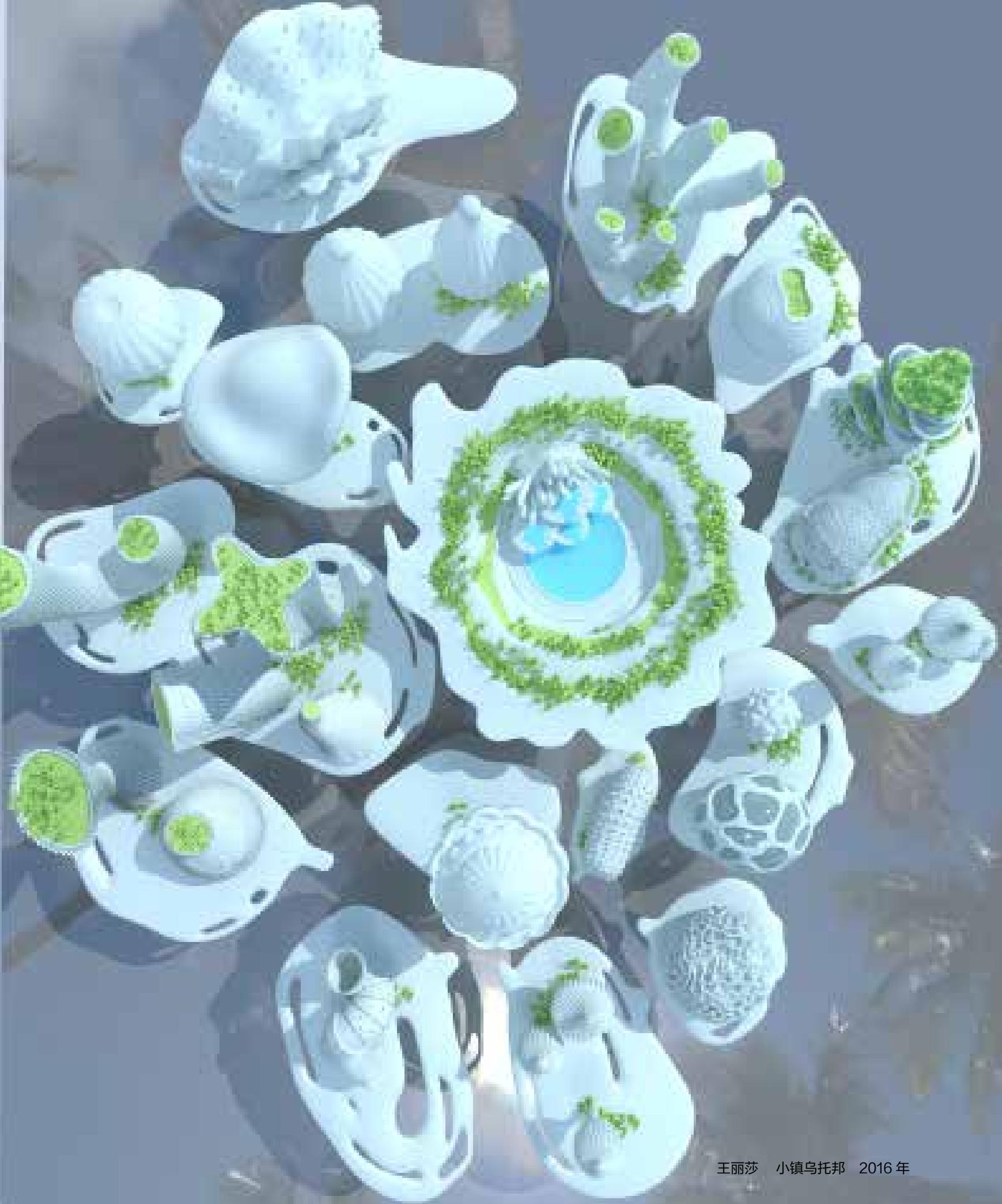
Selected Works by Teachers of Experimental Art School, TAFA



刘姝铭 无上清凉 截图

周旭帆 彼岸 纯棉无酸相纸 110×205cm 2016年





淨行

陈红汗
电影作品



陈红汗 淨行



王帅 此刻 我无语啊



张猛 青豆天堂之三 3D视频 5.20' 2014年



刘高峰 Sumeru mount / 须弥

王倾 河南





董大明 商眼

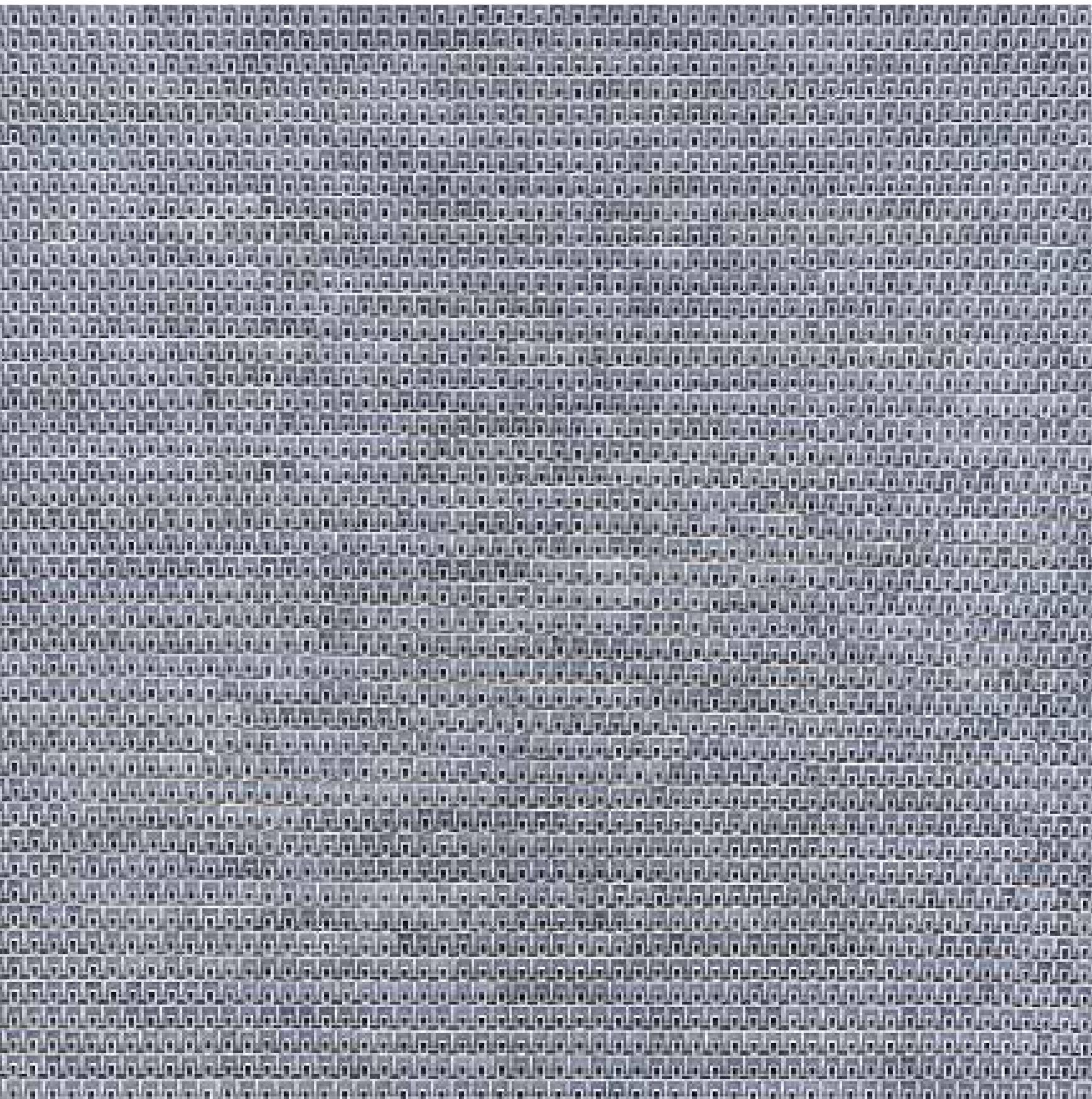
余春娜 大墙局部





高岩 青年当代艺术家案例 005 文本 2013-2016年
蒋旒 井 视频





许琦 unit 平面装置 100×100cm

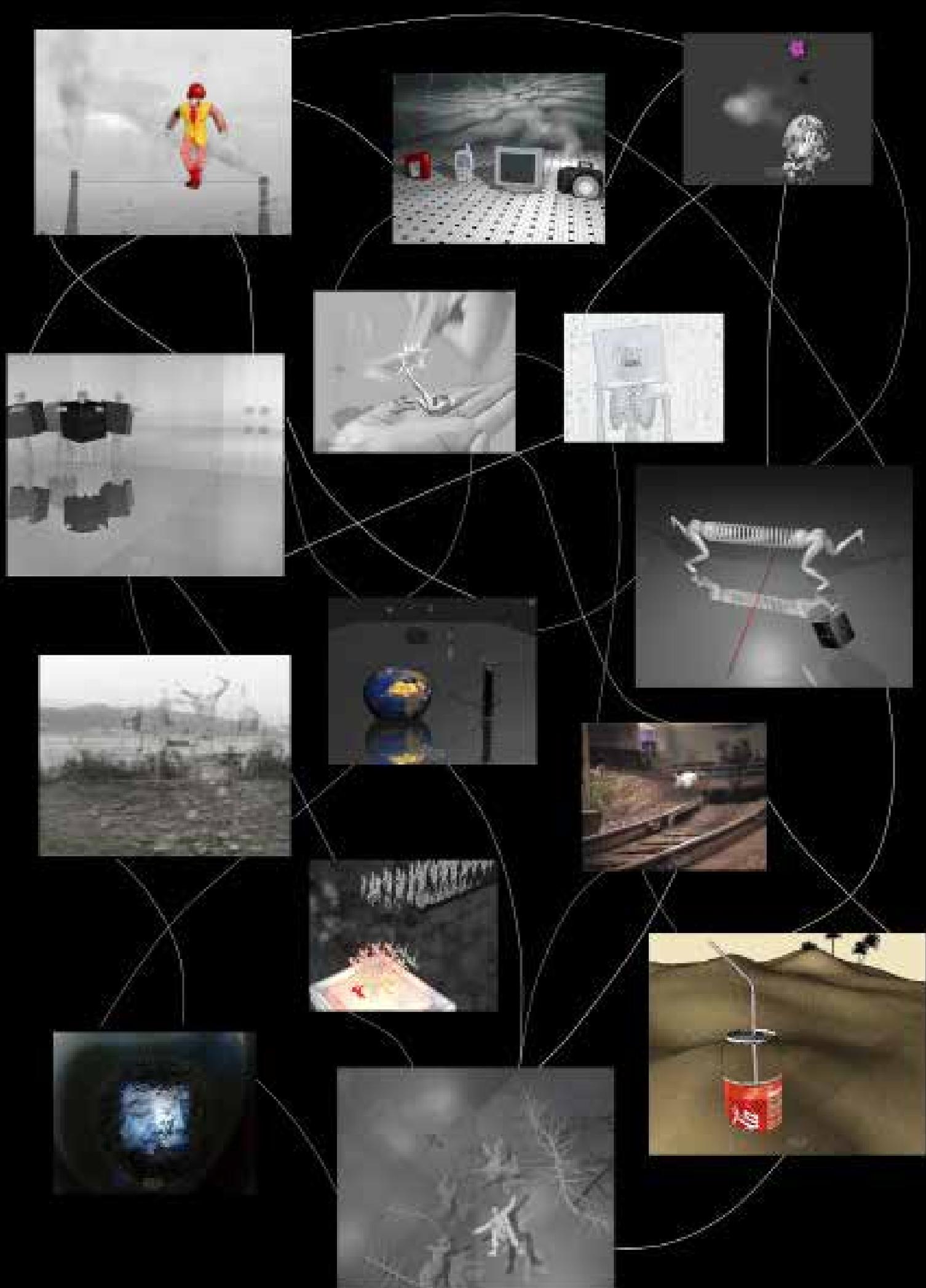


韩淑英 Past Love 透明树脂 旧物等 2014年

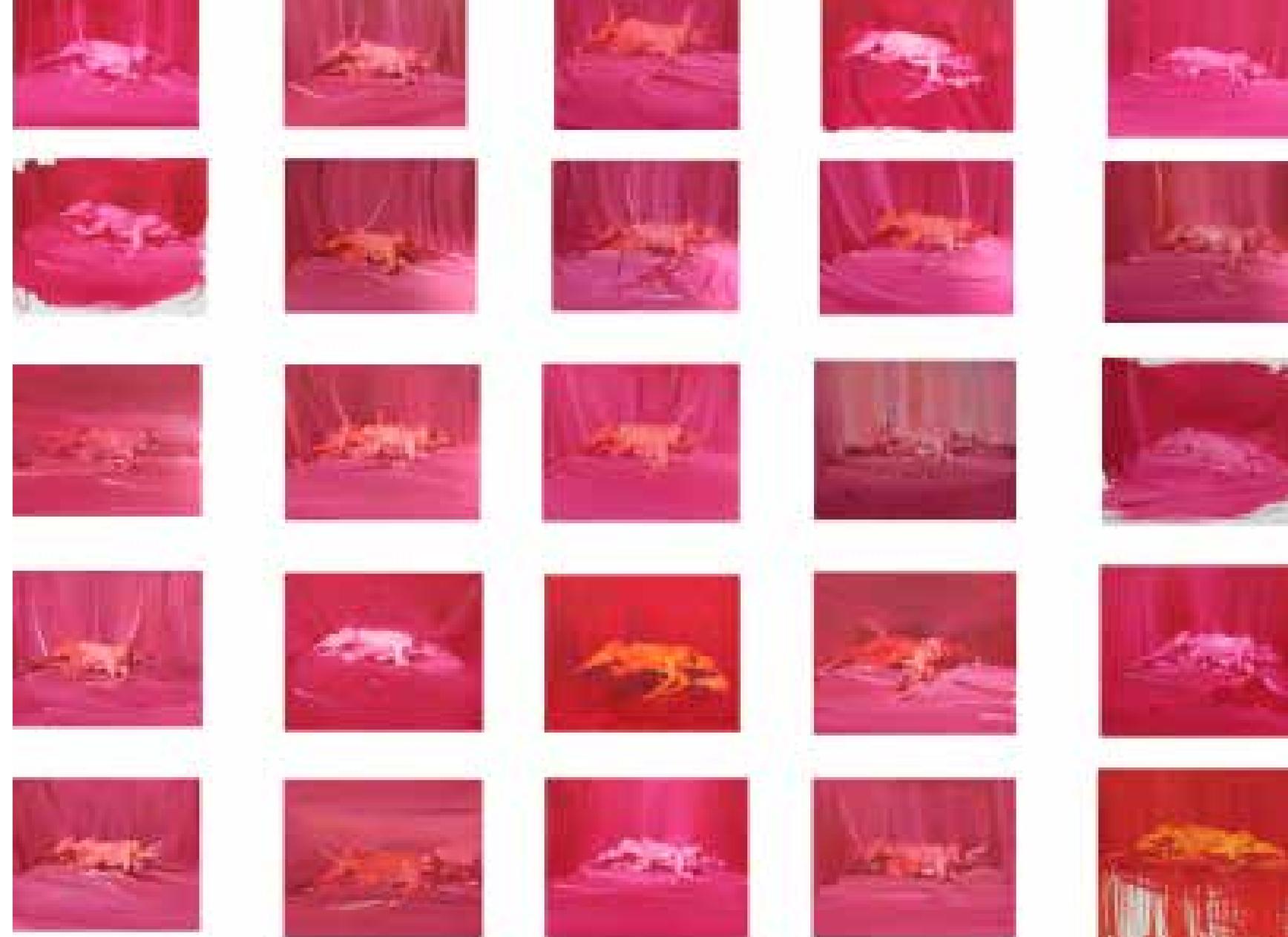


李蕊 迹茫



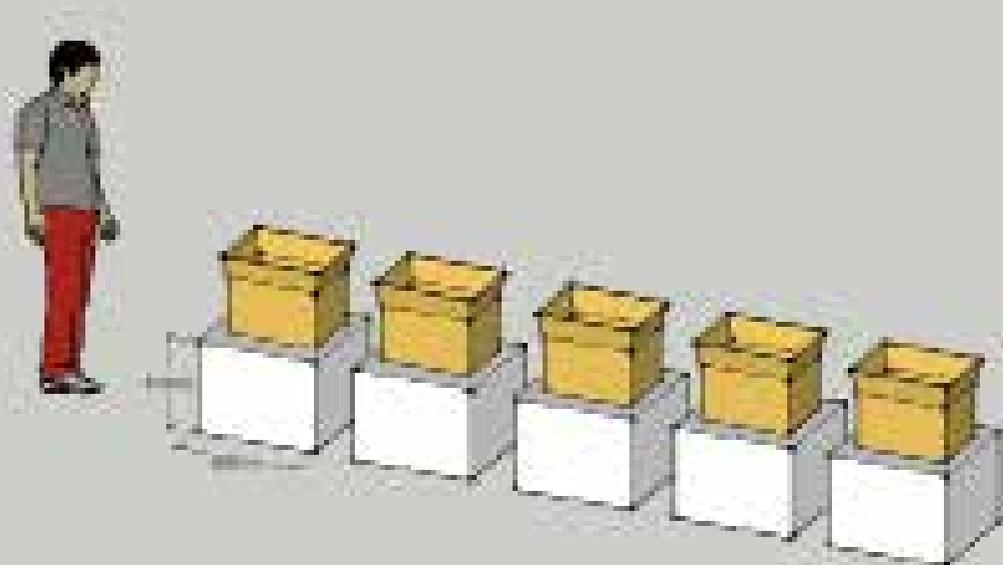


题材 (Mr. Balancer) DREAM OF LIFE【思维中断】 交互动画 2006年



李小涛 影像模拟28帧鹿 画布油画丙烯 排列方式可变 40×50cm×28 2014年

马良 展台

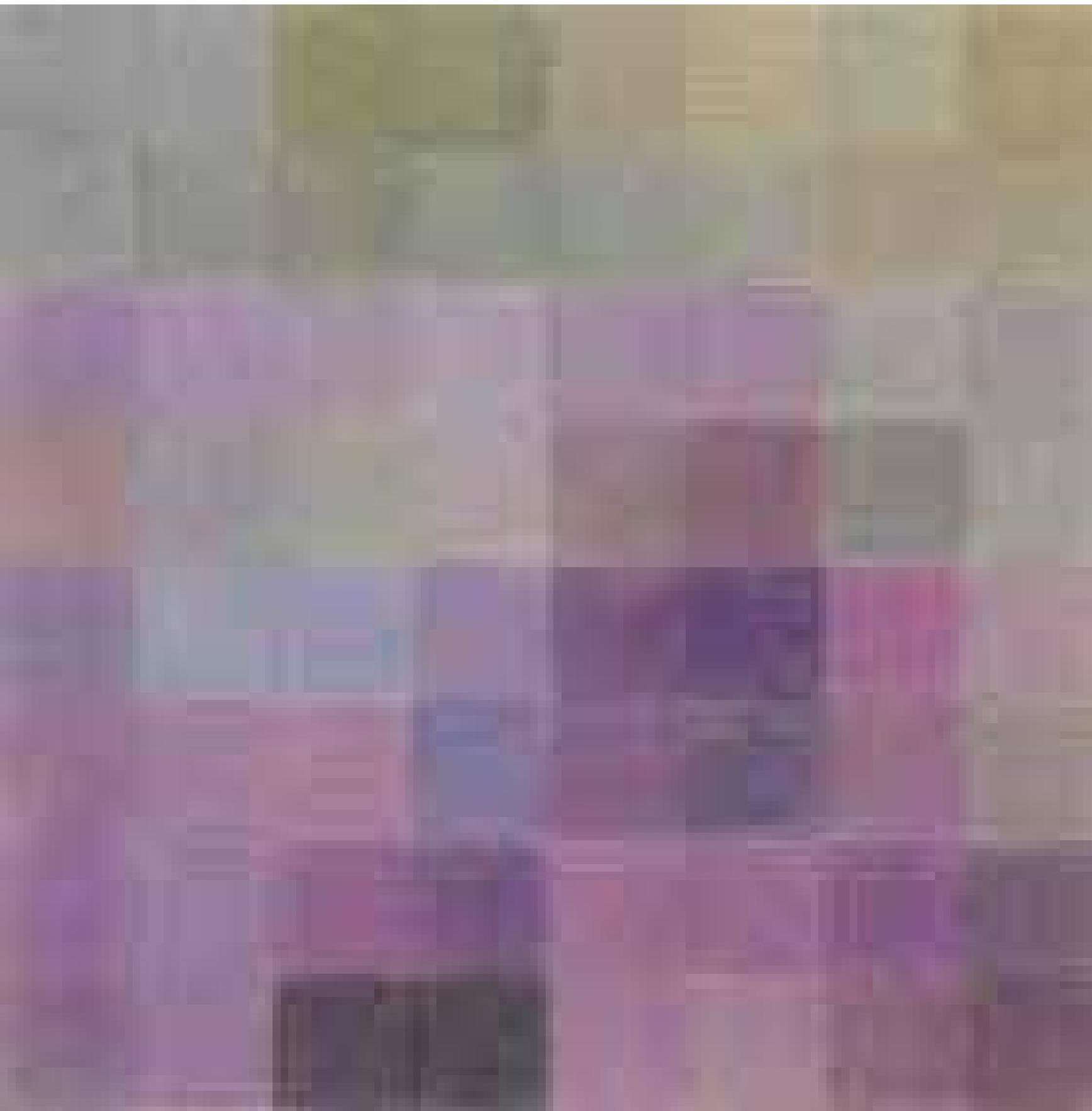




贾淳 夹层

刘晓姝 无人区







赵素梅 无法呵护之十六 布面油彩 180×140cm 2009年

动态影像创作方式的演变与发展

——从实验电影、录像艺术到数字动态影像

Developing Creative Methods of Moving Images:
from Experimental Cinema, Video Art to Digital Moving Images

岳明慧 郝锐文 岳中生 译 /Text by Yue Minghui and Hao Rui, translated by Yue Zhongsheng

摘要: 20 世纪的先锋派把以技术为基础的艺术（从摄影到电影，再到录像，直到虚拟现实以及介于其间更多的其他形式）引入到了曾经被工程师和技术人员占据的领域。从早期的实验电影、录像艺术到数字动态影像，他们把所有的新材料、新媒介都引入了艺术，为艺术创作带来了更大的自由。本文试图通过梳理动态影像的发展脉络及各阶段创作方式的演变与发展，来探讨动态影像这门艺术在新的技术语境中如何以不同的方式不断再现、更新和发展，为艺术创作提供更自由、更丰富、更多元的可能性。

关键词: 创作方式；动态影像；实验电影；录像艺术；数字动态影像

Abstract: In the 20th century, avant-garde artists introduced technology-based art (from photography, cinema, video to virtual reality, and many others lying between them) to the territory once dominated by engineers and technicians. They brought every new material and medium to art and rendered much more freedom to its creation. This paper attempts to examine the historical line of moving images and their creative methods in different stages, and explore how they as a genre of art represent themselves and grow in the context of new technologies to accommodate artistic creation with richer and more diversified possibilities.

Key words: creative method; moving images; experimental cinema; video art; digital moving images



梅雅·黛伦 午后的迷惘 1943 年
Maya Deren, Meshes of the Afternoon, 1943



安迪·沃霍尔 沉睡（左），帝国大厦（右）
Andy Warhol, Sleep (left), Empire (right)



维托·阿孔奇 主题歌 1973 年
Vito Acconci, Theme Song, 1973

一、实验电影

1. 实验电影的反叙事性

当我们谈论实验电影的时候，它经常被说成是“先锋的”。事实上，在“实验电影”一词当中的“实验”就很好地说明了这类电影的明显特征，它没有特定的表达框架，没有传统的故事情节，而是有极强的“反叙事性”。它用非常规的叙事顺序反对电影的叙事，去进行一种革命性的探索，更多的是用抽象的镜头、片段去强调电影的表现性，而不去

I. Experimental Cinema

1. Anti-narrativity

Whenever experimental cinema is spoken of, it is usually referred to as “avant-garde.” In fact, the word “experimental” can better describe its features: no definite expression framework, no traditional storyline, but showing strong “anti-narrativity.” In it unconventional narrative order is employed to attempt at a revolutionary exploration. Abstract shots and footages are used to emphasize the cinema’s expressiveness (rather than storytelling) to reveal abstract and subconscious tendencies



琼·乔纳斯 左侧, 右侧 1972年
Joan Jonas, Left Side, Right Side, 1972

白南准 电子高速公路 1995年
Nam June Paik, Electronic Superhighway, 1995

保罗·菲佛 约翰 3: 16 2000年
Paul Pfeiffer, John 3: 16, 2000

叙述故事, 进而去表现远离现实的抽象化和潜意识化的倾向性, 它倾向于对梦幻、恐惧、欲望的表达, 更注重象征化与心理化的表现。

2. 出现的背景

(1) 实验电影起源于欧洲的“先锋派”电影。第一次世界大战摧毁了法、德的电影企业, 只有美国电影得到发展, 逐渐形成了称霸世界以商业电影为主的电影工业。欧洲电影重新崛起, 不可能模仿和重复美国的电影模式, 因此他们只有在艺术上创新, 才能与美国的商业电影抗衡, 并建立自己的电影艺术。

(2) 文化上, 19世纪末20世纪初, 在欧洲逐渐兴起的现代主义文艺思潮进入电影。现代哲学中的存在主义哲学, 强调人的存在本质和人的自由选择; 现代科学的相对论, 改变了传统的时空观念; 弗洛伊德的无意识心理学等学说都为实验电影提供了文化的动机和背景, 影响了实验电影的创作。

3. 部分反叙事性倾向的实验电影

(1) 《幕间休息》1969年

雷内·克莱尔 (René Clair) 导演的一部没有故事情节的先锋派实验作品《幕间休息》, 以让人匪夷所思的情节完全摒弃了传统的具有逻辑性的叙事方式, 而是用镜头之间的具有相似性的视觉造型上的联系来代替。影片的前半部分是由许多并不相关的片段组成, 后半部分是一个比较连续的插曲。影片一开场的开炮, 然后便是下棋、射击、葬礼、复活的镜头, 直至最后消失闭幕, 这里面的每一件事情都以闹剧的方式滑稽地收尾。^①克莱尔用这种反叙事性的方式, 将没有必然因果联系的片段剪辑在一起, 抨击了资产阶级的习俗、风尚、文化和礼仪, 庄严的葬礼变成了一场疯狂滑稽的追逐, 体现了战后青年一代愤世嫉俗的精神状态。

(2) 《午后的迷惘》1943年

梅雅·黛伦 (Maya Deren) 的《午后的迷惘》用真实和幻觉互相交织的方式拍摄了自己, 这些镜头的剪辑违背常理, 影片由一个女人午后的梦境构成, 这个梦境出现了5次, 并且每次梦境的开头相同, 但每一次都采用了不同的视角和情

far away from reality. Experimental cinema is inclined to express dreams, fears and desires, and to represent symbolization and psychologization.

2. Historical Background

(1) Experimental cinema originated from European “Avant-garde” films. In the First World War French and German filmmaking businesses were ruined, while only the U.S. movie industry boosted and won worldwide popularity, mostly featuring commercial films. When European filmmakers set about rising again, it was impossible for them to follow the same steps that the U.S. counterparts had taken. Artistic innovation became their sole choice to compete against U.S. commercial films and build their own cinema art.

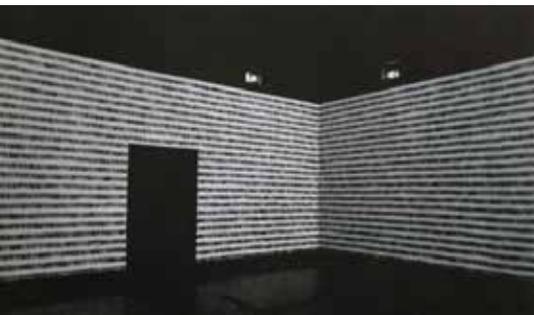
(2) Culturally, in the late 19th and early 20th centuries, modernist artistic thoughts emerging in Europe entered cinema. In modern philosophy existentialism emphasized the nature of human existence and the freedom of choice. In modern science relativity theory revolutionized traditional time-space ideas. And Freud’s unconscious psychology provided motive and background for experimental cinema, and shaped its creative practices.

3. Examples of Anti-narrative Experimental Cinema

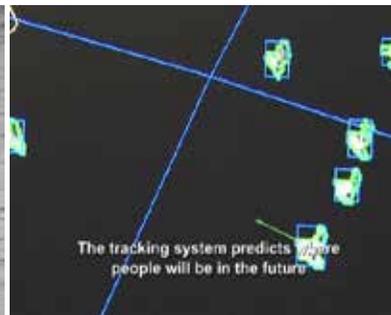
(1) *Entr’acte* (1969)

This film, directed by René Clair, is a plot-free avant-garde work. In a very surprising manner it rejects traditional logic narration, and replaces it with a connection between similar visual modellings of shots. The first half of the film consists of footages unrelated to each other, while the other half is a continuous interlude. *Entr’acte* begins with bombing, chess-playing, firing, funeral, and resurrection, and every event ends up in a farce-like manner until the end of the film.¹ In such an anti-narrative way, Clair links footages causally unrelated to each other, and criticizes bourgeois customs, fashions, practices, and etiquette, reducing a funeral, which should have been a solemn occasion, to a scene of crazy, funny chasing—a representation of cynicism in post-war youths.

Meshes of the Afternoon by Maya Deren is a self-videoing piece in a manner interwoven between fiction and reality. And shot editing is abnormal. The film consists of five scenes of a woman’s dream in the afternoon, which, though sharing a beginning, differ in visual angles and plots, leading to different outcomes. Deren used unconventional creative methods which were not seen in the then mainstream films—seemingly shaky shots, uneasy movements—successfully expressed the self at different levels and self-exploration as a woman.



米歇·鲁芙娜 余下时间 2003年
Michal Rovner, Time Left, 2003



Rafael Lozano-Hemmer, Under Scan, 2005

节表现同一件事情，由此导致不同的结局。她通过不同于主流电影的创作方式，用恍惚晃动的镜头，不安的动作，成功地表现了多个层次的自我以及女性的自我探寻和挖掘。

4. 意义何在

面对战后残酷的社会现实，许多艺术家开始采取逃避现实的态度，开始从外部世界返回到内心，曲折地表达艺术家对现实的愤懑不满和内心的苦闷焦虑。与其说实验电影在寻找形式上的反叙事性、纯粹性，不如说它们是在寻找一种新的语言表达。它们表现了远离现实的抽象化和潜意识化的倾向，强调影像本身对于内心精神世界的表现，认为电影是对世界和自我认识的表现和感受，是对世界及人的本性的思考，是对人生经验和审美经验的一种超越。这些都表明它是一种自觉的艺术样式，不同于电影诞生初期的杂耍性质。

实验电影用生活流手法（用事件的无逻辑组合）以及意识流手法（非理性的意识活动），来代替或打乱逻辑的情节结构。用非传统的碎片式镜头的拼接来破坏传统的技法。它是现代社会在人的精神生活和艺术生活中的反映，让人在表现、感官等方面更多地思考社会和思考人性，回归到自己的内心，对后来的录像艺术乃至新媒体艺术都产生了深远影响。

二、录像艺术

1. 录像艺术的客观记录性

到了20世纪60年代，录像艺术产生。虽然它同样是对叙事，但是与实验电影通过胶片拍摄演员的演绎来表现内心世界不同，录像最初的冲动是把目光所及的一切东西都记录下来，它不像实验电影那样精心地去编排、拍摄影片，对每个镜头精益求精，而是去客观地记录现实本身。此时屏幕上的影像更多地依赖于我们生活中可见的客观事物，只是艺术家通过高度个人化的方式利用摄像机把它们记录下来，再通过个人化的方式进行不同的呈现，以此来表达他们的观看方法和个人体验。并以此来说明世界本身并不仅仅是客观现实，它还包含意识的存在。

2. 出现的背景

(1) 1925年，英国工程师约翰·洛吉·贝尔德发明了电视机，电视用电波信号的方法即时传送活动的视觉图像。这样，过去只能在电影院里观看世界各地图像的方式，可以

4. Significance

Discouraged by the cruel post-war reality, many artists began to escape from the outside world and return to their inner worlds. They expressed their dissatisfaction and anxiety in a sinuous manner. Experimental films sought not so much formalistic anti-narrativity and purity as a new language expression. They expressed abstract and subconscious tendencies far away from reality. They emphasized the image expression of inner, spiritual worlds. For them cinema was a medium of expression and perception of the world and self-recognition, of rethinking the world and human nature, and of transcending life and aesthetic experience. All these proved it as a conscious genre of art, different from what it had been as a variety show at its outset.

Experimental films employed life stream (an illogical combination of events) and stream of consciousness (irrational conscious activities) to replace or disrupt logic plot structure. With unconventional fragmented shot pastiche to destruct traditional techniques, it was indicative of human spiritual life and art life in modern society, enabling the audience to reevaluate society and human nature and return to their inner worlds. This turned out to have produced far-reaching impact upon the coming video art and new media art.

II. Video Art

1. Nature of Objective Recording

The 1960s saw the invention of video art. Though similarly anti-narrative, it differed from experimental films, the latter revealing the inner world through shooting the actors' performance. The initial impulse of videoing, however, was to record everything that met the eyes, to objectively show what reality was, not to carefully arrange or deal with each shot as in experimental cinema making. Then the images on the screen more depended on objective things available to life. But the difference lay in that artists, in a highly individualized way, employed video camera to record and represent them in a different manner. By doing so, they conveyed their points of view and personal experience as well; they also demonstrated that the world itself was not a mere objective reality, which contained the presence of consciousness, too.

2. Historical Background

(1) In 1925, the British engineer J. L. Baird invented television, using radio wave signals to instantly transmit moving visual images. In this way, images around the world, which could be watched only in the cinema before, were selectively available to ordinary families. By 1953, two-thirds of American families had owned TV sets. By 1960 the availability rate was up to 90 percent. Television achieved

有选择地进入普通家庭。到1953年,已经有三分之二的美国家庭拥有了电视。到1960年更是达到了百分之九十,电视已经到了完全商业化的程度。美国人每天看电视长达7个小时,新的消费社会开始形成,广告巨头激发并保持着电视消费增长的势头。1965年,索尼公司开发了小型便携式摄像机以及相匹配的影像编辑系统。电视机和摄像机的逐渐普及,减小了过去因购买胶片的巨额费用所导致的创作局限,许多并不专业的视频爱好者和普通人也能够运用最新的技术进行影像的记录和创作,一种不同于电视和电影制作的个人写作成为可能。这对以电视等为展示工具的视频艺术的媒介革命起到了很大的作用。

(2) 此外,这个年代(20世纪60年代),是一个社会大变革的时代。当时许多欧美国家的青年人开始秉持着完全与其父辈们相反的价值观,学生的政治抗议活动、女权主义运动和性革命等,都是有助于录像艺术产生的文化背景。

(3) 1965年,韩国出生的艺术家白南准在纽约买了一部portapak摄像机,随后拍摄了教皇保罗六世访问纽约造成的交通堵塞。几个小时后,便在索霍区一家咖啡馆里播放了该视频。这天被看作是录像艺术的生日。

3. 录像艺术的观念性和它与表演、装置的结合

确实,“记录”是录像实践功能最直白的特征。早期的录像艺术确实把它作为现实的客观记录,这也充分体现了录像艺术“录(记录)”的功能。但如果录像艺术仅仅作为一种记录的方法,它就不可能成为一种真正的具有独立意义的艺术形态,只能是作为被动“记录”的机械工具。但是艺术家发现了“录像”作为新的艺术媒介创造艺术表现的手段,在录像艺术“记录”的基础之上,将之与表演和装置相结合,进而去表达自己的观点。

(1) 录像艺术的观念性

20世纪60年代的录像艺术观念,受当时媒体时代的刺激(电视对大众日常生活的控制),艺术家们开始批判、反抗电视节目这种主流媒体的陈词滥调。因此艺术家将录像当成新的语言和方法,借此来表达他们的创作意念。他们作品的主题经常就是“反电视”,因而录像艺术在诞生之初其观念性就十分明显。^②和那些跟在教皇后面拍摄新闻的记者不同,白南准生产的是一种粗糙的、非商业化的产品,是带有个人观点的表达。白南准发现了录像作为一种新媒介的记录功能,更是利用这一新媒介进行个人观点的呈现。白南准曾这样说:“电视已经占领了我们所有的生活,现在我们要回击。”

20世纪60年代中期,安迪·沃霍尔(Andy Warhol)拥有了他的第一部手持摄录机,他在1965年用它所拍摄的《工厂日记》,记录了工厂里的各种活动,包括人们的日常生活,如吃饭、睡觉或对着摄录机说话等等。他的作品《沉睡》,更是用摄像机拍一个男人睡觉的一分一秒,长达六个小时,这恢复了摄影机的原始功能——记录。其1964年的作品《帝国大厦》,用单一的固定机位拍摄了纽约帝国大厦从傍晚到

full commercialization. The average daily hours which Americans spent on watching TV was up to 7 hours each. Thus a new consumer society came into being; advertising giants stimulated and maintained growth momentum in TV consumption. In 1965, Sony developed a small, portable camcorder and a matching image editing system. The increasingly popular TV sets and camcorders freed creation from limitations due to huge costs incurred in film purchase. Video amateurs and common folk could use the latest technology to record and create images. Personal writing different from that in TV and filmmaking became possible. This played a great role in the media revolution of video art as a display tool, say, television.

(2) In addition, the 1960s were full of social upheavals. Millions of European and American youths began to hold values quite opposite to their parents'. And student political protests, feminist movements, and sexual revolution all contributed to the birth of video art.

(3) In 1965, the Korean-born artist NamJune Paik bought a portapak camera in New York. Later, he filmed the traffic jam caused by Pope John Paul's visit to New York. Only after a few hours, the video clip was played in a Soho café. That day was regarded as video art's birthday.

3. Video Art: Conceptuality; Combination with Performance and Installation

Admittedly, “recording” is the plainest practical video function. Early video art did take it as a realistic, objective approach, fully typical of this genre. However, if not going further, it would remain a passive, mechanical “recording” tool, not a truly independent form of art. Then artists discovered creative methods of video as an innovative medium—combining it with performance and installation to express their viewpoints.

(1) Conceptuality of video art

In the 1960s art ideas were stimulated by the media age (the control of TV over the daily life of the masses), and artists began to revolt against clichés prevalent in TV shows as a form of mainstream media. Therefore, they embraced video as a new language and method to voice their creative ideas. The theme of their work was often “anti-TV.” So video art showed obvious conceptuality at its early stage.² Unlike reporters who followed Pope for news photos, NamJune Paik aimed to produce a rough, non-commercial product, an expression of personal views. He discovered the recording function of video as a new form of media, and highlighted the new medium for individual presentation. The artist announced: “TV has occupied all aspects of our life. Now it's time we fought back!”

In the mid-1960s, the film-maker Andy Warhol owned his first hand-held camcorder. With it he produced *Factory Diary* in 1965, recording various factory activities including workers' daily life, such as eating, sleeping or talking to the camcorder. His work *Sleep* even videoed every minute, every second of a man's six-hour sleep, which restored the original function of the camcorder—recording. Another example is his *Empire* (1964). At a single fixed position he videoed the change of the Empire State Building in New York City for eight hours from evening to daybreak. It was by such real-time, consistent shooting that he recovered the original recording function of the camcorder.

(2) Video art: combining with performance

Influenced by performing art, early video art could be seen as a mere record of performance at a certain level, or later called “performing act.” Video artists aimed the camera at parts of their body and asked questions about what they meant as far as “humans” were concerned.

清晨八个小时时间的变化。他通过这样真实时间的一致的拍摄，恢复了摄像机的原始记录功能。

(2) 录像艺术与表演的结合

录像艺术受表演艺术的影响，早期的录像艺术在某个层面上可以看作是表演的单纯记录，或后来被称为“表演性的行为”。他们将相机对准自己身体的局部并就这些部位在“人”的范畴内意味着什么提出疑问。

维托·阿孔奇 (Vito Acconci) 在 1971 年摄制的几部单信道黑白录像作品，将摄像机对准自己，把媒体引向自身，直接对观众说话，以探索观众（或窥淫癖者）和被观看主体之间的关系。在其作品《主题歌》(1973) 中，他躺在黑白条纹沙发前的地板上，占整个画面 2/3 的面部和观众对话：

“我要你进来。”无休止地邀请观众和他一起加入到镜头里面去。他从一个男性的视角揭示了电视图像给观众带来的虚假联系，并且反映出了电视媒体给人的错觉——亲和性。

琼·乔纳斯 (Joan Jonas) 的作品《左侧，右侧》，用一种更古怪的方式摆弄摄像机和镜子，她让观众在看到镜子里的反向图像时一时分不清左边和右边。为了增加观众的困惑，她还不断故意地重复说“这是我的左边，这是我的右边”，直到观众再也无法分辨出到底哪个是她的左边，哪个是她的右边，从而打破观众和电视图像之间的联系。和阿孔奇相同，乔纳斯也拍摄自己，进行表演。但是她打破常规视角，用涉及自己身体的方式创造一个引人注目的个人女性主义形象，她说：“我利用录像来拓展自己的语言，诗歌般的语言。录像对我来说，是让我能够全身心投入探索语言的一个空间元素。我可以爬进去，待在里面探索。”

(3) 录像艺术与装置的结合

无论是简单的记录，还是个人的表演，看似无限的可能性和相对较低的负担能力，使得录像艺术对在媒体饱和时代成长起来的年轻艺术家越来越有吸引力。录像既是参与媒体的方法，也是对媒体过度反应的方法，同时也是一种对传达个人信息进行呈现的手段。艺术家的创作项目在物理尺寸和表现范围上已经变得更为广大，而创作的主题却越来越个人化和个性化。许多艺术家已经开始创建复杂的媒体装置了，他们可以控制的不仅是图像，而且还包括他们自己设计的在完整的环境中观看图像的背景。^③

白南准的录像装置作品《电子高速公路》(1995)，是在展厅中堆放了几十个显示器，看起来像一个通用数据库那样接二连三的图像，有世俗政治、自然界的核爆炸等。装置的整个外形是美国版图的缩影，即美国大陆由 313 台电视机装置组成，阿拉斯加 24 台，夏威夷每个岛 1 台，用钢结构制作的国界、霓虹灯、200 瓦音响系统等等。白南准的这个高速公路到处是媒体文化的碎屑，但他仍然用这些闪闪发光的形象警告战争和文化上的动荡。

玛丽·卢西尔 (Mary Lucier) 的作品《斜屋》，是把汽车经销商改过的内部空间变成没有窗户只有显示器的石膏板房。她认为这个建筑环境是关于图像和声音的：露天的房子

Vito Acconci produced several single-channel black-and-white video works in 1971, aiming the camera at his own body, and bringing the media to himself, directly speaking to the audience to explore the relationship between the viewer (or voyeur) and the viewed. In his work *Theme Song* (1973), he was lying on the floor before a sofa with black-and-white stripes, with his face occupying two thirds of the whole screen. He unceasingly invited the audience to join his scene by speaking: “I want you to come in.” From a male’s perspective he revealed a false connection that TV images brought the audience, and reflected an illusion that TV as a medium gave the viewer—affinity.

Joan Jonas, however, videoed her *Left Side, Right Side* by fiddling with the camcorder and the mirror in such a weird manner that the audience was confused, unable to tell left from right when seeing the reverse images from the mirror. To further the audience’s confusion, she deliberately repeated: “This is my left side, this is my right side” until the viewer was thrown into complete bafflement, and the connection between them and TV images was disrupted. Like Acconci, Jonas also videoed herself for the purpose of performance, but in an unconventional approach to create a compelling feminist image as an individual in a way that involves her own body. She remarked: “I use video to expand my language, a poetic one. For me video is a spatial element that helps me devote myself to exploring language. I can crawl in and stay there exploring so.”

(3) Video art: combining with installation

Whether for simple recording or for individual performance, video art increasingly appeals to young artists who have grown up in an age saturated with media, with its seemingly infinite possibilities and relatively low affordability. Videoing is not only a method of participation in media, of overreaction to media, but also a means of representation of personal information. So far, artists have gained access to creative projects in a much wider range of physical size and expression. They, too, have had more personal and individualized creative motifs. Many have begun to create complex media installations. Now, apart from images, they can control the background which they design, and where images can be viewed in a complete environment.³

NamJune Paik’s video installation *Electronic Superhighway* (1995) includes dozens of television monitors piled in the exhibition hall, which look like image series in a universal database, involving secular politics and nuclear explosions in nature. The exterior of the installation is a miniature of the United States’ territory, consisting of 313 television sets marking the Continental U.S., 24 marking Alaska, one marking each Hawaii island, with national boundary made of steel structure, neon lights, and a 200-watt sound system. The superhighway is suggestive of crumbs of media culture, and the artist warns of war and cultural turmoil with these illuminating images.

Mary Lucier’s work *Oblique House* is a plasterboard room in which the interior altered by a car dealer has no window but a television monitor. She thinks that the building environment is about image and sound: inside the house in the open air is dark, and the TV monitor provides views that cannot be seen through the window; and that the work can go deep into the soul of the modern mind. The artist Adrian Piper in his *What It’s Like, What It Is #3* (1991) inlaid the monitor in each side of the white box. The monitor illustrates the head of a black from different angles, and the video shows the black’s angry signs against racial discrimination: “I AM NOT LAZY!” “I AM NOT VULGAR!” “I AM NOT HORNY!” Here we see Piper of multiple identities:

里面是黑暗的,电视监视器提供的是窗户上看不到的景色,因而也能更加深入到人们的灵魂中去。艺术家安德里安·派普(Adrian Piper)在其作品《像啥就是啥#3》(1991)中,将显示器镶嵌在白色盒子的每个侧面中,显示器的内容是从不同角度显示黑人的脑袋,并且视频内容是黑人对种族歧视愤怒的反驳:“我不懒”“我不庸俗”“我不色”等等。这里我们可以看到派普的多重身份:知识的、艺术的、种族的和个人的。

4. 意义何在

录像最初的冲动是把目光所及的一切东西都记录下来,它不像实验电影那样精心地去编排、拍摄影片,对每个镜头精益求精,而是去客观地记录现实本身,再由艺术家进行编排。此时屏幕上的影像更多地依赖于我们生活中可见的客观事物,艺术家通过高度个人化的方式利用摄像机把它们记录下来,再通过个人化的方式进行不同的呈现,去回击图像的泛滥和商业化,进而带来了新的观看方法和个人体验。作为20世纪60年代前卫的影像艺术,在动态影像的范畴内,它对影像语言进行的改造有着领头羊的作用。录像艺术与表演、装置等结合这一不局限于创作形式的宽容的创作姿态,对于后来的数字影像创作有很大的影响。随着数字技术的应用,录像艺术既存在于更广泛的媒体文化中,又游离之外,这种处境上的矛盾越来越尖锐,录像艺术家也必须定义一个独特的艺术空间,去体验时代精神上更大的自由和空间,在那里,叙述、感知和对视觉的期望都将被重新洗牌。^④

三、数字动态影像

1. 数字技术对影像的重新编码

新的数字动态影像艺术在发展中远远超出了当初录像艺术作为呈现和记录手段的含义,而是成为一种以数字动态影像为核心媒介载体的多种影像处理和装置环境综合使用的影像艺术。它对图像的结构、叙事话语系统重新由数字技术进行编码,影像叙事也好,非叙事也好,它都是以超链接的媒体整合方式——非线性编辑的各种拼贴手法,及录像装置的立体拼贴和互动艺术对观者经验的开放,最后落实成多媒体艺术的链接方式——为观者提供了非线性的审美体验。^⑤数字技术的应用带来的新能力给图像以无限的伸展性,采用数字技术的艺术家现在能够引入的新形式是“创作”,而不是像从前那样机械地去记录客观现实。以前,尽管图像可以在电影中被编辑或能够用蒙太奇手法进行再创作纳入其他图像,但一旦转移到数字语言,那么图像中的每个元素都可以被计算机所修改。图像在计算机里就是无数个信息,而所有的信息都可以被操作。

在当今的影像展览中,“录像艺术”这一概念已经不能包含现今所有的动态影像作品。首先是以非摄像机非录制方式创作的影像作品,例如,由Maya、After effect或其他电脑软件绘制的虚拟影像。利用电脑的数字技术的后期软件可以随意对数字影像素材进行剪辑和处理,非线性的编辑方式取代了从前的线性编辑方式。网络这一全新的传播平台也给

intellectual, artistic, racial, and individual.

4. Significance

Unlike experimental cinema, in which film organizing, shooting were carefully treated, video had an initial impulse to objectively record everything that met the eyes, the reality itself, which, then, would be left to and organized by the artist. In this context the screen images depended more on objective things available to our lives; the artist would record them with a camcorder and present them in a highly individual way, to counter-balance image abuse and commercialization, thus creating new viewing methods and personal experience. Video art as an avant-garde genre in the 1960s served as a role model in language transformation within the context of moving images. Its combination with performance and installation—a more tolerant creative mode—has had great impact upon later digital image creation. With the application of digital technology, video art, on the one hand, existed in a wider range of media culture; on the other hand, it kept certain distance from the culture. Such a predicament had become so worse that video artists had to define a unique art space to experience a greater freedom, where narration, perception and visual expectations would be reshuffled.⁴

III. Digital Moving Images

1. Digital Technology: Recoding Video

Emerging digital moving image art has gone far beyond early video art in terms of implications as a means of presentation and recording. It has become an image art with comprehensive use of multi-image and installation environments centered on digital moving images as a core media carrier. Digitally, it recodes image structure and narrative discourse system. Either in narrative or non-narrative mode, it provides the viewer with non-linear aesthetic experience in a hyperlink media integration way: various collage techniques by non-linear editing; 3-D collage of video installation; multimedia art link resulting from interactive art open to the viewer experience.⁵ Applied digital technology has created new capabilities and offered images endless extensibility. What digital technology artists can do now is to introduce a new form of “creation,” rather than mechanically record objective reality as they did before. Previously, images could be edited in the movie or be recreated with a montage, and included into other images. However, once they are transferred to digital language, every element in them can be computer-modified. In fact, images in the computer are numerous pieces of information, each of which can be operated.

In present-day video exhibitions, the concept of “video art” cannot cover all today’s moving image works. The first kind is non-recorded or non-videod, e.g. virtual videos drawn by Maya, After effect or other computer software. Moreover, digital image material can be easily edited or treated with digital late software; non-linear editing has replaced previous linear editing. The Internet as a completely new communication platform makes real-time interaction with works possible. So, digital moving images, to a certain extent, have had new features in the context of today’s new technology that “video art” did not have.

2. Historical Background

With the development of science and technology, especially the use of computer digital image processing, digital editing and virtual imaging technology, network and interactive technology, great changes have taken place in material production; hence new breakthroughs in human thinking ways. It is against such a historical background that digital images emerged and gained momentum. Of course, there is another cause that visually, the viewer has had aesthetic fatigue over traditional video

作品带来了实时的互动性。如此一来，数字动态影像在当今这个新的技术语境当中在一定程度上扩展了“录像艺术”这个词本身所不具备的特征。

2. 出现的背景

随着科技的发展，特别是计算机数字影像处理、数字编辑和虚拟影像技术以及网络和互动技术的运用，不仅给人们的物质生产带来巨大的革新，也给人的思维方式带来了新的突破。就是在这样一个前提下，数字影像出现并得以发展。当然，这之中还有人们对于传统录像艺术视觉感官上的审美疲劳。运用这种技术和技术的联盟，影像技术变得更加易于掌握和使用，材料本身对于艺术家想法的限制逐步消失，艺术家在创作作品时对于媒介技术的应用有了比以往更大的自由，从而也带来了更大的创作激情。图像不再孤独，而是相互关联的，不再是艺术中只有唯一的图像，如今已经是无数的图像，以复合方式重组观众眼睛的自然振动。^⑥

3. 数字动态影像作品

(1) 重新定义动态影像的叙事

法国艺术家皮埃尔·于热 (Pierre Huyghe) 的作品《再造》(1995) 重演了艾尔弗雷德·希区柯克 (Alfred Hitchcock) 1953 年的影片《后窗》。在他的每一部作品中，于热都雇佣业余演员去完成原来电影的场景。于热说：“在拍摄之前的几个小时，演员才看到他们的台词，这正是他们的问题，口吃、忘词等所有实时的东西都在他的实时记录之中。”于热的数字录像技术利用的是电影技术（借助滑轨小车和跟踪镜头等），但不在叙事上做到完整，从而降低了电影的叙事效果，进而创造了观众和表演行为之间的新关系。

和于热在作品处理上有相似亲和力的是英国艺术家道格拉斯·戈登 (Douglas Gordon) 1993 年的作品《24 小时惊魂记》。它是把希区柯克的恐怖电影《惊魂记》以每秒两帧的速度重新进行播放，他并没有对原来电影的叙事内容进行改变，而是利用数字后期技术，将其变为无声，并将整个电影从原来的 109 分钟变成 1440 分钟，也就是整整 24 小时。这些放慢的镜头，如同一张张照片一样非常缓慢地重现在我们的面前，而且这些画面又似曾相识。在被他延迟拉长的时间里，每个细节都显露无疑，原来那些令人恐惧的镜头在这样缓慢的进程中变得不再恐怖，每个镜头、每一秒钟似乎都产生了新的意义。

(2) 数字动态影像的非叙事性

美国艺术家保罗·菲佛 (Paul Pfeiffer) 利用后期制作数字编辑技术，对拍摄的视频进行重新创造和定义。在《约翰 3: 16》(2000) 中，艺术家将五千帧的投篮动作利用数字技术进行修改，并重新给他们定位成以黑人男性为偶像，以此来突出篮球运动，并呈现一种沮丧的男性黑人体育玩家的表演片段。他的另外一些作品，也同样利用了数字技术进行了重新创造，例如，从观众视野中抹杀了 NBA 和拳击等主角。艺术家利用数字技术创造了一种新的叙事方式和新的时间概念，图像不再是孤独的、固定的，而是重组的、相互关联的、

art. Owing to the blending of art and technology, imaging technology becomes easier for command and use. The limits to artists' ideas due to material itself begin to wane. Artists have obtained more freedom than ever to use of media technology in creation, thus having greater creative passion. The image is no longer solitary; it is solidary. There is no longer a unique image as in art, but the manufacture of countless prints, a vast panoply of imagery synthetically reproducing the natural restlessness of the spectator's eye.⁶

3. Works of Digital Moving Images

(1) Narrative of moving images redefined

The French artist Pierre Huyghe's *Remake* (1995) is a remake of Alfred Hitchcock's film *Rear Window* (1953). In fact Huyghe would hire amateur actors to complete the original film scenes in each of his works. He said: "Only a few hours before the actual shoot could they see their lines. And that was exactly their problem. Everything—stammering, forgetting lines—was included in real-time recording." As to digital video technology he used film technology (with the help of a small sliding-rail vehicle and tracking lenses, etc.). But his narration was incomplete. Therefore, narrative effect in his films was lowered, and a new relationship was successfully created between the audience and the performance behavior.

A similar example of affinity in image treatment is *24 Hour Psycho* (1993) by the British artist Douglas Gordon. It is a replay of Alfred Hitchcock's horror film *Psycho* at a speed of two frames per second. Gordon made the original film a silent one with digital post-technology. He did not change its narrative contents, but extended its period from 109 to 1440 minutes, exactly 24 hours! These slowed-down shots are like a collection of photos which we have met somewhere, reappearing before our eyes at an extremely slow pace. In the prolonged length of time, every detail is so unmistakably clear that shots are no longer that frightening as they were; every shot, every second seems to give rise to a new meaning.

(2) Non-narrativity of digital moving images

The American artist Paul Pfeiffer used postproduction digital editing technology to recreate and redefine ever-made videos. In *John 3: 16* (2000), he digitally altered five thousand frames of the act of basketball shooting, and re-positioned them to help establish male blacks as idols, so as to highlight the event and present a performance clip of a frustrated male black sports amateur. Likewise, he used digital technology for recreation in his other works. For example, he removed leading roles in NBA and boxing from the view of the audience. Therefore, the artist successfully created a new narrative mode and a new concept of time by digital technology. Thanks to his effort, images are no longer solitary, fixed, but reorganized, solidary, and recreated, synthetically reproducing the natural restlessness of the spectator's eye; and the spectators will question the truth of experience while watching his work, and will face the task of creating their own experience and meaning of life.

For the Israeli multimedia artist Michal Rovner, however, any individual trait of life that she shoots is less identifiable after complex digital editing is done. Her videos are full of hundreds of small, silent characters in simple clothes. Her work *Time Left* (2003) is a huge, wall-to-wall video installation, which she made with digital editing tools. In it outlines of thousands of protesters march on, row after row, toward an unknown destination, together with buzzing electronic music. This is a narration without certain plot, an abstract scene, reminiscent of the condemned prisoners or survivors of the Tianqi Accident (also known as Wanggongchang Explosion, a mysterious tragedy that happened to

再造的，以新的复合方式重组观众眼睛的自然振动，观众观看作品的同时引发对经验的真实性怀疑，同时也面临着建立他们自己的体验和对于生活的意义。

以色列多媒体艺术家米歇·鲁芙娜（Michal Rovner）的作品经过复杂的数字编辑之后，她拍摄的任何生活对象个人特质的可识别性都削弱了。数百个小的、默默无语的、穿着简单的人充斥着她的视频。她利用数字编辑工具创作的作品《余下时间》（2003）是一个巨大的墙对墙的影像装置，成千上万的人物的大致轮廓，一排排整齐地向一个不可知的目的地游行，并伴随着嗡嗡的电子音乐声。这没有一定的故事情节叙事，是一个抽象的场景，让人联想起天启事件（又称王恭厂大爆炸，是天启六年即1626年明朝首都北京发生的一场神秘的大爆炸事件）的死因或幸存者，又或许它只是朝圣者主动走向一个预期的宗教启示仪式，它也确实意味着太多的东西，让人在震撼当中进行思考。对于鲁芙娜来说，数字编辑工具用于表达她自己的想法。

（3）交互数字动态影像

在“交互数字动态影像”中，我们更注重作品本身的互动所带来的体验，影像越来越多地改成体验，它是一种观众直接参与作品的艺术形式，作者在创作构思的时候就已经把观众考虑进去，作为作品一个不可缺少的组成部分。通过交互的方式给观众带来体验，这就有别于传统艺术作品通过视觉被动消费和心理暗示影响观众，这时叙事或非叙事显得并不重要，重要的是观众在互动的参与当中有所体验。这些交互艺术作品大多是基于计算机控制和各种传感器，通过采集观众的行为、动作、温度甚至语言等各种数据信息，经过处理之后再反馈给观众。它在作品和观众之间构建了新的对话机制，使每位观众都能在艺术家创造的交互环境中得到自己的体验与感受，也为艺术家们提供了一种手段，让观众以积极的方式介入对社会问题的关注。

波兰艺术家塔马斯·沃里克斯基（Tamas Waliczky）在1994年的互动影像装置《道路》里玩起了视角变换游戏。当观众走近一个放置在一个长长的走廊尽头的投影屏幕时，屏幕上的图像随着观众的移动逐渐变小，从而获得反常理的体验。新情境和表达本身就能产生意义，这也直接导致了感知信息方式的变革。

拉斐尔·洛扎诺·汉莫（Rafael Lozano-Hemmer）的作品《Under Scan》（2005），则通过跟踪感应器和多重影像技术，让每位参与者都可以自己打开一个属于自己的艺术影像作品。在作品投影范围内，观众被计算机化的跟踪系统监测，这将会激活投射在他们身体阴影下的视频肖像。观众将他们“唤醒”，与之进行视觉的接触、身体的互动甚至是语言的互动。当观众走开时，肖像会最终消失。这个系统可以允许80人在1200平方米的面积内同时参与互动。每7分钟，整个项目停止和复位。跟踪系统是在一个短暂的“插曲”照明序列显示，该项目全部由计算机监控系统采用校准网格。

the capital of Beijing in the sixth year of the reign of Emperor Tianqi, i.e. 1626, during China's Ming Dynasty). Or, perhaps they are pilgrims parading just toward an expected ritual of religious revelation. This, indeed, is full of so many implications, which set the audience thinking after the visual impact. For the artist, digital editing tools are for expressing her individual ideas.

（3）Interactive digital moving images

In “interactive digital moving images,” more attention is paid to the experience that the interaction of the work itself brings; images are increasingly transformed into experience, an art form that allows the audience to directly involve in work. The reason is that the artist has taken the audience as an integral part of the work into account while conceiving the work in mind. Such an interactive approach brings the audience experience, differing from that in any traditional work which influences the viewer through passive visual consumption and psychological hints. At this moment, what matters is no longer narrativity or non-narrativity, but experience available to the audience through interaction. Most of these interactive artworks are based on computer control and various sensors, by collecting the audience's behavior, gestures, temperature and even language and other data information, and then feeding them back to the audience after processing. Hence a new dialogue mechanism between the work and the audience. Thus, every viewer is enabled to earn a personal experience in the artist-created, interactive environment. This also offers artists a means of leading the audience in a positive way to social concerns.

The Polish artist Tamas Waliczky played a perspective-shifting game in his interactive video installation *The Way* (1994). When the viewer approaches the projection screen placed at the far end of a long corridor, the screen images gradually diminish as he comes up closer, thus gaining an abnormal experience. Since a new context or expression itself can generate meaning, this also directly leads to a changed way of information perception.

Rafael Lozano-Hemmer's work *Under Scan* (2005) allows each participant to open a video artwork belonging to himself or herself through tracking sensors and multi-imaging technology. Within the scope of projection, the audience is detected by a computerized tracking system, which activates video-portraits projected within their shadow. The audience will “wake them up,” and have visual contact, physical or even verbal interaction with them. When the viewer walks away, the portrait eventually disappears. This system can accommodate 80 participants within 1200 square meters at the same time. For every seven minutes, the entire project stops and resets. The tracking system is shown in a brief “episode” lighting sequence. And the project is operated by a computer monitoring system equipped with a calibrating grid.

4. Significance

Marshall McLuhan (1911-1980) of Canada wrote: “In a sense, any new medium is a new language, a new coding method of dealing with experience. This method comes from new work habits, entirely from collective consciousness.”⁷ With the advent of an era when art and technology join hands, video technology becomes easier for command and use. The limits to artists' ideas due to material itself begin to wane. Artists, whose notions dominate mechanics, may use digital systems for operation and adapt original coding systems; “artistically process” multiple correlations: political, societal, philosophical, emotional, and experienced, in forms of television, cinema, video, performance and interaction, for the sake of creation; and invest spiritual elements into work, and interpret results. So, their mental images are illustrated on the

4. 意义何在

加拿大的马歇尔·麦克卢汉 (Marshall McLuhan, 1911—1980) 曾这样写道: “从某种意义上来说, 任何一种新媒体, 就是一种新语言, 就是对经验施行的一种新的编码方式; 这种编码方式来自新的工作习惯, 完全来自集体意识。”^①随着艺术和技术的联盟时代的到来, 影像技术变得更加易于掌握和使用, 材料本身对于艺术家想法的限制逐步消失, 艺术家的精神观念主导着机械技术, 用数字系统操控, 改编原有的编码系统, 利用电视、电影、录影、表演、互动等多种形式, 将有关政治、社会、哲学、情感、体验的多重关联做“艺术编码”的创作, 在作品中注入精神性元素, 并且解译结果, 使自己的精神图像展现在屏幕当中, 改变现有图像、创造新图像有了更大的可能。

如今, 数字动态影像已经渗透到人类生活的各个领域当中, 它承载着新的影像艺术发展的方向, 也将带来不同于以往的全新体验, 在大数据信息化的时代里, 扮演了重要的角色。在这里, 价值、意义、体验, 以及新的现实都将在参与中被建立起来。

四、结语

从最初的实验电影, 到上世纪 60、70 年代的手持摄录机的录像艺术, 到今天的数字动态影像, 科技的发展为我们带来了艺术创作的更大自由。从最初利用胶片小心翼翼地拍摄反叙事来重视内心表达的实验电影, 到利用摄像机客观记录现实, 再到利用数字技术对影像进行重新编码的叙事和非叙事影像, 媒介技术的不断发展为艺术家空间的扩展提供了现实的可能。在“解码”和“转换”的过程中, 艺术家的个性和修养, 通过对工具、科技、程序、展示设备等的不同利用, 创造出具有不同个性和感染力的作品。尽管这些可以归功于技术和艺术器材的进步, 但艺术的发展最终还是取决于艺术家个人的技艺和观念。所以, 它应该是更受人的意识控制的艺术形式, 而非是科技至上的艺术。而这种意识控制的综合方式可能就是一种试图突破传统叙事模式的新角度, 从而带给人们以不同于以往的方式和角度来观看和理解世界。^②在这个经济不断发展、商业泛滥的时代, 经济体系渐渐剥夺了我们的生命体验, 在这个空洞的现实中, 利用多种新媒体手段, 艺术家把我们的精神、感受、体验实体化, 但并不是把它们作为一个具体物体的实体化, 而是加入个人的精神体验和感性经验, 并将这种经验载体实体化, 使它承载着人类意识的温度和内在的精神, 并重建一个生命体验的世界。

本文试图从动态影像的起源, 从早期实验电影到录像艺术, 再到现今数字动态影像, 对整个过程进行梳理, 探究每个阶段当中影像创作方式的不同所产生的艺术作品的不同, 以及艺术家如何利用不同的创作方式对个人观念进行呈现。并在此基础之上, 结合自己的影像创作实践, 去探寻艺术家如何在这种新旧媒介的扩展和更迭之中作为历史存在找到适合自己的创作方式。正如前面所讨论的, 本文并不是要列举

screen, which provides much more possibilities for image transformation and recreation.

Today, digital moving images have penetrated into all aspects of human life, which carry new trends for video art, and bring unprecedented experience, too. They play an important role in an era of big data and informatization, where value, meaning, experience, and new reality will all be established through participation.

IV. Conclusion

Technological advances—from experimental cinema, video art using hand-held camcorders in the 1960s and 1970s to today's digital moving images—have empowered us to more extensive freedom for artistic creation. Specifically, from films in experimental cinema very carefully shooting in an anti-narrative manner to highlight expression of the inner world, to the camcorder objectively recording reality, then to digital technology recoding videos in a narrative or non-narrative manner, developing media technologies provide artists with possibilities of extending their space. In the process of “decoding” and “transforming,” artists create their individualized and contagious work by unique uses of tools, technology, procedure and display devices, depending on their personality and accomplishments. Although the above can be partly attributed to the progress of technology and art equipment, it is artists' skills and ideas that ultimately push on art to grow. Therefore, art should be a form that is more controlled by human consciousness than by overwhelming technology. Presumably, this comprehensive method of conscious control is a new perspective seeking to go beyond traditional narrative models, and to observe and understand this world in a different way.⁸ Ours is an age when commercialism runs rampant and gnaws life experience. In this void reality the artist resorts to a variety of new media to concretize our spirit, perception and experience, though not as a specific object. He adds to them his individual spiritual and emotional experience, then concretizes such an experience carrier, making it responsible for carrying the temperature of human consciousness and inherent spirit and rebuilding a life-experiencing world.

This paper has been an attempt to reexamine the whole process from the origin of moving images, from early experimental cinema, video art, to today's digital moving images; to explore how artworks vary with creative methods in each stage, and how the artist employs different methods to present individual ideas. In addition, it discussed how the artist finds creative methods suited to himself as old media give their way to new ones. As mentioned earlier, this paper is not intended to enumerate the stages from experimental movies, video art, to digital moving image, or to analyze this transition. Instead, considering one hundred years of evolving media and creative methods, it remains concerned about how moving images as a genre grow, evolve and keep their momentum in the context of new technology and media, and how they bring greater freedom and diversified possibilities to creation. Here, value, meaning, experience, and new realities will be all established through participation.

Notes:

1 See “An Outline of French Surrealist Cinema,” *Journal of School of Chinese Language and Culture Nanjing Normal University*, Issue 3, 2005.

2 Sun Weiwei: “Moving Image Art: Artistic Expression & Characteristics Analysis, Based on Experimental Cinema, Video Art and New Media Images,” *Journal of Wuhan University of Science and Technology (Social Science Edition)*, Issue 2, 2013.

3 Michael Rush: *New Media Art*, Shanghai People's Fine Arts Publishing

出动态影像从实验电影到录像艺术、再到数字影像的变革，也不仅仅是分析它们之间更新换代的过程。而是通过一百年来媒介的扩展、创作方式的演变这一过程，关注动态影像艺术样式的长存不衰，关注它的延续、继承、改变和创新，关注它们如何在新的技术语境和媒介中不断再现、更新和发展，为艺术创作带来更自由、更丰富、更多元的可能性。在这里，价值、意义、体验，以及新的现实都将在参与中被建立起来。

注释：

- ①见《法国超现实主义电影概论》，载《南京师范大学文学院学报》2005年第3期。
- ②孙炜炜：《动态影像艺术的艺术表达及其特征解析——基于实验电影、录像艺术和新媒体影像》，载《武汉科技大学学报（社会科学版）》2013年第2期。
- ③[美]迈克尔·拉什：《新媒体艺术》，上海人民美术出版社，2015年。
- ④同上。
- ⑤知乎网：《如何理解影像艺术较合适？》（<http://www.zhihu.com/question/36891170>）。
- ⑥保罗·维利里奥：《视觉机器》，南京大学出版社，2014年。
- ⑦艺术档案网：《20世纪后期的录像艺术》，来源：美术出版艺术界，作者：迈克尔·拉什（Michael Rush），萧莎译（<http://www.artda.cn/view.php?tid=5728&cid=20>）。
- ⑧高明潞、陈小文：《当代数码艺术》，广西师范大学出版社，2015年。

参考文献：

- [1] A.L. 李斯. 实验电影史与录像史[M]. 长春: 吉林出版集团, 2011.
- [2] 迈克尔·拉什. 新媒体艺术[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2015.
- [3] 迈克尔·阿彻. 1960年以来的艺术[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2015.
- [4] 高明潞, 陈小文. 当代数码艺术[C]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2015.
- [5] 陈建军. 新锐影像艺术[M]. 南京: 江苏美术出版社, 2007.
- [6] 张世君. 外国电影史[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2014.
- [7] 周星. 电影概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2004.
- [8] 保罗·维利里奥. 视觉机器[M]. 南京: 南京大学出版社, 2014.
- [9] 尼古拉·布里奥. 后制品[M]. 北京: 金城出版社, 2014.
- [10] 董冰峰, 等. 从电影看: 当代艺术的电影痕迹与自我建构[M]. 北京: 新星出版社, 2010.
- [11] E.H. 贡布里希. 艺术的故事[M]. 南宁: 广西美术出版社, 2014.
- [12] 孙炜炜. 瑰丽的梦与真切的痛——影像之于东西方女性艺术家[J]. 理论月刊, 2013(1): 73-77.
- [13] 孙炜炜. 动态影像艺术的艺术表达及其特征解析——基于实验电影、录像艺术和新媒体影像[J]. 武汉科技大学学报: 社会科学版, 2013(2): 227-232.
- [14] 如何理解影像艺术较合适[EB/OL]. [2016-2-21]. <http://www.zhihu.com/question/36891170>.

本文系天津师范大学校青年基金资助(52WU1603)

岳明慧: 天津师范大学美术与设计学院教师
郝锐: 天津美术学院实验艺术学院综合绘画系在读硕士研究生
岳中生: 中国民航大学副教授

House, 2015.

4 ibid.

5 Zhihu.com: "How Should We Understand Video Art?" (<http://www.zhihu.com/question/36891170>)

6 Paul Virilio: *The Vision Machine*, trans. Zhang Xinmu and Wei Shu, Nanjing University Press, 2014.

7 Artda.cn: *Video Art in Late 20th Century*, source: art publication circle, author: Michael Rush, trans. Xiao Sha (<http://www.artda.cn/view.php?tid=5728&cid=20>).

8 Gao Minglu, Chen Xiaowen: *Contemporary Digital Art*, Guangxi Normal University Press, 2015.

References:

- [1] A.L. Rees. A History of Experimental Film and Video [M]. Trans. Yue Yang. Changchun: Jilin Publishing Group, 2011.
- [2] Michael Rush. New Media in Art [M]. Trans. Yu Qing. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2015.
- [3] Michael Archer. Art Since 1960 [M]. Trans. Liu Si. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2015.
- [4] Gao Minglu, Chen Xiaowen. Contemporary Digital Art [C]. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2015.
- [5] Chen Jianjun. Cutting-Edge Video Art [M]. Nanjing: Jiangsu Fine Arts Publishing House, 2007.
- [6] Zhang Shijun. Foreign Films History [M]. Beijing: Beijing Normal University Press, 2014.
- [7] Zhou Xing. Essentials of Cinema [M]. Beijing: Higher Education Press, 2004.
- [8] Paul Virilio. The Vision Machine [M]. Trans. Zhang Xinmu and Wei Shu. Nanjing: Nanjing University Press, 2014.
- [9] Nicholas Bourriaud. Postproduction [M]. Trans. Xiong Wenxi. Beijing: Gold Wall Press, 2014.
- [10] Dong Bingfeng, et al. Looking through Film: Traces of Cinema and Self-Constructs in Contemporary Art [M]. Beijing: New Star Press, 2010.
- [11] E.H. Gombrich. The Story of Art [M]. Trans. Fan Jingzhong. Nanning: Guangxi Fine Arts Publishing House, 2014.
- [12] Sun Weiwei. Between Rosy Dream and Actual Pain: Video under the Lens of Eastern and Western Female Artists [J]. Theory Monthly, 2013 (1): 73-77.
- [13] Sun Weiwei. Moving Image Art: Artistic Expression & Characteristics Analysis, Based on Experimental Cinema, Video Art and New Media Image [J]. Journal of Wuhan University of Science and Technology: Social Science Edition, 2013 (2): 227-232.
- [14] How Should We Understand Video Art? [EB / OL]. [2016-2-21]. <http://www.zhihu.com/question/36891170>

This paper is supported by Youth Fund of Tianjin Normal University (52WU1603)

Yue Minghui: teacher at School of Art and Design, Tianjin Normal University
Hao Rui: current postgraduate of Mixed Media Painting Department, School of Experimental Art, Tianjin Academy of Fine Arts

Yue Zhongsheng: associate professor at Civil Aviation University of China

读图时代下的文字

Text in the Picture-Reading Era

董莹莹 /Dong Yingying

摘要: 有关图像与文字关系的探讨历来有之, 并众说纷纭。因此当下进入读图时代之后, 对于二者的讨论显得更为迫切, 图像已经从以前对文字的附属转为对文字的“暴政”。这不仅使人们习惯于“浅阅读”, 更会逐渐使人们丧失思考的能力。面对日益兴盛的视觉图像, 文字寻求图像化生存在一定程度上扩展了文字的生存空间, 文字的图像化也许是视觉文化时代文字发展的有效途径。

关键词: 图像与文字的关系; 读图时代; 文字的衰落

Abstract: The relationship between image and text has always been discussed, and opinions vary. As a result, such discussions appear more urgent after we entered into

the picture-reading era. The change of the position of image from subordination to text in the past to “tyranny” over it at present not only accustoms people to “shallow reading”, but will gradually make people lose their ability to think. Confronted with the increasingly prosperous visual images, text has expanded its survival space to some extent by seeking its pictorial existence. The pictorial tendency of text may be an effective way of the development of text in the era of visual culture.

Key words: relationship between image and text; picture-reading era; decline of text

关于图像与文字的关系的探讨最早可以追溯到“诗”与“画”的关系。在中国的语境中, 强调的多是二者的融合, 讲究书画一律。正如苏轼对王维的评价: “味摩诘之诗, 诗中有画; 观摩诘之画, 画中有诗。”而在西方的语境下, 强调更多的是二者的差异。譬如莱辛在《拉奥孔》中所述: “诗画属于不同的艺术类型, 各有自身的美学特征。”二者在模仿方式、模仿对象、模仿效果等方面均有不同, 显示了二者关系的复杂性。文字形象不如视觉形象那样直观具体, 视觉形象不如文字形象指涉的宽泛, 二者在表达交流中往往可以互为补充, 互为借鉴。

一、图像的兴盛

在当下, 图像与文字的关系又有了新的变化。随着科技的进步与生活节奏的加快, 我们进入这样的时代: 单纯的文字开始让人厌倦, 需要图片不断刺激视觉, 以给予观看者新的养分; 人们已经习惯被图像所包围并更喜欢趋近于图像而不是文字。不得不说, 图像对文字的解释与补充是一种人类的进步, 这是我们不懈努力的结果, 同时又反过来服务人类, 使人们获得更好的生活体验。但是, 在读图时代, 图像对文字也造成了

有前所未有的“暴政”。

法国学者居伊·德波提出“景观社会”的概念, 他认为人类的现实生活已经被图像所包围, 一切生产与消费活动都被抽象为景象。而其最显著的特征就是“商品即形象”, 人们在选购商品时, 不再关注其使用价值, 而是变成了关注其形象, 视觉感官的图像相对于其他感官具有了压倒性的优势, 现代人也完全变成了观看者。

其实, 图像在感官中占据重要的地位, 早已有据可查。原始社会的岩画与图腾符号, 是最早可见的人类记载的遗存。只是随着人类社会的发展, 开始演变抽象出文字, 文字以其简洁性与实用性, 伴随印刷术与造纸术的产生而获得较大的发展。文字书写遂成为最主要与最稳定的传播方式。到了现代, 由于技术的继续进步与发展, 文字已经不能满足人们的视觉需求, 图像作为一个更加丰富的体验, 有逐渐取代文字之势, 视觉文化在新的时代下又得以复兴。

视觉图像在当代的兴盛主要受科技革命的影响, 同时又跟受众群体的转变密切相关。在现代消费社会中, 人类的生存

压力普遍加大,竞争增强,生活节奏也更快。因此在工作之余,大众更加喜欢追求生活的轻松与愉快,更加喜欢直接的、无深度的感官刺激,以影视图片为代表的视觉文化,显然更符合这一要求,因此视觉图像获得了更大的发展。然而问题也正是出在这里,图像以其轻松快捷的特点使人们更乐于接受,文字也就开始变得边缘化了。

二、文字的衰落

查建英在《八十年代:访谈录》中回忆她读大学时青年学生对读书的热爱:“‘三言二拍’、巴尔扎克、狄更斯,一来书同学们之间就相互通报,马上全卖光,当时还没有开架书,图书馆里的外国小说使阅览室里永远坐满了人。”而在我们这一代,这样的情况恐怕只会出现在 iPhone 手机等的首发现场。电子文化兴盛、印刷文化衰落的趋势势不可挡。

文字衰落的结果,是审美体验水平的降低。这主要体现在两方面,一方面文字的魅力就在于一些看似简单的词汇,经由创作者的搭配与接受者的解读,呈现出“一千个读者眼中就有一千个哈姆雷特”的局面:不同的人对同样的文字展开不同的联想与想象,这之间是存在着巨大的张力的。另一方面,需要静观与沉思的文字,相对于读图时的快感与享受,显然是更具有独立性、与成就感的,它存在着多种可能,具有更加独立的品格,而不是让人们根据图像去思考图像制造者想使人们思考的内容。但同时我们也应该看到,文字的衰落,图像的兴起,带来的审美的泛化,使艺术不再是被束之高阁的精英文化。普通人在电脑中、在手机里亦能看到博物馆中的东西,依靠电影、电视等媒介手段亦能间接地了解一些晦涩的古籍,所以从某种程度上,这亦是一种进步。

三、文字的图像化生存

在视觉文化的环境下,图像相对于文字具有压倒性优势。面对这种情况,文字也在积极地自身的发展寻求新的出路。

首先,是与电影的融合。托尔斯泰曾言:“电影作为一种视觉艺术形式,对作家和文学创作所带来的冲击之大,使得即使是他本人,也会被这快速、直接、多变的感官感受所吸引,而成为它的拥趸。”面对此情此景,文学不得不做出了让步,与影视图像走上了联姻的道路。大量文学作品经过改编被拍摄成影视剧,一方面影视借助文学提高了自身的思想性与艺术魅力,另一方面也使文学作品因为影视剧的热播而得到广泛的关注。前段时间热播的《狼图腾》《查令十字街 84 号》等电影的上映,使得书本销量上升,便是很好的例证。张艺谋曾经说过:“中国电影离不开中国文学……我们研究中国当代电影,首先要研究中国当代文学,因为中国电影永远没有离开中国文学这根拐杖。”正如其代表作《红高粱》便是改编自莫言的同名小说,而使二者都获得较好的发展。

然而,需要注意的是,在 20 世纪 90 年代之前,都是电影主动向文学靠拢,文学作品受欢迎的程度一定情况下影响着电影受欢迎的程度。而在 90 年代之后,特别是当下,更多的是文学主动向电影靠拢,一方面是一些剧作家靠着电影的热播而

受到追捧,另一方面,是一些剧作家以拍成剧作为最终目标进行文本的创作。这就使得许多文字读本在进行创作之时,更加注重的是画面的绚烂,场景的恢宏,而忽略掉了文字本身的魅力与感染力。

文学作为一门文字的艺术,影视作为一门图像的艺术,二者在表现与传播中是完全不同的,正如前文所言,文字需要读者的静观与沉思,需要发挥想象力,从而形成自己对于文字的理解,而由图像构成的电影,以其直接的快感,来满足人们娱乐、放松的心理。所以,正如乔治·布普斯东在《从小说到电影》中所言:“最电影的东西和最小说化的东西,除非各自遭到彻底的毁坏,是不可能彼此转换的。”虽然二者的关系不至于遭到“彻底的毁坏”,但是改编后的剧作降低了文学本身的艺术内涵和审美感染力,削弱了文学的人文底蕴,也是不争的事实。譬如电视剧《亮剑》改编自作家都梁的同名小说,改编之后的剧作更偏重于对人物传奇的描述,而少了原作中对于敢于争先的“亮剑”精神的提炼和对国家民主建设的思考。其实,在文学影视化的过程中,由于其冲击性与直接性的需要,对于原作思想与深度的表现的缩略还是时有发生。

文字的图像化生存,还体现在图书与期刊上。由于文字对人吸引力的减弱,图书、期刊等传统的文字承载物为继续存在,也在积极做着努力与调整,开始走一条文字与图像相结合的道路。首先体现在封面的设计上,由以前肃穆的文字转变为吸引人的图像,其次是在内部设计中,也加入了大量的插图。但是也有极端的出现,即“图文书”,以前是图片为文字做点缀与解释,现在是文字为图片做点缀与解释。这一点不得不引起人们的警惕,图像以其直观性消解了人们多种思考的可能。一本图解的《三国演义》可能在平面化与简单化之中,丧失了其原本的深度与广度。

结语

从印刷文化到电子文化,从阅读文字到阅读图像,读图时代的到来,是一种时代进步的必然趋势。不可否认它给人们的日常生活带来了巨大的变革,一些晦涩的语言文字通过图像的阐释,更迎合了当代人的需求。但是,我们不可忽视图像对文字的消解与驱逐。这造成了读者由主动地审美转换为被动地接受,文字在失去感染力的同时也使读者丧失了阅读的个性化与主动性。长此以往,读者的惰性心理越来越大,由习惯于不思考也就慢慢转变成不会思考了。

由此,一些“文学终结论”的出现常常刺激着我们的神经,但是,我们需要看到,文学在读图时代也在谋求自己的发展,并不会完全终结。值得警惕的是,文字在它的图像化生存中不要走向极端,彻底成为图像的奴隶。也许当受众看过太多的图像,对视觉的冲击不再觉得新奇的时候,会重新回归有内涵、有意义的书籍,会重新回归文字,体味文字所带给人们的多种可能,会重新寻回那个具有诗意的精神世界。

浅谈冀东皮影艺术中的“本土”视觉设计元素

On the “Native” Visual Design Elements in Shadow Play Art of Eastern Hebei Province

王艺湘 谢 天 /Wang Yixiang and Xie Tian

摘 要: 皮影艺术是流传于中华大地上的一种传统民间艺术,这种古老的艺术形式,是中国民间美术的重要组成部分,其源头属于中华民族本土文化的一支,是中华民族传统文化中不可或缺的一部分。皮影艺术具有强烈而独特的本土文化特征,其审美思想和造型方法可以为现代视觉设计提供取之不尽用之不竭的资源。毋庸置疑,中国皮影艺术是一座富含“本土”设计元素的艺术宝藏。

关键词: 冀东皮影艺术; 本土文化信息; 视觉设计元素

Abstract: With the rapid development of economy and technology and today's overwhelming modernization and globalization, visual

冀东皮影属北方皮影、滦州影系,发源于唐山及周边地区,在中国皮影艺术中占有重要地位,其中夹带着大量宝贵而特有的本土文化信息与设计元素,这些信息元素与皮影艺术交织在一起,传承在神州大地之上。

一、冀东皮影艺术在造型中的本土视觉设计元素

冀东皮影造型艺术继承了宋代以来“公忠者雕以正貌,奸邪者刻以丑形,盖亦寓褒贬于其间耳”的传统,依据自身艺术特点,又巧妙地吸收了冀东地区民间戏曲、剪纸、绘画、雕塑等艺术的营养,积累了历代皮影艺人的智慧,在长期的实践过程中形成了成熟的造型模式,其中蕴含了大量的本土造型设计元素。

1. 冀东皮影艺术中的点造型元素

点状造型元素,是中国民间美术造型中最为基础的组成部分。点造型元素在冀东皮影艺术中颇为常见,例如,皮影戳子造型中的“靠”和“铠”,也就是影人身上表现铠甲之类的服饰,多用散点式的小图形组合成铠甲的造型,这就是点状的造型纹饰。点状造型元素中还涵盖了许多特有的辨识约定,又如,冀东皮影头茬造型中的丑角,在其面部多加以类似梅花的点状图案,用以表达其诙谐或丑恶,即使与自然的自然形象差距甚大,但是有了辨识约定后,视觉感知者就会很容易地辨识出表达者的意愿。这种本土的点造型元素可以让我们了解到传统视觉符号的表达方式和特有的辨识约定,通过了解特有的辨

design has long been involved in all aspects of our life. In our era, Western design leads the design trend and has become a representative of modern design. When it comes to Asia, Japan applies its own traditional culture to design with ease, enabling its visual design to obtain distinct cultural identifiability and achieve success in the international market. The inspiration we get from these successful examples is that we should try to increase identifiability and “Chinese flavor” of our own design by exploiting the traditional culture of our nation, the culture with regional characteristics as well as local folk culture, and making use of our unique cultural deposits and design elements, so that our design will not be overwhelmed by the waves of design culture in the world.

Key words: shadow play art in Eastern Hebei Province; local cultural information; visual design elements

识约定和符号传达有助于我们从中汲取更多的本土设计养分。

2. 冀东皮影艺术中的线造型元素

线造型元素可以说是中国平面视觉艺术中最为突出的审美构建与设计手法,也是中华文化的重要特色之一。在冀东皮影艺术中,线条的魅力无处不在,冀东皮影在造型中运用了大量的雕刻线性结构,例如,皮影戳子造型中较为常见的服饰,大多带有线造型的排列,形成二方连续纹样,如“褂”和“衫”。又如,皮影砌末造型中的“彩帘子”,大多是组合成的线性图形单元,而在这种对称与重复的排列中,又存在着变化协调的审美平衡,其变化中的纵横粗细、刚柔曲直等无不渗透着中国书法的精神,而中国书法也是线造型艺术的典型代表。由此可见线造型手法在中国传统视觉造型艺术中的重要性与关键性,所以,无论承载的媒体在未来如何变化,线造型元素依然会是中国视觉艺术设计中的关键与根基。

3. 冀东皮影艺术中的面造型元素

皮影艺术中的面造型元素即团状造型元素,也就是把自然原形总结归纳为一种主客观并存的团状图案造型。团块造型与团状图案不仅在中国传统视觉艺术中具有特殊的重要地位,而且还是很多民间艺术最明显的构成形式,并由此形成了中国民间美术在造型上的独特性和优越性。皮影艺术是运用类似剪纸艺术的造型手法,都是平面的镂空造型,处理好镂空的断与连,才能生成突出的团状图案。例如,冀东皮影的砌末造型中,

团状造型元素随处可见,诸如案、帐、桌、椅、墩或花草等,都是独立表意、主客观结合的团状图案造型,众多的团状图案元素组合构成了冀东皮影中的生动场景。团状图案造型可以说是串联中国传统视觉艺术演化进程的一条脉络,探寻本土设计元素,像团状造型元素这样的宝贵文化遗产,能够产生不可估量的研究价值。

4. 冀东皮影艺术中的本土纹案视觉元素

冀东皮影艺术里的本土纹案主要体现在皮影戳子与砌末造型上,其中一部分是将单元纹案元素组织起来的完整纹案。例如,以等距离细密排线表现扬起浪头的水波纹、海水纹,在冀东皮影的砌末造型中是带水场景的辨识约定,同时又用作服饰袖口、裤腿的纹样装饰,譬如戳子造型里的“褂”。通过探寻、分析皮影艺术中的本土纹案视觉元素,有助于加深我们对于中国传统纹案艺术的理解,更有助于推动中国本土视觉设计的不断发展。

包括冀东皮影艺术在内的中国皮影艺术,经过了岁月的积淀,拥有成熟的民间造型基础,其独特造型中蕴含的本土设计元素不计其数,而对这些民间本土设计元素的探究与学习,不仅可以使当代中国设计在继承中不断发展与创新,还能够提高中国本土设计的价值与内涵。

二、冀东皮影艺术在色彩中的本土视觉设计元素

色彩,是视觉艺术中重要的构成元素,对色彩的认识与运用也是进行视觉设计的重要内容。在中国传统文化中,色彩自始至终具有深刻的文化寓意,是具有强大程式化标准的视觉传达符号。中华大地上孕育出来的民间美术色彩更是个性鲜明,设色丰富,令许多西方美术家与设计师对其赞叹不已。

以冀东皮影艺术为例的民间皮影设色大胆,具有强烈的视觉张力,其色彩的表现与创意中充满了民间百姓质朴的生活情调,蕴含着民间本土文化的内涵。皮影艺术就是这样在光与影的视觉世界中,酣畅淋漓地运用色彩元素抒发情感。

1. “五行色”——本土色彩设计观

五行色作为民间美术的基本色彩观念,来源于中国传统的阴阳五行哲学,五行为金、木、水、火、土,而五行色即五行对应的白、青、黑、赤、黄五种颜色,这个源远流长的本土色彩理论是劳动人民在长期生活中总结出的色彩规律,一直影响着中国古代的设色创意与表现,更是对包括皮影艺术在内的民间美术色彩有着指导性的作用。它渗透了中华民族的审美意识,贯穿在中华民族艺术历史文脉之中。

2. “象征性”——本土色彩设计的辨识约定

色彩的象征性指的是用特定的色彩表达特定的内容,在不同的国家、不同的民族里色彩的象征性也存在着差异。在中国的民间美术中,传统的五行色就有着特定的身份和性格象征,例如红色为赤胆忠心,象征着忠烈正义之人;黑色多用于表现豪爽、刚直之人;黄色表示特定人物的勇猛或残暴;青色则为顽强、草莽的代表色;白色多表现俊美,但有时又象征着奸猾。在冀东皮影艺术中色彩的象征性也十分明显,例如,在皮影人

物里的“毛净”,这种人物往往都是粗鲁中含有英俊、勇猛中带有稚气的年轻人物形象,其用色多为赤、黑与青来表现。再如,深入人心的特定人物形象,如黑脸张飞、白脸曹操等,皮影艺术同戏剧中脸谱的上色一致,都是依据传统五行色的象征性而来的。这些都是色彩运用在中国特有的辨识约定,是重要的本土视觉设计元素。

本土色彩的设计与表现,是中国传统文化的形态符号之一,学习与了解包括皮影艺术在内的民间美术色彩,是挖掘民间传统文化、寻找本土设计元素的必修课程。

皮影艺术作为民间传统文化形式之一,具有强烈的民族特色设计语言,更是本土设计文化的源头活水。挖掘如冀东皮影艺术等民间美术中所蕴含的“土生土长”的智慧源泉,可以启悟现代中国的本土化设计。当然现代设计也不应只是满足于对传统元素的简单挪用,而是要理解与分析本土设计元素背后的传统文化。香港设计大师靳埭强曾说过:“做中国元素的设计,要把中国传统文化的精髓融入现代设计的理念中去,这种相融并不是简单的相加,而是在对中国文化深刻理解上的融合。”这样我们的作品才不会是本土元素的堆砌与叠加,而是更加具有“中国味道”的本土化设计。

参考文献:

- [1] 王树生.论唐山皮影的造型与色彩[J].唐山学院学报,2010(5):7-9.
- [2] 何宗禹.乐亭皮影造型艺术[M].北京:人民音乐出版社,2009.
- [3] 王琥.设计史鉴[M].南京:江苏美术出版社,2010.
- [4] 胡飞.中国传统设计思维方式探索[M].北京:中国建筑工业出版社,2007.
- [5] 滕运涛,燕小钰.昌黎皮影戏[M].北京:中国戏剧出版社,2014.
- [6] 杭间.原乡·设计[M].重庆:重庆大学出版社,2009.
- [7] 魏力群.皮影之旅[M].北京:中国旅游出版社,2005.
- [8] 张墨瑶,李彦彬.唐山皮影艺术及其历史文化研究[M].保定:河北大学出版社,2006.
- [9] 彭苏,张秋梅.传统皮影造型艺术与现代装饰设计[D].长沙:中南林业科技大学,2013.
- [10] 孙明明.皮影造型艺术在现代艺术设计中的应用和发展——以唐山皮影为例[D].天津:河北工业大学,2013.
- [11] 李婧杰.从融合到重生——论北方皮影艺术与视觉传达设计的结合应用[D].长春:吉林艺术学院,2012.
- [12] 阎轶娟.中国传统元素在现代设计中的应用[J].科技风,2009(4):326.

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 硕士研究生导师

谢天:天津科技大学艺术设计学院在读硕士研究生

浅析“全息文物”的几个特点

A Brief Analysis of Several Characteristics of “Holographic Cultural Relics”

郭婷婷 / Guo Tingting

摘要：3D 全息投影技术是顺应时代发展潮流的新兴技术，它的出现使得文物保护、文物展览具有新的可能性、延续性。此技术打破文物以客观存在为载体的展览模式，在保护原则基础上进行技术性还原复制，为珍贵文物公开展示并开展传统文化普世性教育提供了较大可能。“全息文物”是当代新媒体艺术发展的必然新趋势，是艺术与科技相互融合的产物，以其可修复性、实验性、交互性、时效性的特点为人们带来一场突破性的革命。但是 3D 全息投影技术得以应用的同时，我们应该思考所谓的真实还是真实吗？现实还存在吗？虚拟的真实是否真实？

关键词：“全息文物”；可修复性；实验性；交互性；时效性

当今处于人类在视觉上依靠大量图像符号获取信息的便捷时代，越来越多的新媒体艺术借助计算机虚拟技术，来比拟和创造出与现实存在的一模一样的虚拟景象。在当代视觉文化时期，传统的“视觉”文化借由计算机虚拟技术发展的势头和更迭成功进阶为“虚拟的视觉文化”。而本不真实存在的非视觉性的事物视觉化成为当代视觉文化时期的显著特征之一。新媒体艺术发展的过程不仅仅是人类对视觉认知的觉醒，而且变迁的过程中必将带来“结果”，从而“结果”随着新的变迁过程又产生新的“结果”，以此循环反复。

Magic Leap 成立于 2011 年，是一家位于美国的增强现实公司，主要研发方向是将三维图像投射到人的视野中。该公司早前曾发布过一段宣传片：本来空无一物的篮球场上突然有一只硕大的鲸鱼凭空跃起，随后一跃而下，钻入地面，溅起巨大的浪花，而后就消失了。通过这个宣传片可以看出这个增强现实的公司实现了“Magic the real”，准确地说这个视频属于 MR 混合现实。先不论其是否加入了后期制作，就这段视频所传达出的视觉景象而言，确实是值得观者惊叹的。“Magic the real”“增强现实”，正如这两个标签对 Magic Leap 公司所表述的那样，真实能够被变幻，现实能够被增强，那真实还真实，现实还存在吗？对现实的虚拟，对真实的仿真，都是虚拟的真实。对现实的虚拟和对真实的仿实在物理学的角度上来看它都不是真实的，但是它给予受众的却是真实而美妙的视觉盛宴。

正如中国古代四大发明的诞生改变了人类的文明史一般，

Abstract: 3D holographic projection technology is an emerging technology that complies with the development of the times, and its emergence offers new possibility and continuity of preservation and exhibition of cultural relics. The technology breaks away from the exhibition mode of showing the objects of cultural relics themselves and achieves technical restoration and reproduction based on the principle of protection to offer a greater possibility for public exhibition of precious cultural relics and universal education about traditional culture. “Holographic cultural relics”, as an inevitable trend of the development of contemporary new media art and the product of the integration of art and technology, have brought about a revolutionary breakthrough with its characteristics of being restorable, experimental, interactive, and timely. However, when 3D holographic projection technology has come into application, we should reflect on such questions: Is what is called reality is still reality? Does reality still exist? Is VR real?

Key words: “holographic cultural relics”; restorable; experimental; interactive; timely

3D 全息投影技术的出现则标志着旧的传统艺术本体观念遭受了强烈的冲击，传统以印刷纸本为媒介的“读”的视觉文化被新观念取而代之，出现了新的视觉文化和新的艺术概念。3D 全息投影技术在突破了传统视觉文化传播的物质壁垒的前提下，还制造出了真假难辨、虚实难分的奇幻世界。

究竟何为 3D 全息投影技术？它是一种利用干涉和衍射原理“完全”记录并再现物体真实的三维图像的再现的技术，在这种再现的技术帮助下，观者仅用肉眼就可观看到真实存在的立体的“虚拟的真实”。3D 全息投影技术与传统的照相术中产生的没有深度的平面图像所不同的是其具有强烈的纵深感，难分真假。它可以被看成是一种先获取和存储光波，并能在此后将光波释放的技术，用此技术产生的图像被称为全息图（holograms），这个名称由新的希腊词演化而来，意为“完全记录”。在此“完全”不是副词，也不表示程度划分，而是为了区分 3D 全息投影技术与传统的照相术的功能性。

3D 全息投影技术作为当代视觉文化时期前卫的媒介之一，在舞台表演、3D 动漫、展览会、博物馆等地方均有使用。其中最引人注目的应该是“全息文物”的出现。“全息文物”顾名思义就是传统文物借助 3D 全息投影技术从而代替传统文物进行“实物”展出。在 2010 年，中国上海举办的世界博览会中，白俄罗斯展馆就借助 3D 全息投影技术将其博物馆中的珍品以真实的立体影像方式呈现在观众面前。由于中国在相当长的一段历史时期内，考古出土的文物在当时的考古技术下很难被完

整地保存下来,即便是保存下来了,基于文物保护的目的,考虑到出土文物大多数独一无二且难以复制,所以公开展览的可能性大大降低。比如彩绘陶的色彩遇空气而氧化褪去固有颜色,传统的书画珍品因为光的波粒二象性对纸绢的侵蚀很难保存下来等等。由此来看,传统文物的保存对环境的要求是很高的,保存环境尽量是恒温恒湿没光照的密闭空间。一方面,出土稀有文物因自身特性需要保护难以公开展出;另一方面,我们希望传统文化遗存能公之于众,进行普世性文化教育。显而易见,二者是矛盾的,但是在3D全息投影技术出现后,二者的矛盾点得以突破,实现了新的平衡。3D全息投影技术作为一种新兴的媒介,适时地运用到了文物保护中,使得“全息文物”以其为载体形成区别于传统文物的特征。

1. “全息文物”的可修复性

在3D全息投影技术用于“完全”记录传统文物的全息图中的每一部分都记录了传统文物上各点的光信息,故原则上“完全记录”的每一部分都能完整地再现传统文物的整个图像,并且通过多次曝光实现在同一张底片上记录多个不同的图像,图像间互不干扰并分别显示。所以即使是某个点的光信息损坏了也能重新修复。以此看来,和二维图像不同的是,“全息图像”具有可修复性,这就意味着“全息文物”不怕损毁,它的每一部分都包含了整体的全部信息,即使我们打破全息图,仍然可以看到整幅图像的信息。

2. 实验性:“全息文物”塑造视觉新知觉

“全息文物”突破了传统的视觉深度感知,作为一种在二维平面上完全记录三维信息的媒介,它所产生的图像,是真实存在的再现,所以“全息文物”不是单纯的图像的再现,而是对真实存在的“仿真”人造物,即“虚拟的真实”。“虚拟的真实”与真实的存在密切相关,甚至和真实的存在为“同一”关系。将“真实的虚拟”发展为“虚拟的真实”。“全息文物”创造出一种虚构且真实存在的现实,彻底突破了虚拟与真实的对立关系,带给观者真假难辨、亦实亦虚的视觉新知觉。“全息文物”本身就是一场伟大的实验,作为归属于当代艺术范畴的新媒体艺术,“全息文物”媒介的特性本身就具有强烈的实验性特征。“全息文物”的视觉语言以其独特的具象性和直接性使人类从传统文字图像中“读”的视觉文化概念的桎梏中解放出来,并且重新激活了在此之前人类由于一味地被动接受其感官能力及感官体验而长时间囿于比较单一的媒介中的自身的感性。对“全息文物”的观看方式和角度的研究具有实验性。同一件“全息文物”在不同的空间环境中具有不同的展示和观看方式,这是新媒体艺术区别于传统艺术的重要所在。设计“全息文物”就是一种“虚拟真实”的艺术实验。新的媒介与呈现方式及其特殊性使得“全息文物”的创造成为富有挑战性的弹性实验。但可以预见的是,“全息文物”的出现将成为人们获取某些真实体验的新渠道。甚至可以在“虚拟的真实”中享受到“超真实”的审美体验。

3. 交互性:“全息文物”以新形式达到公共影响力再生

对于历史来说,一部人类文明的历史,也是一部媒介的发展创造史;对于文化来说,它是以媒介作为载体的,一种新兴媒介的诞生往往会孕育出一种新的文化。中国传统文物通过3D全息投影技术把博物馆等用于艺术鉴赏的公共场所拉近到个人计算机的桌面上,从而使中国古代文物以交互性的方式达到公共影响力再生。“全息文物”使博物馆中的观众从被动接受图像转变到感官主动跳脱摄取情景当中,从而突破了传统文物的物质传播载体的唯一性,提供了艺术实践的新类型和艺术创造的新形式。“全息文物”使得传统的或者现存的艺术作品

快速地虚拟化,中国古代文物不再是单向性的艺术作品与受众之间的传播展示,计算机虚拟技术的集成与整合使得在中国传统文物展出的过程中与观众互动。互动性是对一个艺术观念进行传播的重要保障,互动性带来的是艺术作品与观众交流方式的变化,而不只是传播技术的更新。交互性是当代艺术的重要特征,“全息文物”通过其与观众的交流,将传统文物的影响以新的形式延伸到观众之中,在其连接和交互的过程中,形成其更为直接的介入和交流的方式,达到公共影响力再生。

4. 时效性:重构一种新型的“灵韵”

3D全息投影技术制作的“全息文物”不仅是传统文物的复制品和代替品,从某种意义上说,“全息文物”也是独一无二的创造。它是计算机虚拟技术对现实记录的“仿真”,在现实存在的意义上,任何的“全息文物”都是属于“原作”或者是“原创”的。本雅明·瓦尔特在其著作《机械复制时代的艺术品》(1936)中曾描述说,在传统文艺价值观中,艺术作品的魅力在于其所具有的“此时此地”和“独一无二”的特质,而机械复制的艺术品失却了“灵韵”,无论如何忠实于原作,仍不可避免地失去了原作的感染力。而“全息文物”的出现恰如其分地打破了原本默认的“陈规”。因其展出具有时效性,“全息文物”不仅是“虚拟的真实”亦是“存在的真实”,它存在的本身就是一幅“原作”或者是一种“原创”。正是因为有这种“原作”或者是“原创”的存在才能把中国的传统美术延伸至传统媒介不能深入的领域,这不仅仅是古今时间上的延伸,还是纵向地理的空间上的拓展,更包括审美水平的弹性空间产生。换言之,“全息文物”不仅没有使传统文物的“灵韵”消失,相反,恰好使得传统文物借助其为载体重构了一种新型的“灵韵”,“全息文物”巧妙地使传统文物的“灵韵”再生,在“复制艺术”“仿真”和“虚拟”上创造出一种新型的“灵韵”。

“全息文物”是当代新媒体艺术发展的必然新趋势,当代艺术融合了艺术与新科技,表现出强烈的综合性和兼容性的特征。其自身有着其他媒介无法企及的优点和不可避免的缺点。“全息文物”十分节省空间,在无影像呈现时,它全部透明,能和玻璃装饰融为一体。“全息文物”还可实现自然物品的触摸选择,从而保护文物,使得远在异国的珍宝跨越时空“真实”地展现,“虚拟文物”避免受损,降低运输和丢失的风险。但“全息文物”成像是以空气或其他立体作为光的反射介质,即使用带有弧度的玻璃也无法实现360度可视,一定会有视线死角。虽然有一定缺点,但是不能否认的是“全息文物”的出现是当代新媒体艺术的黑马科技,无论从艺术或是科技的角度而言它都是一场突破性的革命。

已经到来的全息时代是艺术与科学相互交融的时代,从当前国内外各种类型的传统和新媒体艺术展览中我们可以看到,其作品无一不是多种领域的共同合作,多种技术的叠加整合,而不再是依靠单一的专业和传统性知识简单解决。相比于传统意义上的文物展览,“全息文物”关心的是可修复、实验、互动、时效,创造情境,捕捉情境。

郭婷婷:天津美术学院人文与艺术学院在读硕士研究生



蔡锦 2006年纽约Ethan画廊