

您现在的位置是 > 首页 > 最新推荐

批评快讯

艺术前沿

批评与自省

问题讨论

策展人专线

批评家档案

批评家访谈

批评家自述

学院在线

新人文选

艺术市场研究

史论研究

最新推荐



虚构的叙事 关于“变异的图像”中国当代油画邀请展

http://www.msppj.com 作者: 中国美术批评家网 专稿 时间: 2006-11-22 02:26:00

文/鲁虹



“点击更多作品”

今日绘画令人兴奋的是它借鉴所有的资源。

——乔·阿姆索因

在经历了相当长时间的沉寂后，中国当代油画于上个世纪90年代末又兴起了一股新的浪潮（以下简称新绘画），并对当代艺术显示了强大的冲击波。其既与1990年代初兴起的中国当代油画浪潮有着一定的传承关系，也有着自身的特点，是具有艺术史意义的重要创作现象。从整体上看去，虽然新绘画呈现出了多元化的大好局面，但还是有着共同之处的，那就是在关注人的生存状态与回归叙事的同时，一方面越来越远离宏大叙事的传统，转而走向了微观叙事；另一方面越来越强调虚构与夸张在艺术创作中的作用。于是，一个极有趣的问题就出现了，为什么会发生如此重大的变化？

关于前者，我在一些文章与场合中已经说过，这首先与在改革开放中成长的年轻艺

术家对大而无当的宏大理想与泛政治化的现象毫无兴趣有关，其次与时代的风潮已经从强调集体主义经验向个人经验的转换有关。由于认定“谁也把握不住这个时代的整体，我们只是成为无数碎片中的一环。”（2）所以，年青轻艺术家更加关注发生在他们身边的人和事，由此还创作了一大批表达碎片般感受的艺术作品。有一点是非常明确的，即与1980年代为追求形而上理想大量使用远离现实的哲学符号不同。1990年代末出现的新绘画重新回到了现实之中，不但强调的是一种近距离的日常性叙事，而且运用了大量社会学、文化学与体现微观政治的符号。

但是，这些年轻艺术家为什么不愿像他们的前辈那样从“反映论”的立场出发，即用“现实主义”的手法去真实客观地再现或记录现实，而要从虚拟美学的立场出发，去制造一些现实中并不存在的“假象”，以致造成了批评家吕澎所说的“假象奇观”呢？（3）难道年轻的艺术家的所作所为就是出于纯粹反叛与创造新艺术风格的考虑吗？难道年轻的艺术家们是想用制造“假象”的方式来出人头地吗？

答案是绝对否定的。从我的了解中，我发现，受康德思想的影响，在这些年轻的艺术家看来，现实或自然仅仅只是一种表象或幻象而已，如果被其迷惑，就很容易得出既表面又浮浅的看法，弄得不好，还会成为各种流行意识形态的被动图解。反过来，只有按自身的理解去破坏这个表象世界，进而制造出一个个“假象”与虚构的事件，也就是说对来自外部世界的图像进行重新编码与演绎，才能真正解释本质的世界，或者表达出个体对现实世界的真切感受。可以说，年轻艺术家们的作品表达的乃是对个人生存体验的理解、想象与升华。在本质上，他们是在以自我虚构的方式创作他们自己。这也使得他们从传统“现实主义”绘画的概念中解放出来。人们要认为这是一种大胆的反叛行为也未尝不可。而观众也必然会根据年轻艺术家们所提供的新艺术框架去作相应的阅读与理解。谁也不会真的相信画中的事件就是生活本身。当然，因为成长背景、艺术个性、记忆方式与关注点完全不同，所以每个人进入“虚拟”表现的艺术方式是很不一样的。也正是在此过程中，年轻艺术家们方才逐步建立了更新的表征与形式系统。这充分意味着：第一、每一种新的艺术样式都包含了一种独特的世界观与叙述方式；第二、对任何新绘画的研究，都必须将大的文化背景、个人经历与具体作品结合起来，否则就会把复杂的问题搞得简单化。

在这里，一个不能回避的重要问题是：正以强劲风头席卷当今艺坛的新绘画无论在艺术风格上多么丰富与新奇，其实大多与借鉴各种非绘画类的图像资源有关。作为一种必然结果，大多数新绘画在图像的呈现方式上是完全不同于传统“现实主义”绘画的，也动摇了其赖以存在的基础。这恰恰是我们将此次展览命名为“变异的图像”的重要原因。总的来说，大多数新绘画在图像资源的借鉴上有着以下三种主要的创作趋势，即重视对影像、各类现存公共图像或卡通、网络与电脑游戏资源的借鉴。为了行文上的方便，我在下面将分开来谈，毫无疑问，这在具体的实践中其实是很难分开的，因为一些按后二者方式处理画面的艺术家，也在很大程度上借用了摄影抓拍的方式，他们不过是在以非写实的方式处理照片而已。

一、对影像资源的借鉴（4）

借用照片资源进行艺术创作的做法早已有之，但在一些传统“现实主义”画家那里，即使运用了照片，力图呈现的还是类似于传统经典画作的手绘性效果。非常有意思

的是，这种情况在美国照相现实主义艺术家罗伯特手上发生了根本性的改变。熟悉艺术史的人都知道，与传统的“现实主义”画家相反，罗伯特在作品中着力突出的是照相机观看的效果。在他看来，一幅好照片本身就是一件优秀的艺术作品，画家只要好好加以临摹就行了，而且这样还可以免于形成固定的风格和错误的观察。而德国艺术家里希特刚好处在以上两者之间。据记载，从1963年开始，他常常根据照片进行二度创作，不仅在一定程度上借鉴了照相观看的效果，还在一定程度上糅和了传统油画中的手绘多样性方法，结果给绘画带来了新的发展契机，其影响远播。现有的资料表明，在1990年代初，像里希特那样对历史照片进行二度创作做得最为突出的中国艺术家是张晓刚，他的历史功绩在于：无论在选材上，还是在表现上，都很好地区突出了深刻的中国性。其代表性作品为《大家庭》。也许是张晓刚的成功极大地鼓舞了年轻艺术家，更多是年轻艺术家的成长背景所使然。总之，在1990年代中期以后，一大批深受“影像文化”影响的艺术家，在走上艺术创作的道路上，十分自如地将他们的“影像消费”经验转化为特殊的创作方式，并成为新绘画的主力军。不过，与张晓刚不一样，他们的灵感更多来自现实，其图片也是根据虚构效果摆拍与抓拍出来的，然后再将其智慧地转换到画布上去。从表面上看，他们中的不少人也借用了传统的写实的手法，但在本质上，他们对写实手法的运用乃是一种超越客观的主观再现。其共性特点是：第一，都喜爱借用为摄影界不齿的坏照片（5）进行二度创作；第二，都在不同程度上借用了影像中的若干手法，如有人故意借用了拍照的晃动效果（尹朝阳、何森、付泓等），有人故意借用了摄影的大特写效果（赵能智、秦琦、李季等），有人借用了黑白摄影的单色效果（赵能智、忻海洲等），有人甚至借用了电视中图文并茂的手法；第三，都很强调在用绘画与影像的对话过程中创造自己的独特表现方式；第四，都很注意发挥图像潜在的力量或某种不确定性效果（一些人还特别注意将个人所见的平凡琐事与随意抽取的历史镜头相结合）；第五，都很注重从个人体验的角度去表现当下年青人的孤独、迷茫、恐惧、空虚、无奈的生存状态与消费社会所存在的问题，并由此建立了各自的图像世界；第六，与传统肖像画家不同，他们画中的人物并不是对现实生活中某一个或某几个人传神性的逼真再现，而是对生活中某一类人的“模型化”生产。其本质是要突出中国当下社会中某一类人的精神状态与特质。按鲍德里亚的说法，这类艺术形象可称为“拟象”与“类象”。不过，上述说法绝不意味着出现于新绘画潮流中的影像类绘画是铁板一块。就整体而言，年轻的艺术家们虽然以不同方式制造了众多仿真性质的“假象”，可在具体的选材与表现上，还是有着很大区别的。这一点我们完全可以在一大批艺术家的作品中看到。相对而言，还有一些艺术家的创作可谓别具一格，因为他们虽然也借鉴了照片，却基本抛弃了摄影的外观，并保留了绘画的特性。比如张小涛作品的特点就是将生活中的微观景象给予放大性的处理，用以突出消费社会中纵欲无度的物质生活所包含的荒诞性与不合理性；又如艺术家刘国夫的独特之处是用超现实主义的方法处理了来自现实的图像，目的是为了批评一些人在物质化社会中对精神追求的忽视。关于这方面的情况还有很多。限于篇幅，在这里我就不一一列举了。

二、对各类现存公共图像资源的借鉴

从方法论的角度看，在艺术创作中对各类现存公共图像资源加以借鉴的方法，无疑是深受了美国波普艺术的影响，而在中国，其代表性人物则是早在85时期便已声名大振的王广义。尽管后来出现的一些年轻艺术家像王广义一样也大胆借用了各种具有中国特点的公共图像。但相比起来，他们似乎更关注当下消费文化中出现的文化问题与年轻人的实际生活状态，同时更注重转用类似于商业广告、大众化图像或相关表现方式去创作

出自己所需要的图像。这一点我们完全可以在俸正杰、钟飙、杨帆等人的作品中看到。

据我所知，有不少人对于借鉴各类现存公共图像资源及技法的艺术探索是很不感冒的，因为他们认为类似作品并没有体现出往昔人文学者强调的所谓“人文精神”，并显示了“精神立足点”往后退的迹象。例如我就听到有人指责俸正杰的作品《中国肖像》中的艳俗女人是对低级趣味的曲意迎合。恕我直言，这不过是延用以往标准所得出的结论。因为在艺术家那里，以借用流行图像或相关技法的方案来进行艺术创作，说的底，还是为了采用一种新的文化关照方式，进而反讽消费至上的“物质化”精神状态。其做法乃是中国社会越来越来商业化、越来越传媒流行化的现实所使然，有着文化上的必然性，并不值得人们大惊小怪。另外，那看似艳俗的形象符号与手法乃是被当成反讽与模仿的借口来加以运用的，而艺术家的目的就是要躲在背后，不动声色地探讨现实中的异化因素，以及造成这些因素的历史、现实原因。应该说，艺术家们是在新的文化背景、新的文化坐标和新的文化向度上提出了更适时、更有力度的人文精神问题。同理，女艺术家杨帆的一系列画作，则是意在突出消费文化、西方文化对当下青年女性的巨大影响，这与完全抛弃人文精神的做法是不可同日而语的。

相比较起来，一些强调借用各类现存公共图像资源或手法的艺术家更注重大众文化与日常经验在艺术创作中的作用，其理论基础就在于：既然文化的意义在当今已转化为“表达特别意义与价值的生活方式”（雷蒙德·威廉斯），那么，将大众文化中的生活片段用通俗的图像与技法加以表现就是顺其自然的事了。在这里，借用并不是目的本身，而是企图用一个个精心组织的符号与技法系统去嘲弄、讽喻、戏拟现实中的消极因素。不弄清这一点，我们就会得出非常错误的结论。

很明显，按传统的标准看问题，强调借用各类现存公共图像资源与创作手法的行为近乎于抄袭，但我却觉得：敏锐发现现实生活中的异化特点，进而用大众化的图像与手法把其带入一种超现实、荒谬的艺术语境中，这本身就是一种了不起的原创性。与传统的原创性不同，它强调的是再发现、再创造、再运用上的新。没有对大众文化与公共图像的研究与切身感受，没有对现实生活的认真清理，没有学术观念的介入，没有智者的眼睛与大脑，年轻艺术家们根本不可能借用现存文化符号的方式涉及到一些敏感的文化问题。加上这样的做法也很容易消除艺术与生活的壁垒，以至促使观者将自己生存经验带入读解，因此是深为许多批评家与艺术家所赞赏的。

三、对卡通、网络与电脑游戏资源的借鉴（6）

按理说，对卡通、网络与电脑游戏资源的借鉴也属于对各类现存公共图像资源的借鉴范畴。我之所以将其单独列出来谈，是因为以卡通、网络与电脑游戏资源作为创作借鉴的艺术家不仅大多出生在1970年代中期以后，也有着更新、更独特的创作倾向。在他们的画中，日本艺术家村上隆与奈良美智的影响是无庸置疑的。一般来看，他们总是喜欢将各种各样的意象用混杂多变的风格技巧——其中既有写实主义的技巧，也有表现主义的技巧与广告的喷绘技巧等等——组合在一起，而且，构图也多是松散与无中心的。从中我们可以明显感到一些时尚与大众文化的元素在起作用。此外，从事卡通类绘画的年轻艺术家与传统知识分子的文化联系也已相对少了许多。其作品足以表明，他们讨厌深刻、沉重、严肃、认真、逻辑与愤世疾俗，更看重的是轻松、谐趣、夸张、情感与调侃。

显然，正是由于卡通类绘画存在太多的“游戏”与“无厘头”成分，所以有人一直持否定的态度。有人甚至撰文认为，从事卡通类绘画的青年艺术家“吃进去的是卡通，吐出来的还是卡通”。仔细分析一下，这里面好像包含有两层含义：一方面是指它过于偏离传统经典艺术的图像系统与技法系统；另一方面又是指它对现实缺乏严肃认真的批判精神。对此，我有着全然不同的看法。

首先，从事卡通绘画创作的艺术家是在严格意义上的“卡通文化”中成长的，在他们身上深深流淌着“卡通文化”的血液。正如批评家陆蓉之所说：“如今随着数字科技的发展，漫画、卡通、动画的形式也更复杂，流通的管道也更加多元化，各种简化的视觉造型，成为大量的传输符号，形成各种文化背景和区域性认同的个别系统，在传媒一波接一波的烘炒下，已经深化为世界各地青少年彼此之间的沟通符号，而不仅仅是一个时代或一个族群所垄断的集体认同而已，却更像是个人追求表现，传达意念或发挥想象力的仿真和再创造的沟通途径。”（7）毫无疑问，这不仅潜移默化地影响了他们的创作方式，也使他们十分轻松地超越了传统艺术的约束，扩大了架上艺术的表现范围。人们假如为此而上纲上线是很荒唐的。既然历史上的许多优秀艺术家都可以从他们的生活背景中提取新的图像与符号，并探寻相应的全新技法，那么，新一代艺术家又为什么不能这样做呢？

其次，简单地套用传统精英艺术的批判模式去评判卡通类绘画是很不得要领的，这只会使人们得出“既无聊又浅薄”的结论。我认为，对青年一代艺术家来说，所谓“游戏”与“无厘头”的方式既是一种崭新的生活态度，更是一种新颖的艺术态度。正是借助于它，青年艺术家们才有效解构了一些传统价值观，进而表达了他们的全新价值观。这是与传统模式完全不同的新模式，我们应根据特定的历史上下文来加以评判。不错，其中有相当一些价值观从属于处在边缘状态的青年亚文化，但其中所包含的积极因素是不少的。对比精英类的艺术，卡通类绘画最大的特点是对现实生活的批判与反思转换到了对现实生活具体感受的表达上，并且是以一种虚构的方式来表达一种叙事，人们要说是虚幻的虚幻也未尝不可。这在熊莉钧、张发志、沈娜、熊宇、韦嘉、朱海、李继开、屠宏涛等人的作品中都可看到。在这里，日常性经验假卡通式的形象而存在，是对现实的再创造、再诠释。因此，在卡通类绘画里，生活与艺术的界限已被重新确立了。即“它将脱离原来的与现实和社会互相返照的艺术层面而形成一个以个人化的网络虚拟体验和娱乐化经验为基础的新的‘界面’。新动漫卡通艺术作为创作新转向的多元中的一元，以其扁平化的视觉样式，亚文化的价值取向，大规模的来自日常生活经验和环境视觉资源，从而区别于以往的实践，无疑是具有前所未有的生命力和无所畏惧的创造力。”（8）同时，我还认为，卡通类绘画虽然具有明显的超现实的意味，即表现的是一种虚拟性的存在，但它就像历史上的其他艺术一样，仍然是反映特定历史时期的一面镜子，人们完全可以从体会到新一代人的所思、所想。

一部艺术史反复说明了一个道理：新艺术的出现总意味着世界在发生着深刻变化，这是不以任何人意志为转移的。我们应该从新的文化背景出发去考量它、理解它，而决不能简单地以传统的艺术与人文标准去苛求它！

应该说明的是，除了上述三种主要的创作趋势外，还有些创作现象是很难加以归类的，比如艺术家李磊等人创作的新抽象绘画，由于很好地融入了全新的艺术观念与视觉

元素，故作品与以往的抽象艺术不但明显拉开了距离，还创造了新的图像模式。事实上，相同的追求在青年艺术家陆琤与李华的作品中也体现得很充分；又比如艺术家范勃等人则在努力使传统现实主义的表现手法当代化，此外，还有另一些艺术家则拒绝对以上三类图像资源进行借鉴，更强调在传统现实主义、表现主义、超现实主义等的范畴内解决当代化的艺术问题，的确值得人们去作认真深入的研究。考虑到类似创作无论在新绘画的大浪潮中，还是在本次展览中，都相对要少一些，而且对以上所谈到的三种图像资源也基本不予借鉴，所以本文就不作过多评介了，不过，我会在专门的文章中作进一步的谈论。

2006年9月30日于深圳美术馆

注：

- (1) 《什么使绘画成为绘画》，雅布隆斯基，载于《世界美术》2006年第2期
- (2) 《绘画的抗体》，张小涛，载于《艺术当代》2006年第4期
- (3) 《假象的制造与问题》，吕澎，载于《艺术当代》2006年第3期
- (4) 舒阳在他的文章中，把借鉴影像资源的绘画称为“中国影像绘画”。见《中国影像绘画》，载于《中国影像绘画》，香港文化中国出版社，2004年4月版
- (5) 这里所说的坏照片特指按摄影界标准来看效果比较差的照片，如曝光不足、焦距不准等等。
- (6) 付晓东在她的文章中，把借鉴卡通资源的绘画称为“新动漫卡通艺术”。见《幼齿与邪魔的纠缠》，载于《艺术当代》2006年第2期。朱其与其他人虽然没有明确使用这一概念，但针对相关创作的论述基本上差不多。另外，更多批评家是用它来特指1980年代前后出生的艺术家的相关创作。仔细比较，其与早先出现的“卡通一代”艺术还是不一样的。前者是表达自己的体验，后者则是表达他之所见与所思。
- (7) 《虚拟的爱——当代新异术》，陆蓉之，载于同名画册。
- (8) 《幼齿与邪魔的纠缠》，付晓东，载于《艺术当代》2006年第2期

• 网友评论

注：网友发表的任何文字只代表个人观点，不代表本网站立场！用户名：

确定