



## 艺术中的两种图像

### Two Different Images of Art

段炼 Duan Lian

再现式与概念式图像，是视觉艺术中两种重要的图像类型，前者代表着往日的经典艺术，后者标志着今日的观念艺术。但是，学者们对“再现”这一概念持有不同见解，因而在他们的学术话语中再现式图像也各不相同，并因其不同而与概念式图像及观念艺术相关联。本文讨论这两种图像，以三篇阅读笔记为基础。

#### 一、模仿的悖论

凯斯·默克希的专著《理论的实践：后结构主义、文化政治与艺术史研究》的第5章为《模仿的悖论》。该章从西方艺术哲学的基本命题“再现论”切入，以再现论的核心概念“模仿说”为论题，力图揭示模仿的悖论并颠覆再现的概念，进而以此来阐述当代学术转向，即从经典的美术史研究，转向通俗的视觉文化研究。为了这个目的，默克希选取的经典之例，是丢勒的版画名作《忧郁之一》，讨论潘诺夫斯基对丢勒的解读。

默克希的要义在于模仿理论及模仿的悖论，在于二元论的比较研究，及其对当代视觉文化研究的价值。二元论是结构主义的基本认识论和方法论，而默克希的专著以“后结构主义”为副题，说明作者并不满足于结构主义的二元论，他要颠覆二元论，其颠覆之法便是揭示模仿的悖论。

就默克希在本章中论及的范畴而言，我们对结构主义的二元认识论和方法论，可以这样表述：16世纪的德国社会分为有文化和无文化的二元人群结构，与之相应的艺术也分为高雅和低俗两类。就文化的表述而言，也有两大模式，即首要的语言文字和次要的视觉图像。由于这样的二元划分，默克希便得以在本文中讨论纯粹的图像作品和不纯粹的图文混合作品，认为前者高

雅而后者低俗。与此相应，制作这两类作品也有二元的着眼点或落脚点，一是基于说者的艺术，也即艺术家以自我为中心和考量来制作作品，不顾受众是否能懂得其艺术。二是基于听者的艺术，也即以受众为中心和考量来制作，力图通俗易懂。这样，图像也分高低，丢勒的版画为高雅之作，是丢勒的灵魂自画像，不易为人理解，而面向平民大众的招贴画则是低俗之作，其目的旨在进行道德和伦理说教。

此外，二者的高低区分，除了说者和听者的不同，更在于再现方式的不同。例如，丢勒的版画旨在如实再现立体感和空间感，这是模仿的要义，而低俗的招贴画却对此全然不顾。关于此种高低划分，虽然默克希在文章一开头明言借鉴了20世纪早期的俄国理论，但他的目的实际上是在文章后半部分针对潘诺夫斯基，因为潘诺夫斯基的研究对象是高雅的经典艺术，潘诺夫斯基的理论本身，也属于高雅文化。潘诺夫斯基对高雅艺术的评判标准是再现，是如实模仿，他站在高雅一方，贬斥低俗艺术。在此，默克希的立场和态度很明确，他于二元划分中主张研究低俗艺术，至少是在与高雅艺术的对照中研究低俗艺



术。所以，到了文章的末尾，我们读到他对潘诺夫斯基的微词，以及对芭芭拉·克鲁格和施纳贝尔的比较论述。

靠了二元方法论，默克希在文中企及了特别的认识论，这不仅是对丢勒之高雅艺术和16世纪德国低俗招贴画的解读，而且更是对潘诺夫斯基之现代艺术理论的重新阐释。这样看来，本文的点睛之笔，其实不是模仿的悖论，而是潘诺夫斯基以模仿为评判标准的悖论。默克希说，潘诺夫斯基是德国的入籍犹太人，这一身份造成了他内心的矛盾和忧郁。在20世纪前半期的特殊历史情境中，他对德国人的国民性有所认识，认为其既有理性的一面，也有非理性的一面。因此，他认为丢勒的《忧郁之一》反应了艺术家自己的忧郁，因而是内心自画像。默克希暗示说，这既是德国人的忧郁，就像丢勒那样，也是潘诺夫斯基自己的忧郁，就像他对丢勒的解读那样。当他说《忧郁之一》是丢勒的内心自画像时，他解读的已不仅是丢勒，也不仅是德国人的国民性，而且是对他自己之内心矛盾和忧郁的解读。换言之，潘诺夫斯基论丢勒的忧郁，实际上勾画出了这位现代学者自己的内心自画像。

同样，默克希这篇文章，虽然执意要取通俗文化的立场，却又难舍往日的高雅文化立场。也许，这是当代视觉文化研究的悖论，也暗示了当代视觉文化研究者的忧郁。

#### 二、视觉叙事

《视觉叙事》一文出自罗伯特·纳尔逊与理查德·谢夫主编的《艺术史研究中的批评概念》一书。叙事与再现一样，是西方古典文化的基本特征之一，二者关联不分。可以这样说：叙事是一种再现，关注所叙之事的历时性，也即事件的过程，故为文学所长。与此相应，再现也是一种叙事，关注被再现者的共时性，也即事件的某一瞬间情况，故为绘画和雕塑所长。由于这种差别，

视觉叙事要用共时画面去再现历时过程，于是就有了文字与图像两种叙事形式的互动，表现为单幅的图像叙事和多幅的连续画面。这二者的关系是，单幅图像可以独立成章，也可前后接续，构成组画，建起一条视觉叙事的话语链。

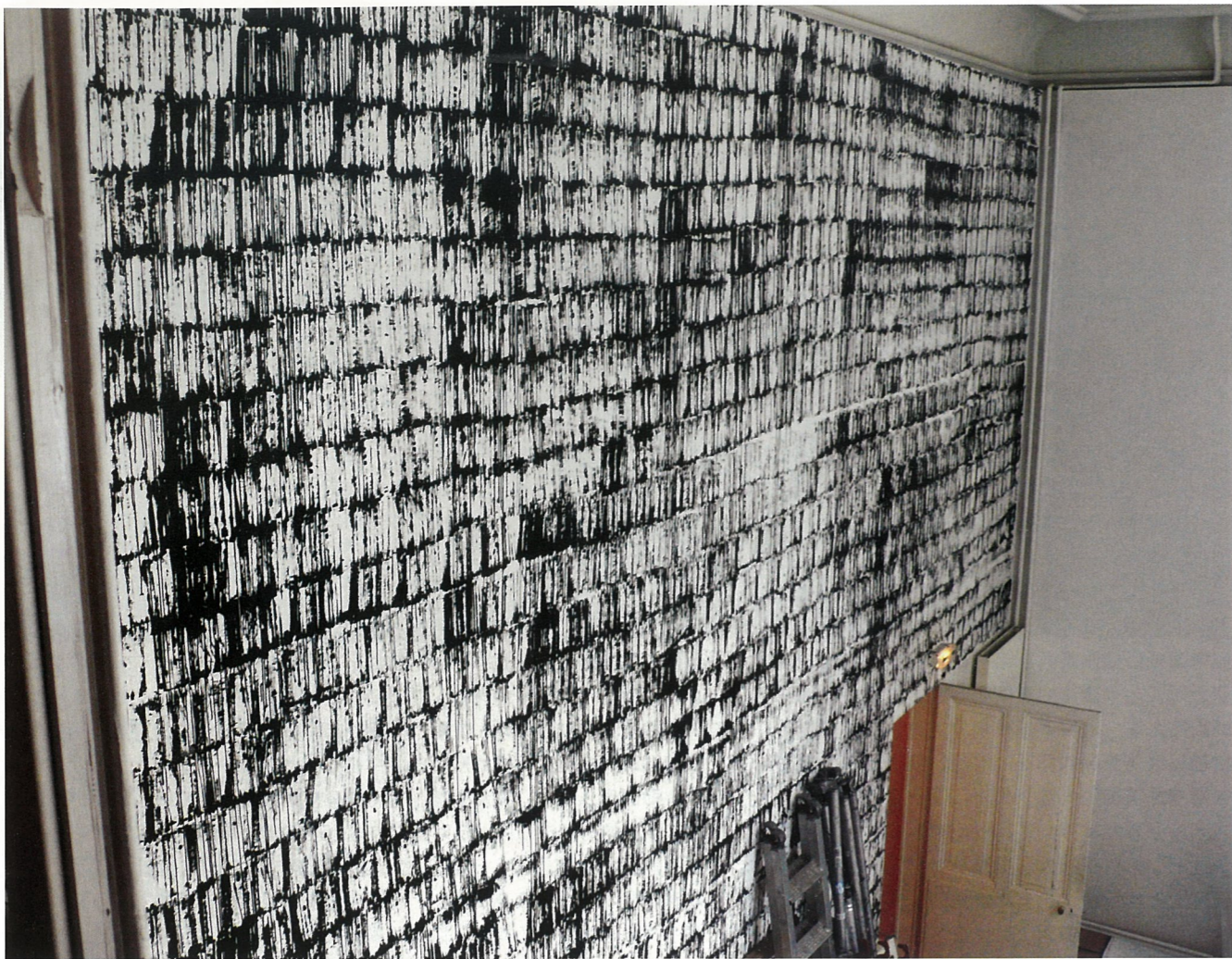
由于图像与文学的这种关系，本文作者肯普以圣经《出埃及记》的故事为例，将视觉叙事和文学叙事对照起来，并以叙事的“开端”问题作为切入点，来讨论视觉叙事的特征。按照传统的叙事分析所言，一个故事或一个事件的过程，至少有开端、发展、高潮、结局四个阶段，这个过程，可称情节线索的时间进程。传统的所谓叙事结构是指此过程中四阶段之先后秩序的变化，即顺序、倒叙、插叙之类，可称叙事的时间过程。在此，事件的时间过程和叙事的时间过程不一定对应，叙述也不必按照事件的先后秩序来进行。

就视觉叙事而言，一旦开始叙述，图像与文字的区别就出现了。视觉叙事将文字所言的故事视觉化，使故事能被看见。如前所言，由于媒介的不同（文字与图像的不同），以共时画面去再现历时事件，必然会产生差异。文字使用者和图像使用者各有侧重，而这差异正是视觉叙事的追求所在。在此，本文的讨论得以从西方的传统叙事理论进入当代叙事理论，肯普借此探讨了视觉叙事的转换、欲望、缺失三问题。

第一个“转换”问题，对应于“开端”，是文本（文学、文字）转变为图像时所涉及的历史性和共时性问题。图像若要利用共时的瞬间或故事发生的某一片刻来完成文本的叙事任务，便得选取最具有表现力和代表性的片刻，即莱辛所说的有“最大效果”的片刻，那一片刻使整个叙事在一开始就被定下了基调。第二个“欲望”问题，对应于“发展”，也涉及历时性与共时性的差异。肯普对此问题的阐述，借助了俄国形式主义普洛普对民间故事的研究，尤其是民间故事之母题的变型发展。实际上，由于俄国形式主义是法国结构主义的早期形态，此处借用普洛普对民间故事之叙事结构的分析，使欲望作为行为动机而与故事的发展有了联系，并以此形成叙事链的基本结构。第三个“缺失”问题，对应于“结局”，称“缺失的清除”，也就是解决问题，包含了“高潮”部分，因为高潮是解决问题的关键时刻。在这一时刻，解决问题的行动透露了叙事主题，而主题的宣示则有视觉图像的共时特征。换言之，“缺失”问题所涉者，已不仅仅是事件发生的前后问题，而是一个贯穿叙事始终的母题问题，这既是历时和共时的交接，也是二者的

#1 蒋海燕展览现场照片

#2 我在阆苑遨游时被我父亲杀死 影像 洪磊



巴黎学院学生实验作品

转换，见证了二者的差异和关联。

然而，如果说转换、欲望、缺失三问题是文本叙事之开端、发展、高潮和结局在视觉叙事中的翻版，那么今日视觉叙事理论便会受到往日文学叙事学的局限，不能揭示视觉叙事的特征。所以，本文作者才说这三个问题涉及视觉叙事的法则，而非翻版。换言之，共时的图像再现，之所以能获得历时的叙事功能，就是因为转换、欲望、缺失这三大要素在起作用。

此处更重要的是，由于视觉叙事与文本叙事的差异，叙事研究便不能停留于叙事本身，而还要考虑到叙事与读者（听众、观众）的关系。这就是说，西方传统文学理论中的叙事学是孤立的，例如形式主义研究，只关注叙事和叙事者。我们知道，德国现代哲学的主流是现象学和阐释学，这一主流发展到20世纪后期，出现了接受美学和读者反应批评。在叙事学研究中，将读者纳入研究视野，是当代叙事学的新发展，也是视觉叙事的研究倾向。要之，当代叙事学和视觉叙事研究，关注叙事话语、叙事者、读者之间的多重关系。

为了说明这个问题，肯普在本文中引述了一部几乎被遗忘了的艺术史研究著作，20世纪初期里格尔的《荷兰群雕》，尤其是书中关于“外部的一致性”和“内部的一致性”两个概念。前一概念相当于外在研究，涉及了读者与作者和作品的互动与交流，后一概念相当于内在研究，有如形式主义的封闭研究。正如肯普所言，前一个概念被后来的电影研究所借鉴，使得“凝

视”之说在20世纪后期能够进入影视研究领域。这样，当代视觉文化研究中的视觉叙事，就像文学研究中的读者反映批评一样，不再是孤立的文本研究，而是一种对视觉交流的研究，这是当代视觉文化研究的要义。

肯普之《视觉叙事》的关键，在于读者的作用，他认为正是读者的观看行为，才使视觉叙事的单幅图像，得以连接成组画，从而进行叙述活动，起到与文本叙事一样的功用。

### 三、概念图像

《概念图像》一文出自《视觉理论：绘画与阐释》一书，1991年由英国哈珀·科林斯出版社出版。“概念图像”问题，能对我们探讨和理解当代观念艺术中的图像问题有所启发。在现代主义之前，西方艺术中的图像基本上是再现的，当时的艺术思想，也基本是再现论的思想，尽管在今天看来，往日的艺术并不全是再现的。在传统上说，再现的手段是模仿，而模仿的相似性原则决

定了再现真实性。但是，由于柏拉图早就指出，模仿的相似性仅存在于事物的表象而非实质，因此，再现不具有真实性。于是，再现表象与实质、再现的真实与否，便成为两千多年来西方艺术理论中一个争论不休的大问题。

然而，自现代主义出，艺术不必非是再现的不可，艺术理论界也相应有了再现和非再现两种思路。就艺术的视觉图像而言，再现型图像仍然追求模仿的相似性，而非再现型的图像则不必追求之，这当中，主要的非再现图像便是观念图像。不过，当代艺术是复杂的，在当代的观念艺术中，除了非具象非传统的艺术方式，具象的方式仍然存在。在此种情况下，具象虽不等同于再现，但具象艺术却具有表象的相似性，也就是物象外观的写实性，于是事情复杂化了。面对这一复杂情形，“概念图像”之说或许有助于我们获得较清醒的认识。

作为本文题目和论题的“概念图像”，其英文原文是conceptual image，西方其他主要语言也采用相应术语，但在中文里此术语有“观念”和“概念”两种译法，而两者的汉语语义并不相同。这是中国当代艺术理论中有争议的术语，尽管这一争议并不存在于西方当代艺术理论中。西方语言中的这个术语仅有词性变化，名词属性为concept，也称idea，形容词属性为conceptual。就本文的行文语境而言，原文题目中的关键词应该译作“概念图像”，但就本文的论题和观点而言，既然“概念图像”具有隐喻的功能，则该译作“观念图像”。这一区分和异同的辨析在英文原文中并不存在，但译为中文却成了一个问题，这就像西方语言里的realism被译成“写实主义”或“现实主义”而在中文里出现的语义和史论含义的纠纷。

在20世纪的西方艺术中，尤其是二战之后的欧美艺术中，有Conceptual art和Concept art二语。按照美国耶鲁大学《艺术与艺术家辞典》的定义，前一术语即“观念艺术”，指用艺术手段来表达观念（idea）的艺术，其中，观念第一，艺术手段第二。这是一种相当宽泛的定义，而后一术语则相对具体，指用特殊的艺术手段，例如非传统的手段，来表达特殊的观念，例如进行社会政治批评和挑战艺术传统。在这样的意义上，后一术语Concept art其实更接近中文里的“观念艺术”。美国企鹅丛书的《艺术史简明词典》对Conceptual art的定义与耶鲁词典大同小异，但强调了艺术史发展的时间性，认为“观念艺术”是指20世纪60年代兴起于极少主义之后的一种新艺术，强调观念（idea）而非物质（material），并将两者作为二元对立的关系来看待，在艺术的观念性和物质性中，认为艺术的物质材料和物理存

在并不重要，重要的是观念。中文“百度百科”网上词典照抄相关的英文资料，但有“概念艺术”与“观念艺术”二语，内容却基本相同，且明言概念艺术也称观念艺术。或许，这也算是一种可以接受的见解。（此处顺便说明：在今日欧美高校和学术界，网上“维基百科”的所有定义、阐释、论述和资料，都不能在学术论文中引用，不能作为学术研究的依据和观点主张的来源。这是因为“维基百科”是开放性的，任何人都可上网改动词条，于是不具有学术的严谨性和权威性，因而不被认可不被接受，仅作参考。中文网上词典“百度百科”的情况与英文“维基百科”大同小异）。有鉴于上述辨析，本文的中译文根据论题和语境之需而用“概念”和“观念”二词来翻译同一英文conceptual，因而应有“概念图像”与“观念图像”二语。但是，由于“观念艺术”现在用来特指作为当代艺术之主要形态的专门种类，而本文所论之图像却不属于当代艺术，因此，中译文采用了“概念图像”的译法，请读者明鉴。

本文的切入点，是贡布里希在其名著《艺术的故事》里对“概念艺术”与“错觉艺术”的区分，这可说是当代艺术之观念领先和往日艺术之再现为主的重大区别。作者开篇便引用贡布里希，旨在提出自己的重要观点：以概念或观念来区分再现性的模仿的艺术与非再现非模仿的艺术。按照这样的区分，概念性的艺术便与再现性的艺术一道，并存在于西方文化和非西方文化中，如前所述，也存在于古代艺术和现代艺术中。于是，本文一入正题，便直陈古代艺术图像里的概念性问题。

本文对概念图像的论述，借助了贡布里希在《木马沉思录》里举的例子和观点，即木棍被孩子当做马骑，并非因为它是马的再现，并非因为它在视觉上模仿了马的外形，而是因为它是马的替代物，具有马的功能，可以满足孩子骑马游戏的心理愿望。换言之，一根木棍在游戏的孩子的观念里，可以替代真正的马。作者在此亮出自己的进一步观点：替代即隐喻，它是人为的，可操控的，具有主观性，也即观念性。

因此，我们也可以这样说：当再现关注外在的相似性时，隐喻关注语言背后的内在相似性，即功能的相似性。替代物正是以其功能的相似，例如木马以其“被骑”和满足愿望的功能，而非外观的相似，而具有了符号的特征及其指示作用。这样，本文作者便得以提出并论述自己的观点：替代物之所以重要，是因为原物缺失、不在场，而在原物和替代物之间有一个空间的距离，这个距离的空白需要隐喻来填补，隐喻就此扮演了大家都认可的游戏规则的角色。惟其如此，替代物才会被人们认可。也正由于参与游戏的人们共同认可，于是，这个虚构的空间便具有了社会性，其中存在着权力关系和各种人际制约，例如游戏规则的制定和遵从。这里所说的“空间”，在一定意义上是指替代物的处所、处境、语境之类，也只有特定的空间语境里，替代物的符号和指示功能才能生效。

本文作者认为，西方艺术史上的概念图像具有隐喻特征，这使概念图像成为一种阅读文本，其字里行间隐含着符号功能和指示意义，而图像的所指和意义却比符号丰富得多。