

## 虚幻的虚幻 Fancy of Fancy

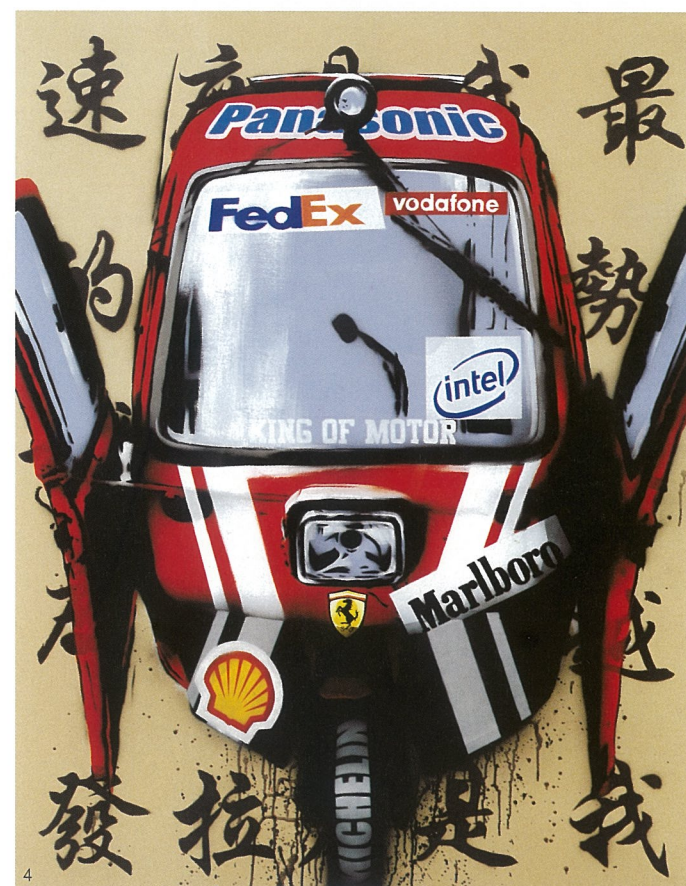
● 鲁虹 Lu Hong

如果认真审视 20 世纪 90 年代末兴起的新绘画潮流，我们似乎并不难发现，它远不是铁板一块。事实上，就整体而言，那些出生于 20 世纪 70 年代与 80 年代的艺术家的，虽然都很强调表达一种微观性的社会关怀与个人体验，但还是有着很大区别的。比如，在画面图像的使用上，为追求“仿真”的效果，前者更多是从新影像艺术中吸收营养，这一点人们完全可以从尹朝阳、张小涛、何森、赵能智等人的作品中清楚地感受得到；而在后者那里，为造成“虚拟的实景”，则更多是从动漫卡通艺术，此外还有网络艺术、广告艺术与电脑游戏中吸收营养，这一点人们又可以从熊莉钧、熊宇、韦嘉、李昕等人的作品中清楚地感受得到。

于是，就有人称前者为“中国影像绘画”，称后者为“新动漫卡通艺术”。当然，命名是否绝对合理并不重要。重要的是，人们在进行艺术评说时，从此有了可以运用的概念。正如在艺术史中有人用“达达派”、“野兽派”来指称特定的艺术创作现象一样。其实，细究起来，这两个概念未必很合学理，关键是约定俗成就行了，大

可不必去死抠的。否则，人们就会提问，既然青年艺术家的借鉴并不限于动漫卡通艺术，为什么要用“新动漫卡通艺术”来命名。也许，有人会认为，中国影像绘画与新动漫卡通艺术的区别仅仅在于资源借鉴的不同，但我却坚持认为，在本质上，这两者有着大相径庭的价值追求。

从技法的层面上讲，前者运用传统学院派为主的写实性技巧，改造来自新影像艺术资源，后者则常常运用多种混合性技巧——其中既有写实主义的技巧，也有表现主义的技巧、广告的喷绘技巧等等改造来自动漫卡通艺术，此外还有网络艺术、广告艺术与电脑游戏中的资源，这也正好造成了两者在风格表现与语言方式上的巨大差异。恰如大家所见，在前者那里，带有“仿真”与夸张性质的“写实性”画面毕竟还是用单视点的方式来加以呈现的。相对传统写实类作品，它只是更强调调用如照相机与录像机等机器观看的元素，并更多采用了大特写的影像方式。但后者明显不同，它总是将各种各样的意象用混杂多变的风格组合在一起，而且构图也是松散



1. 华华丹·游乐园B 综合材料 李华
2. 全家福 丙烯 陆璋
3. 道道道 油画 王玺
4. 我的法拉利 丙烯 李赞

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。有人曾经撰文认为，从事新动漫卡通艺术的青年艺术家“吃进去的是卡通，吐出来的还是卡通”，但作者如果严肃认真地比较一下原始动漫卡通艺术与新动漫卡通艺术在艺术手法与观念表达上的巨大差异，就会感到这种说法是多么的不专业与不负责任。

再从文化态度上讲，我觉得出生于 20 世纪 70 年代前后的艺术家，在努力揭示当下年轻人的孤独、迷茫、空虚、无奈以及消费社会存在的种种问题时，其实与上一辈艺术家一样，仍然是十分严肃认真的。从这个角度看，他们仍然有着传统知识分子的情怀，在艺术的表现上，也有着深度追求的欲望。两者的区别大致有二：第一是在对生活宏观与微观的具体把握上；第二是在对画面图像用“写实”、“挪用”或“仿真”的不同处理上。相对而言，出生于 20 世纪 80 年代的艺术家的创作艺术则明显带有挥之不去的“游戏”成分，他们与传统知识分子的联系已相当少了。其作品足以表明，他们讨厌深刻、沉重、严肃、认真、逻辑与愤世嫉俗，看重的是轻松、谐趣、

夸张、情感与调侃。这也恰好是我们将这个展览命名为“嬉戏的图像”的根本原因。可以说，我们是想用它来强调新一代艺术家在新的文化背景下，对现代生活与图像符号的积极反馈。

据我所知，正是由于新动漫卡通艺术存在太多的“游戏”成分，因此一直有人持否定的态度。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，我却有着全然不同的看法。

首先，20 世纪 80 年代出生的一代人是在严格意义上的“动漫卡通文化”中成长的，在他们身上流淌着“动漫卡通文化”的血脉。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哄炒下，已经深化为世界各地青少年彼此之间的沟通符码，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。”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呢？

其次，简单地套用传统精英艺术的批判模式去评判新动漫卡通艺术很不得要领，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”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，但积极因素是不少的。对比精英类的艺术，新动漫卡通艺术最大的特点是将对生活的批判与反思转换到了对生活具体感受的表达上，而且，是以一种虚构的方式来表达一种幻象，人们要说是虚幻的虚幻也未尝不可。这在韦嘉、李昕、徐跋骋、杨纳、罗丹、杨墨音、刘佳、罗振鸿等人的作品中都可看到。惠欣、彭博、



王玺、等人的作品虽然并没有直接表现人，但却具有相同的效果。在这里，日常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，在新动漫卡通艺术里，生活与艺术的界限已被重新确立了。我很同意批评家付小东的看法，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，大规模地来自日常生活经验和环境视觉资源，从而区别于以往的艺术，无疑是具有前所未有的生命力和无所畏惧的创造力”。<sup>⑥</sup>同时，我还认为，新动漫卡通艺术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，人们完全可以从其中体会到新一代人的所思、所想。

此次举办的“嬉戏的图像——2006中国当代艺术邀请展”总共挑选了15位于20世纪80年代出生的年轻艺术家参展，其目的是为了引起学术界、收藏界对新生艺术现象的关注。展览以油画为主，不仅分为抽象与具象两部分，还特意挑选了两位从事雕塑创作的年轻艺术家参展。另一位艺术家杨墨音的画尽管使用的是绢质的布面与丙烯颜料，但明显借鉴了水墨的特点。这也在一定程度上体现了

新动漫卡通艺术的多面性。有一点是很明确的，即无论是以何种媒介从事何种形态创作的艺术家，都清楚地显示出了青年艺术家与上一代艺术家的区别。以陆琤与李华的作品为例，由于她们很好地融入了全新的视觉元素，故作品与上一代抽象艺术家明显拉开了距离，的确值得人们去认真研究。

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。<sup>⑦</sup>

- 1、摇滚狂潮 油画 罗丹
- 2、见闻录 油画 李昕
- 3、别意·润七 丙烯 惠欣
- 4、小人儿系列之“空姐” 雕塑 罗振鸿
- 5、人间戏剧系列之宝贝·乖 雕塑 刘佳