

“不安的绘画”系列特邀导览：隐二
精彩内容文字回顾



活动时间：2023年5月13日（周六）14:00-15:00

活动地点：UCCA Edge 展厅

回看链接：<https://ucca.org.cn/program/painting-unsettled-series-inspiring-guided-tour-monie/>

嘉宾：隐二（建筑师、跨媒介作者）

录音整理编辑：佟泽坤（实习生）、吴伊瑶

文字校对：逢芮



UCCA Edge“不安的绘画”展览现场，图片由UCCA尤伦斯当代艺术中心提供。

（我在开始导览前）试着界定一下什么叫“绘画”，大概有几个方面。一个是，绘画（是）要依托人的视觉在平面上成像的生理机制。第二个是，绘画是运用色彩、光影、材料进行的制作，是一个制作过程。第三个是，绘画的影响方式主要是通过视觉的刺激使人产生心理上或生理上的感受。还有一个是，绘画的平面显示，我认为，应该是一个静态为主的处理形式。这些界定比较个人化，大家可以有自己对绘画的界定。

素描与色块

简策用线条、素描、透视、色彩组成她的创作。具体来说，就是每一幅画你都能从远处看到它的形体。比如说这幅画（《少女（2）》）（图1左），可能第一眼看到的是像素描写生中画的古代雕塑的形体，有的在台子上，有的在地上，你去看毕加索的习作，有很多这种。但我们走近了看，越走近越发现光影的、形体的、透视的元素渐渐消失了，而变成了色块，色块与形体间发生了作用，相互地抵消，或者是抽象的表达。这个柱体的局部跟它上面人体的表达已经不一样了，它变成了一种平面化的处理。艺术家既可以做一些很扎实的形体的表达，但在一些地方，她又做了一些跳跃性的处理，让画面内部产生了一个原理层面的拼贴。再往前凑近看，她用了很多马克笔，去提一些线条。可以说是一

种融合，也可以说是几种创作语言科目之间的一种渗透。而《海德拉》（图1右）在这次展览中的背景，这个渐变色的墙纸，其实是80后小时候流行的三维立体画。刚刚讲到的素描、透视，其实是在一个二维（画）面内极尽可能地去模拟人的视觉产生一个三维的效果。但三维立体画是更加细致地模拟了人的视觉成像。很多物种像狗、老鼠、昆虫，它们的眼睛跟我们用两个眼球去看这个世界，去判断一个物体的远近、空间的纵深，其实是完全不一样的。比如老鼠的两只眼（睛）看到的是两个独立的图像。人的两只眼看到了同一个图像之后，会利用两个眼睛的角度差把它做一个拟合。3D电影的眼镜，一个红膜一个蓝膜，其实就是最粗糙地利用了这种视觉成像的原理。所谓的一红一蓝就是拍摄时有意设置的蓝色图层和红色图层，强行让人的两只眼睛看到的東西不一样，然后它会自然地在你的视觉里产生一个拟合，因为我们大脑有这种机制。这种三维立体画就是把这种图像利用到极致，所以大家看到这个图是一圈一圈的，实际上有几圈可能就提供给你几个图层，然后在你的眼睛里会呈现出这些图层叠加的一个立体图像。

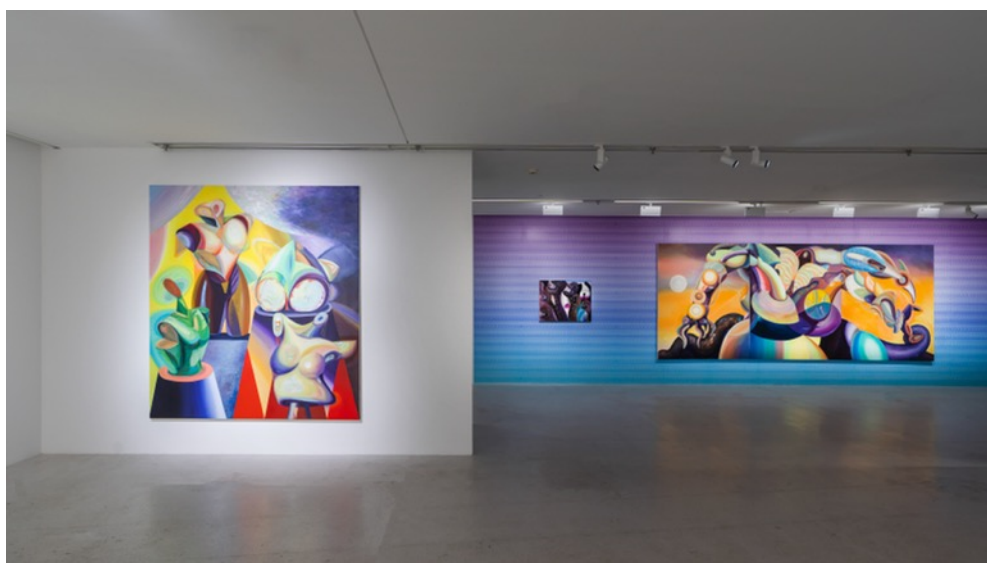


图1：UCCA Edge“不安的绘画”展览现场，图片由UCCA尤伦斯当代艺术中心提供。

轴测与透视

开始讲李泳翔的作品前，要先讲一个诞生于透视之前的人类视觉上的发明——轴测图。生活中的轴测图，比如说宜家的家具说明书上的图（就是一种）。“轴”就是x、y、z三个轴，或更复杂的形体有更复杂的轴；“测”其实是轴的应用，用来表达距离。轴测图在建筑图中是常见的，在同一张图中可以交代三个轴向的关系、距离。波斯细密画也是用轴测图的方式去画空间、建筑、物品，甚至人。

李泳翔的《妄语迟花》（图2左）给我的第一个感觉有点像是我小的时候的家具。那时候买来家具喜欢在上面画画，很珍惜家具的门就要（在上面）画个画，跟现在极简干净的家具不一样。后来我顺着这个思路看了一下，在家具上绘制其实不是一个简单的事。在古代和现在西藏，柜子仍然是收藏的热门，（表面）都有各种各样的画，可能有一种震慑的作用，要么画老虎，要么画佛教的一些吉祥的符号。其实他的本意，我的理解是，一个家具也是一个很重要的空间、一个自己的领域，里面收藏的除了金银财宝，还有衣物、日常的被子这些东西。从古代人的心理来讲，这些东西是身体的一部分。身体的一部分放在这了，所以这个柜子需要保护它，不让邪魔入侵，就可能要在上面放点符文作为吉祥的工具。慢慢演变下来，大家忘记了这个功能，就会出现后来花样百出的家具上的装饰。回到这个作品，画面上的这个桌子就是我刚刚提到的轴测图，可以看到桌子的格纹的线是平行的。再看远处地板的处理，我的理解是，它是一个准轴测。墙面和门又开始出现了过渡期的灭点，像在早期文艺复兴刚萌芽的时候，比如乔托¹那个时期的艺术家们，包括像敦煌的壁画里画到庙宇的时候，会用到这种“灭线”。它有一个地平线，在这个地平线上，高处和近处的水平线会消失在这个线上，但是竖向的线还都是平行的，这是介于轴侧和透视之间的一种空间呈现特点。艺术家把这种构图的趣味用到了这张画里。我们到这件作品后面可以看到，这边有一个人能进去，但又不能挤在后面的距离，给我的感觉是一个很私密的展开。因为我们小时候家里的家具，是靠墙放的，但会有一点点缝，所以我会后面放东西，会期待后面藏点什么。这件作品的摆放提供了一个缝隙，会激发我这样一个记忆。另外

¹ 乔托·迪·邦多内（约1267-1337），意大利文艺复兴早期画家、建筑师。

这个帘子，很像是以前的浴帘或桌布，但你放大来看，花纹又不完全相同，所以相当于，他用一个似是而非的东西创造了不同的调动记忆的接口。最后再退回来，远看这个作品，其实做这种装置，可能很期待现实中出现轴测图这样的呈现，但是你只要做出来了，它就会进入一个三维的、有灭点的透视空间去，永远和你要的图像趣味有一定距离。正面拍摄这个作品，在一个二重制作的图像中，也就是一幅画在家具上，然后又被拍下来变成一个摄影（作品），就会变成一个非日常、非自然的呈现。

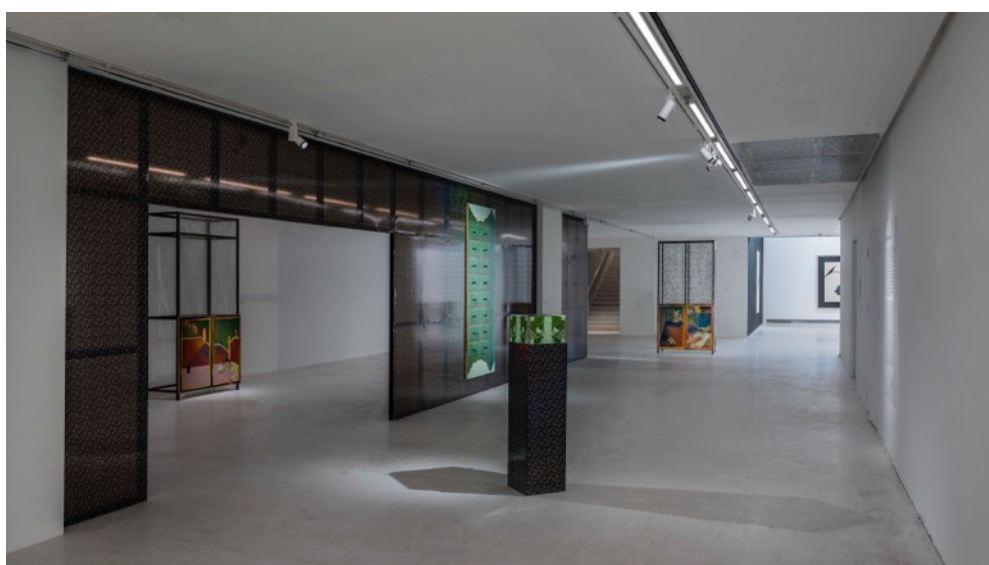


图2：UCCA Edge“不安的绘画”展览现场，图片由UCCA尤伦斯当代艺术中心提供。

绘画作为“场所”与“物品”

想象一下，最早图像、绘画诞生于哪里？我的理解是，绘画、舞蹈等很有可能诞生于我们祖先的巫术仪式。在最早的时候，人类是没有个体意识的，有大量的我们现在理解不了的仪式。当然现在这些仪式消失了，而为了帮助这些仪式产生宗教效果的工具都流传下来了。绘画跟空间结合得是最紧密的。在以前，一些最有名的画家、书法家，其实他们的本职工作是朝廷的官员，而画画写字不是他们的工作，只是他们的本领之一。到了扬州八怪的时候，他们就很得意自己是画家了。这个转变是有很长的过程的。再往前，其实连一个人在画画这种概念，（都）会被觉得是工匠。所以去看敦煌壁画，去看

汉代的墓，有很精彩的壁画和那些石棺上的雕刻，都是没有作者的。他们不觉得自己是在创作，或在做艺术品。他们在完成了棺椁的同时，顺道画了一幅画。我去敦煌参观石窟的时候，重点去看了103窟的维摩诘图。当时无比崇拜那张画，觉得画得实在是太好了，非常自信的几笔线就把维摩诘的形象画出来。后面隔了几天去了榆林窟，看了15窟的天王像。非常震撼的是它非常大，但（画面前的空间）非常挤。有一个非常大的挑战就是他是怎么画的。因为壁画是画在墙上的，一定是现场画的。如果一个工人去画这张画，他应该是蹲着，身体非常低，手应该是悬腕才能画出。这时我就肃然起敬，觉得这个画家比画维摩诘的那位还要厉害，因为他在这个空间，用这么难受的身体姿势，还能从容地把这个画得一点都不留遗憾。这是画、人（的）身体和空间给我强烈的关联感的瞬间，是空间和身体的一种对弈关系吧。

绘画曾经还有一个过渡的状态，它是怎么从场所的装饰物，比如壁画，变成了我们手上、家里可以挂的画，变成博物馆里可以从这搬到那的画，（这）是有一个过程的。大体脉络是，从一些空间装饰物可移动的前提下，到一些材料的可移动。有一本书叫《重屏》，学者巫鸿写的，里面讨论屏风画这种特殊形态。屏风是古代在一个大房间里划分空间的隔断，在这个上面有大量的装饰画。书里讨论了这种画本身的意义，以及它后来一点一点变成我们手上的卷轴。还有一种形态，就像韩梦云这组作品（图3），它的原型就是手抄本。手抄本在世界各地都有，像电影中欧洲传教士认真地弯着腰又写又画的。其实这种书都是孤本，刚刚提到的细密画其实也多作于这种手抄本上。古代中国很早发明、普及了纸和印刷术，所以几乎是跨过了手抄本这个阶段。这是绘画从装饰功能一步步独立出来的状态。



图3: UCCA Edge“不安的绘画”展览现场, 图片由UCCA尤伦斯当代艺术中心提供。



图4: “不安的绘画”系列特邀导览现场, UCCA Edge, 2023年5月13日。