

图像时空何以可能：基于大卫·霍克尼的“图画史”重思视觉艺术

How Are Pictures Possible in Time and Space: Rethinking Visual Art Based on David Hockney's "History of Pictures"

牛艺璇 敖日力格 Niu Yixuan Aori Lige

摘要：大卫·霍克尼曾在《图画史——从洞穴石壁到电脑屏幕》中提出“图画史”的概念，打破了原有的艺术门类和媒介的限制，对图像予以一种新的审视角度。文章将沿袭霍克尼的“图画史”发展脉络，讨论“图像时空何以可能”。根据不同图像特性，本文从静态图像、动态影像、虚拟现实图像这三种图像类型对图像时空的可能性进行回应，旨在重新理解、思考当下视觉艺术的时空表现可能性。

关键词：图画史，图像，时空，视觉艺术

伴随着人类社会的进步演化和技术的发展，图像的媒介载体不断增多，从过去的岩石、陶泥、墙壁、纸张……到现在的电子屏幕等。但若回到视觉艺术最初的源头——图像来看，就可以发现视觉艺术的发展始终离不开图像，图像的本体特性随着媒介的更迭也在一直发展。在大卫·霍克尼（David Hockney）看来，图像（picture）“是一切再现三维时间的平面”，^[1]而“从某种角度讲，一切图像都是时间机器。它们将某物——可以是人，可以是风景，也可以是一个过程，浓缩并保留下来”，^[2]时空已成为浩瀚图像史中重要且意义深远的主题。

康德曾提到，时间与空间是人心中存在的先天感性直观形式，并不是经验中得来的，而是天然存在于人的认知与知觉之中的。不同于书写文化中“年、月、日”、“时、分、秒”、“现在”、“过去”、“未来”、“立刻”、“持续”、“永恒”等时间性词汇与“国家”、“自然”、“场所”、“地点”等系列的空间性词语，图像的时空表达是建立在形象之上的，蕴含着一种抽象的秩序。康德主观性的时空观念可以阐释每一张图像的时空结构。与人类沟通时必须理解的时空词汇相比，依图像特性划分而出的——静态图像、动态图像、虚拟现

实图像分别呈现出迥异的时空意识。技术的发展进步，也让图像建构时间与空间的方式有了更丰富的表达，亦反映出不断发展着的时空观。这背后所暗示的是创作逻辑、思维方式的差异。对此，本文将围绕图像本体，进一步挖掘、归纳图像在表达时间与空间方式的衍变历程。

一、多义的静态图像

大约两万年到三万年以前，在西班牙阿尔塔米拉洞窟里一头受伤的野牛微低着头，看上去痛苦不堪，质朴粗犷的笔触对野牛的形态的把握让人叹为观止。这处人类迄今为止留下的最早的、有具体内容的图像之一，不光展现了原始人类曾遗留下的珍贵痕迹，还记录了原始人类眼中的世界。洞窟中，一头牛被箭所击中的关键性时刻被原始时期的画家所捕捉。这意味着射牛事件发生时的整体时间被主体分割，这幅最早的图像展现的是主体予以主观选择的结果——表现出的最有代表性的关键时刻，再现了捕猎现场，唤起观者对牛被击中这一关键时刻发生时，前后动作、状态的想象。据史学家们猜测，洞窟对这一时刻的记录带有祈求狩猎成功的巫术色彩。洞窟中，没有明确的方向性、不断重叠的动物形象，反映出在原始时

期图像的空间性表达并不是画家们所关注的重点。他们选择利用洞窟现场的空间结构来使动物形象看上去更加逼真、立体，这说明在早期人类文明中就存在以瞬间时刻呈现空间的图像。

绘画的本质就是依赖时间积累来完成的，即画家以一笔笔的“现在痕迹”来刻画“瞬间”的过程。也可以说，自图像诞生伊始，它的生产过程就是将具有时间性的笔触痕迹累积在平面上。图像是历经了笔痕的积累过程完成的瞬间时刻，并以此来建构空间。然而，我们可从图像的历史中得知，瞬间时刻的表现方式将走向多元，这其中不仅反映出迥异的观看方式，还表现出时空观的极大差异。

在浩瀚的图像史中，埃及文明遗留的图像不仅十分特别，还具有极其重要的意义，深刻影响了后世的其他文明及其图像生产方式。若以宏观视角审视，就会发现古埃及画家在画面中最为关注的有两点，一是事物的完整性，二是事物的独特性。他们往往选择最具特点的角度来表现事物，并且这个事物要如实且完整地出现在画面之上。这样来看，他们所描绘的事物形象可被看作多视点融汇的产物，即画面中物体的不同部分都是建立在不同的观看角度上完成的。视点的差

Abstract: David Hockney proposes the concept of the “history of pictures” in his book “A History of Pictures — From the Cave to the Computer Screen”, which breaks the limitations of the conventional definition of art disciplines and media and views pictures from a new perspective. This article follows the evolution of Hockney’s “history of pictures” and addresses the question: “How are pictures spatial and temporal possible?” Pictures are categorized into three types based on their spatial and temporal characteristics: pictures, moving pictures, and virtual reality pictures, aiming to rethink and understand the possibility of spatial-temporal expression in modern visual art.

Keywords: history of pictures, pictures, time and space, visual art



1. 安吉列柯（Fra Angelico），《圣母领报》（The Annunciation），木板蛋彩画，194cm × 194cm，约1426年，佛罗伦萨圣马可修道院

异构成图像无纵深的空间，事物以平面化形式得以完整展现。在这样的图像中，完整性成为图像表达的核心，亦是一种超越了人眼限制的图像生产方式。虽然，以今天的眼光审视埃及图像，会觉得它看似呆板、笨拙，缺乏动感，与现实的时间、空间和事物的发展运动相去甚远。但若依循埃及人的文化逻辑，就会发现图像从另一角度呈现出时间与空间的客观性，即埃及人所描绘的是他们认知中存在的真实。因为他们图像中的形象将是亡灵回归时寄生的躯体，因此形象的完整性与独特性无论哪一个受到影响，都会阻碍埃及人实现永生的愿望。此时，基于这样的时空观念重新审视埃及图像可以发现，埃及图像所表现的画面空间被按照一定的逻辑顺

序辅以象形文字得以分布，图像的各个部分描绘的是最具代表性的事件瞬间，既表达出该图像记录的特殊事件时间节点，同时又反映出每一部分各自的内部空间。图像所呈现的瞬间时刻反映出埃及人对永恒的追求，他们对拥有无限时间的强烈渴望。

随着历史的积累，图像建构时空的方式继续发展。虽然图像的时间性依旧体现在一个个“瞬间时间”之中，但图像的空间性表达逐渐从“平面化”转向“空间深度”的探索。文艺复兴时期，西方画家力求在图像中开辟另一个世界，他们试图通过模仿自然以达成画面空间的真实。然而仅凭借人眼的观察并不足以满足画家的诉求。他们偷偷借助镜子或光学仪器辅助绘画的行为可从图像本

身和具体史料中找到痕迹。通过对自然的不断探索，透视、解剖、比例知识等理论知识的丰富完善，成就了一大批具有高超写实技巧的大师。他们在二维平面中利用明暗来制造视觉幻觉，利用透视法塑造强烈的空间纵深感，并积极探索画面中透视与真实空间的关系。譬如在安吉列柯（Fra Angelico）的《圣母领报》中（见图1），画中世界与画外世界的界限被无限压缩，画框就如一道可以踏进另一世界的大门或一扇连接另一空间的窗口，观者看着画作仿佛能感受到其中人物所处的方位。此时，瞬间时间也具有了不同的内涵。画面中的人物形象、空间结构和色彩氛围合力构建出一个静谧时刻，使瞬间时间带来的时间感受被无限拉长。这种仿



2. 米开朗基罗 (Michelangelo Buonarroti), 《先知约拿》(Jonah), 油画, 1508—1512年, 梵蒂冈西斯廷教堂

佛时间被定格的时刻通过无数细节和人物的神态动作制造出一种特殊的魔力,吸引观者可以一直看下去,忘记现实流动的时间。这种时间的延续性可以超越单一的时间维度。学者巫鸿曾在听别人演讲时被启发了“小时间”(small time)的概念。他指出,在魏登的画作《卸下圣体》中,画面人物被安排在相对紧密的空间内,但若是仔细放大观看基督的右手,就会发现手上的血痕流淌向不同方向,这不光暗示了曾经存在过的三个时刻,还是三个肢体运动状态的外在显现。

“根据血痕的描绘,我们可以在想象中重构出一系列事件和动作。”^[3]不同时间痕迹表现在统一形象上,“小时间”代表着图像隐含着的另一个时间维度,包含着文本所难以传达的“微叙事”,这种细腻细节的展现

具有丰富的意涵,可以为整体构图增加连贯性、情感强度与戏剧张力。

除此之外,日益成熟的高超绘画技法甚至还可以让图像画面中的空间与图像所处的真实空间相悖。譬如,文艺复兴三杰之一的米开朗基罗(Michelangelo Buonarroti)在西斯廷教堂上描绘先知约拿形象时(见图2),画的是一个向后仰的动作,但这幅壁画在现实的位置却处于一个往前突的曲面墙壁之上,米开朗基罗利用短缩法创作出的视觉错觉,让约拿的动作不管从哪个角度观看都与教堂顶部真实的空间结构没有丝毫违和感,他一直稳稳地坐在画中的石台上。画家精彩绝伦的技艺再现出想象之上的理性和完美世界。一个超越现实的世界在图像中被建构起来。

1839年,像画一般、独一无二的达盖尔(Daguerre)银板照片出现。它的出现让一场图像的视觉革命来临。照片是自然物的光学投影在纸面上的显现,是一种具有机械复制性、完全描摹现实的图像,所捕捉的是真实片段时间所呈现的样貌。与一笔笔的刻画才能达成的图像不同,照片可以直接显露现实的时间运动痕迹。照片中的空间也被视为是现实空间的压缩,美国理论家苏珊·桑塔格(Susan Sontag)认为,摄影可以篡夺现实,照片是拍摄对象的物质残余,这是绘画永远无法达成的。

受到照相术的影响,一部分画家也开始尝试摄影。他们摄影师与画家的双重身份使绘画与摄影在艺术表现与艺术观念上相互影响。两种图像在视觉呈现上具有共通性更成为一个令人信服的事实。最重要的是,当时主流的写实绘画与照片似乎都是运用同样的时空构建方式来生产图像的,即通过时间(绘画通过笔触叠加与摄影曝光都需要一段时间)与被压缩的三维空间来无限拉近与现实的关系。但若从另一角度思考就会发现摄影术的诞生把画家从描摹现实的道路上解放出来,让他们开始思考新的绘画语言。历史已证明,画家们在脱离对事物表象的表现后,将受情感驱动作画,图像的表现性也大大提高。在这其中,保罗·塞尚(Paul Cézanne)的艺术实践尤为关键。塞尚在艺术实践中放弃了占据统治地位的透视法——以固定的单眼视点去观察事物,开始探究两眼观察到的物体的不同,并努力将其协调在同一画面空间之上。虽然早在此之前,埃及人的图像就表现出不同观看角度创造的形象。但塞尚此时的发现对照相术发明后迫切需要找到方向、寻求突破的艺术家,还是产生了极大影响。毕加索(Pablo Picasso)与布拉克(Georges Braque)的立体主义就是在塞尚的实践上发展起来的。立体主义将物体的不同角度描绘在同一平面之上,多视角的展现使事物具有了动感,而画面的时间也不再是静止的瞬间时刻,不同时间被如此明显地同时展现在画面的同一空间之中,时间的意义变得十分复杂。在立体主义的画作中,时间层叠在同一空间之上,画面中事物的每个部分包含着不同视角的观察,暗示着图像内部的时间流动。瞬间性时间转化成为一个特殊的时间场

域,体现出一种时间持续性。这种持续性构建出事物特殊的空间场域,展现出被分解后的事物,整体空间的深度再次被压缩,成为一种浅层空间的表现。

随后,静态图像越来越不满足瞬间时刻的表达,反而转向“运动”。乔治·特纳(William Turner)的《雨,蒸汽和速度——西部大铁路》就利用火车模糊的外轮廓展现高速飞驰的速度与动感。马歇尔·杜尚(Marcel Duchamp)那张著名的《下楼梯的舞女》就描绘了舞女下楼的整个运动的过程,一个流畅、完整的时间段被表现在画面上,运动的细节被解析在画面之中。杜尚曾自述,画《下楼梯的舞女》时采纳了马海(Etienne-Jules Marey)和莫勃里奇(Eadweard Muybridge)用来描述身体运动生理学的记时摄影,亦即对可视物的器官学式语法化。^[4]此时,时间与空间都成为人物运动过程的外化。如果说在立体主义的图像里还可以看到时空的间隔,那么《下楼梯的舞女》画面所呈现出的,却是这种间隔的消失。杜尚似乎在尽最大努力去消除这种的间隔。图像所呈现的瞬间时刻消失了,取而代之的是连续时间与无法被肉眼观察到的运动空间的展现。未来主义艺术家贾科莫·巴拉更是创作出《拴着皮带的小狗的动态》来直观表现运动,他将小狗的数个瞬间时刻表现于同一画面中,以此突出时间段。此时,传统叙事图像表现出静态感瞬间被运动感时段所代替。之后,超现实主义画家综合了前辈大师们的艺术技巧,他们利用多视点、非传统构图、错误透视等手段制造出一个透露着未知的不安、神秘气氛的现实,此时,空间的混合与时间的错置暗示着真假难分的哲学思想。

图像对空间的表现也得到了进一步的发展。还有一部分艺术家专注于视觉不可能的方式衔接在一起,再次扩展了图像的空间可能。在荷兰画家莫里茨·埃舍尔(Maurits Escher)的作品中,出现了真实世界不可能存在的“矛盾空间”。埃舍尔严格遵循透视法,在平面中构建出无法出现在现实的、具有深度的三维空间,超越了传统透视的局限性,似真而非的效果增加了空间的表现性,展现了空间维度的交错。埃舍尔制造的错觉空间,充分体现出理性主义精

神。不论是关于数理关系的表现,还是利用图形的多义性完成图底关系的转换,以及通过透视法达成的视觉真实效果与真实空间的无法存在构成了一种悖论式关系,他的空间始终充斥着矛盾,荒诞又真实。

除此之外,图像的空间表现不仅局限于物质领域,还将转向精神空间的显现。瓦西里·康定斯基就从柏格森“用时间来取代空间”的理念出发,以点、线、面、色彩等绘画要素映射内心空间。各种绘画元素之间的相互作用力图展现出一种音乐性,在反复经历理性思辨的过程后,他的画面呈现出精神空间的形式表达,显现出丰富的情绪含义。

通过以上种种案例的分析可以看出,二维图像囿于媒介性质,大多都是以瞬间时刻表现空间,展现的是关键性时刻人物的状态、神态与动作。还有一部分图像通过具体形象的象征含义(如埃及人的完整性)与对不同场景转化的(譬如古埃及的壁画)暗示来描绘时间,但静态图像本身依旧传达出持续时间、多重小时间、运动感等多种时间感受。此外,历史已说明,静态图像中在跳落描摹现实的道路后,空间的表达得以解放。现代派画家还将几种互不一致的空间结合在一起,譬如运动过程的多视点组合、视觉不可能的矛盾空间、表现精神世界的抽象空间,正是观念的突破让关于时空表现的具体形式获得了无限可能。

二、持续运动的动态影像

1895年,卢米埃尔兄弟在法国一家咖啡厅公开放映了《火车进站》,这标志着“活动影像”诞生。在某种程度上,影像是图像持续性运动的产物,可被视为图像概念的延伸。时间性体现在图像本身的快速运动之中,也正因此,时间是影像的灵魂。与单张或多张静态图像不同的是,观众在图像连续不断的运动中获取信息,连续观看多张图像所形成的“视觉段的分裂将自动遭到摄影即时性创新的破坏”^[5]。细读静态图像时,需要用视觉扫视图像的各个部分,而影像像是在相对固定的视点看图像自身的运动。从视线的小幅度游移到固定的观看方式极大地拉近了影像世界与观众的距离。这与胡塞尔在《内在时间意识现象学》中所提到的第一持存(Retention)十分类似。观者会记得上一秒出现的图像画面,他们通过图像的

持续运动而获得的短暂记忆,以此来把握影像整体的叙事与情感。

由影像自身的运动性与时间性建构出的电影叙事语言里,安德烈·巴赞(André Bazin)的长镜头理论与谢尔盖·爱森斯坦(Sergei M. Eisenstein)的蒙太奇理论一直是电影叙事系统的两大支柱,即通过对事物较长的、连续性拍摄来展示真实时空的面貌和用蒙太奇来分割时间和空间的叙事方式,这使电影叙事带来的沉浸感远超静态图像。现实时间的真实流动状态可以在影像中被拉伸、缩短,以此建立起一种与现实接近、却又超越现实的心理体验。在爱森斯坦的电影《战舰波将金号》中,有一段影史留名的“敖德萨阶梯”片段,片段表现的士兵出现、人群四处逃散这一事件的真实发生时间可能只需要几十秒,但在电影片段中,爱森斯坦用了将近七分钟的时长和155个镜头,时间被无限拉长,不同方位、景别、视点的镜头被组接在一起,突出的是一种主观时间感受,以造成心理的持续紧张感。

在影像诞生后,维利里奥曾提到,过去、现在、将来的线性时间维度,将被实际时间与错位时间这两种时间悄悄取而代之。未来会消失于计算机编程与所谓的“真实时间”中。譬如,飞机在沿着预定航行轨道飞行过程中,实时显示在雷达画面中的图像,意味着现在时间中包含着对未来的预判,影像中展现的时间是与现实错位的时间,影像的播放过程说明过去正重叠在现在的时间之上,过去时间的在场予以留存。

但若用影像展现现实世界真实时间流动的样子,此时,影像的时空表现则与图像极其类似。安迪·沃霍尔(Andy Warhol)曾用“我不画画了,我要拍电影”表达过对静态图像局限性的不满。他也在影像上展现出非凡的天赋与极具洞察的敏锐度。他的影像作品《帝国大厦》,就用一个固定镜头连续拍摄了八个小时帝国大厦的面貌。影像记录的是一段完整的历史时间,但这种完全还原现实的时间流动,会带给观者在观看图像的错觉。不同于可以完成超细读的图像,在《帝国大厦》中,观者虽然可以通过视线的来回运动获取信息,但固定视角的影像呈现出的信息与时长严重错位,影像在失去不同视角的镜头变化与镜头内部的运动之后,虽

然是真实时空流动的过程，影像却变得十分沉闷压抑，这种几乎失去运动的影像实践无疑可被视作对电影蒙太奇制造出的幻觉世界的怀疑。可以说《帝国大厦》展现的正是维利里奥提到的错位时间，影片“再现的过去包括了一部分这个媒介的现在，这个实时中的‘远程在场’，对‘直播’的纪录如同一个回声，保留了事件的真正在场”^[6]。这八个小时的帝国大厦时空的样貌也被永远留存。

在空间感的表现上，电影的单画面呈现存在一定的信息局限，它在表现同时异地的时空关系时并不能完全同步展现。而画面分隔形成的分屏模式的出现让人眼前一亮。安迪·沃霍尔1966年拍摄的《崔西女郎》记录了不同住户在房间内的活动。作为最早的分屏电影之一，沃霍尔将两个不同镜头并置，表现出不同的视点，左右两边画面的交融、对立产生了巨大的阐释空间。此外，影片的声音需要放映员在两边的画面中来回切换，加大了观众的分离感与距离感，形成一种新的美学势态。在观看过程中，观众无法进入电影制造的梦境中，两个屏幕中不时出现的声音、动作、灯光、色彩不断牵引观众的视线完成游移，虽然两个画面拥有各自的时空结构，但并置在一起又自然而然地相互影响、联系，这种结构性转变极大地改变了传统影像的体验感，持续时空的感受变得支离破碎，人的感知在与影像的任性对抗，沉默与声音、两组画面之间的张力不断回旋于人的意识中，又迅速消失，时间的错位与对立，与空间的交互、并置超越传统时空叙事模式，构成一场奇观。

然而，不论是静态图像还是动态影像，二者都是望向另一个世界的窗口。不同于静态图像的时空表现，动态影像突出的是由图像自身运动构筑的天然时间性，运动的维度赋予在图像之上，使时间的受重视程度远超空间。人们在观看动态影像时，不自觉地更加关注影像的变化，关注运动中图像之间的差异。由于动态影像模仿的人的视觉感受，是对时间的在场记录，也是具有沉浸感的梦世界，更是另一种尝试进入图像异世界的方式。在一个与真实世界极度相似、又不是现实世界的基本认知里，相似物带来的熟悉感增加了观者的心理认同。现代许多好莱坞电影制造的奇观场景，也是遵循了相同的视觉

创作理念。这时，我们已无法再用看静态图像的视觉经验去观看影像，无法花费很长时间再去凝视、细读图像中的细节。在观者的心中，真实世界与影像中的世界相比是如此普通，人更愿意沉浸在亲手创造的幻觉世界之中。

三、超越边框的虚拟现实图像

为了探索图像时间与空间更为丰富的表现，有相当多的艺术家将重心放在了画框之内，从图像形式内容到图像的运动方式，他们竭尽所能地拉近画内空间与画外空间的距离。但其实在摄影术还未发明以前，早有画家已不满足“窗口”式的图像，走向了另外一条探索道路。他们想方设法突破图像的媒介局限，通过不断扩大图像的视觉场、将图像引进现实空间的方法，尝试消除图像的边界。

1787年，苏格兰画家罗伯特·巴克（Robert Buckle）曾申请一个名为“眼见的自然”的专利，后改为“全景”（panorama）。^[7]他的绘画作品以极其巨大的尺寸放置于特定的场域——一个环形画廊。在进入画廊前，巴克设计了一个通道，让视觉从自然白昼光逐渐适应画廊内的人造光线（见图3的B处），光线的转变与过渡成为增加图像氛围的工具。在这个过程中，观者逐渐走到观测平台（见图3的C处），目光所及之处再没有了边界，画作形成一个没有起点与终点的圆形。此时，图像与真实空间互动交融，画内空间渗透进现实空间，构成特殊的视觉场，天光的自然变幻影响着画作的氛围，使图像被叠加了时间的维度，观者仿佛在看一场绘画式演出。

他的这个发明可被视作今天虚拟现实技术（VR）的雏形。不仅如此，欧洲人还利用人双眼观看的视觉机制发明了许多以供消遣的机械玩物。譬如19世纪中期，大卫·布鲁斯特（Sir David Brewster）就发明了立体视镜^[8]——以两只眼睛观察到的略有差异的图像带来视觉的3D效果。这种建立在机器背后的观察与尝试进入图像的举措，可透过历史找到无数设想与回应之物。

虚拟现实技术真正实现是在1968年，当时第一个头戴式的显示系统正是伊凡·苏泽兰制造成功的。^[9]随后，在20世纪七八十年代，军事、航空领域进一步推进了

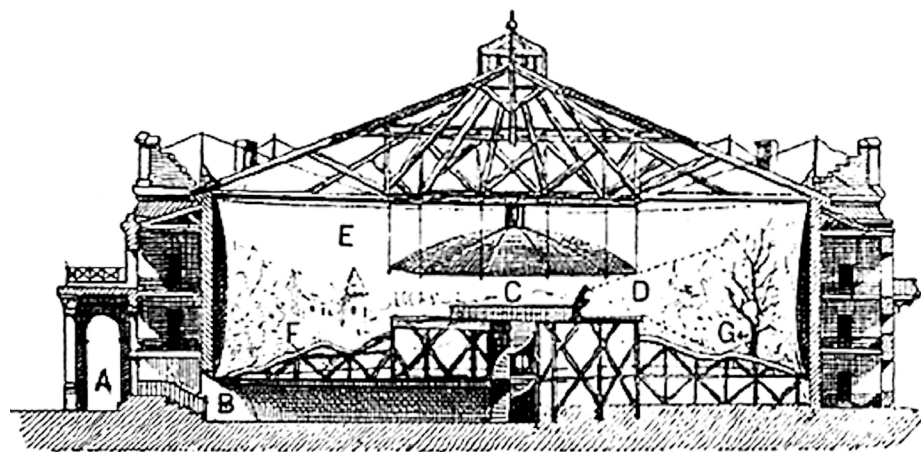
虚拟现实技术，直至90年代，电子游戏的蓬勃发展为虚拟现实的进步再添助力。2016年，则正式迈入虚拟现实元年。虚拟现实技术的短暂历史，是进入图像设想的进一步实现。虚拟现实图像改变了以往图像以二维平面再现三维世界的本质，被真正叠加了空间维度，成为一种全景观式的表现。又不同于巴克的全景画，虚拟现实技术让人的感官系统与图像之间再没有现实空间隔开，头盔显示屏显示出的双眼视差比透视更能加深空间的深度感受，再加上立体声耳机，那道画内空间与画外空间的界限在感官与心理体验层面被无限拉近，成为现实迪士尼公园与主题公园的赛博版，引人沉迷其中。

显而易见的是，虚拟现实技术力求达成的目标，是让人们进入了自己创造的图像世界，这种努力达成愿望的尝试实践也意味着人与图像、与空间的关系将被重新建构。当人直接进入了覆盖整个视觉系统的图像世界后，人不再被禁锢于固定的视角中，可以在虚拟现实图像中穿梭漫游，选择跳跃不同的空间（不同全景的图像可以完成同方向的切换）。某种程度上，虚拟现实图像的空间正是以全景图的形式被建构的。光学家赫尔曼·冯·黑尔姆霍茨（Hermann von Helmholtz）在谈到他提出的“间接视觉（indirect vision）”概念时曾说：“眼睛是一种视域很大的光学仪器，但是这块视域之中只有范围很有限的一小部分能产生清晰的图像……然而幸亏眼睛会转动，可以一处一处地仔细审视视域中每一小块地方。”^[10]在制作虚拟现实图像之时，全景图上的观察窗口是模仿人眼的运动来确定观察角度与范围，人知觉范围内消失的边框意味着虚拟现实离不开移动的视点，这使自传统电影建立起来的固定视点的观看模式被打破，甚至更早之前的、曾占据图画史统治地位的透视法所建立的单眼观察模式也将被再度颠覆。过去观看画作、影像大多是动态的目光，人体的头部基本保持固定不变，随着视线的移动获取信息。虚拟现实技术的交互不光需要人眼运动，头部甚至整个身体也将参与其中，人们将在运动中感知视域的变化。在虚拟现实，体验者可以在计算机创造的虚拟空间中游走观看，视点也在不断被改变，人眼运动与身体运动的适应性相结合、运动性与固定性营造出与现实世界相似

的经验。除了视觉，人的听觉、触觉、味觉、嗅觉都可以与计算机中的虚拟世界实时交互，并随着人在真实空间中的运动也发生着变化，真实感不光从视觉观看中得来，还在运动中被构建。此时，高沉浸性、超真实的交互式感官体验以及对时间与空间的感受都与现实世界十分相似，图像正演化为一个真正的虚拟世界，展现了试图取代现实世界的野心。

在西方传统哲学中，柏拉图曾不断贬低身体，认为正是身体的欲望和需求导致了尘世间的苦难与罪恶。^[11]直到尼采大声呼吁“身体应从理性组织中解放出来……身体应勇于承认它的肉体性，承认它的感性，承认它的物理性”^[12]才彻底为身体正名。在虚拟现实图像中，美国科学家Burdea G.和Philippe Coiffet曾指出虚拟现实存在的四个特性，即沉浸性、交互性、想象性、洞察力，而这些特性的实现都离不开身体的参与。荷兰理论家约斯·德·穆尔曾用海德格尔的基础性本体论概念将虚拟现实的本体论理解为在“在世界中存在的”一种特殊身体模式，具有特定的时间与空间结构，迥异于日常生活的身体体验结构。^[13]他的观点中有一个很重要的内容，那就是虚拟现实的时空虽然依旧是幻想显现，在事实上并不是真实的，而身体在虚拟现实模拟器中获得的感受却和现实的体验感几乎无差。这也正是虚拟现实图像与静态图像和影像的根本不同之处。在边框的局限消失之后，直接作用于视觉器官的虚拟现实完全可以直接观看到他人的视角。这样的视觉系统超越了过去自我感知的范围。在虚拟现实技术中，不仅可以以动物的视角进入他者世界，用他人的眼睛观察世界也不再是梦。虚拟现实的时空表现还将彻底超越现实世界的物理局限，在这里，时间可以被任意拉缩，不论是写实的图像，还是具有表现性的抽象图像都可以加入虚拟现实的空间表现范围。

此时，对于虚拟现实的视觉图像生产者而言，二维平面图像中的“造像”观念，在虚拟现实似乎变为上帝“造物”的观念，即在一个有范围限制的平面矩形边界内的呈现变为创造一个无边界限制的虚拟世界。无边框后，再没有了构图的概念和物与边框之间的相互作用，这使图像的性质发生了根本的改变。



3. 巴克的全景图的横截面

虽然，目前虚拟现实技术仍然受限于人的生理视觉机制和知觉感受，离真正实现进入虚拟现实的设想还有一段距离，但就在图像完全侵入、取代现实世界之前，增强现实技术（AR）、混合现实技术（MR）与扩展现实技术（XR）已成为图像空间与现实空间之间的中间地带，一半虚拟图像与一半现实空间将共同构成人眼所感知到的世界。此时，图像与人直接交互，并以视觉场与行动场的转变带来全新的视觉体验，这种新的视觉机制可以将过去所有图像的时空表现方法作用其中，图像、影像、现实三者合力构成了当代人的认知世界的方式。

四、重思视觉艺术

从图像以往的历史可以看出，图像表现时空的方式虽愈来愈多元，但画家们在二维平面之中“造像”的本质没有改变。在创作图像前，每一位图像生产者都观察着世界。他们将真实世界里接收到的信息与对现实的感受压缩描绘于平面之上，并通过图像记录现实生活、创作现实之外的理想世界、表达对现实世界的感受与认知。静态图像的时空表达不仅在单幅图像之中，还产生了多幕模式（multi-episodic），即以一定次序排列形成的、前后承接的图像。像中国画徐徐展开的画卷，西方宗教中的双联画、三联画，甚至是现代连续插图与连环漫画都是遵循着相同的多幕模式时空逻辑。

发展到今天，多幕模式的时空结构获得新的突破。在当代艺术家艾达·艾布布鲁格（Ida Applebroog）的作品中，多幅画

面被拼接在一起，突破传统的矩形画框呈不规则形状，构筑出不同空间、时间的并置现场。不同画面内容并置在一起，这种同时呈现超越了过去依次序叙事的线性模式，容纳了过去和未来，以新的叙事形态给予观众冲击。不仅如此，多幕模式近年来也常表现为静态图像与影像的组合。2023年，跨媒体艺术家马修·里奇（Matthew Ritchie）在美国弗里斯特美术馆（The Frist Art Museum）展映了一件名为《论证》（*The Arguments*）的作品。这是一个多通道影像装置，有艺术家自2000年至今创作的10部影像。在展览现场，每一个圆形的影像之间通过混乱线条的墙画联系在一起，展现了洪水、火灾、示威、废墟等场景，虽然每一段影像有自身的时空结构，但将它们联结在一起的图像构筑出更大时刻时空交替的整体结构。作品的时空属性极具复杂，成为静态图像与影像合力的表达。

随着技术的更新，多幕模式表现在电影中，变为分屏模式，它不光解决了单一画面无法表达的信息内容，在相同的播放时间内，被分隔的画面还能明确实现多时空交错、并行的叙事功能。在电影《罗拉快跑》中，迟疑状的男友、奔跑的罗拉还有钟表的时间，多次共置在同一画面，展现出同一时间两人身处不同空间与状态，亦可被称为同时性空间的表现。

此后，伴随着计算机与互联网的发展，分屏的形式随着新媒介的诞生变得愈发多样，视觉文化中逐渐显现出列夫·曼诺维奇提到的“文化计算机化”趋势。计算机大大

小小的窗口形式建构出一种屏幕内部的时空，以至于近年出现“桌面电影”、“屏幕电影”等新类型。在这些与屏幕有关的电影中，动态图像的内部时空完全转化为多界面、多形态的视窗，文字、视频、图像等形式都囊括在其中。屏幕空间成为信息的展现、互动的中介平台、外化的情绪显现。在这类动态图像之中，时空的表达已成为静态图像、早期动态图像、分屏技术的杂交产物。在电脑桌面这个平面化的数字空间中，每一个窗口内部都可以拥有一个完整且独立时空结构，安妮·弗里德伯格（Anne Friedberg）也将其称之为多元并置、多屏视窗（Multiple-Screen Windows）的视觉机制。^[14]

多屏模式表现在当代艺术领域，逐步走向空间化的装置。屏幕中即呈现出一种与现实平行的无限时间，也在不同屏幕以及不同窗口里表现出层叠的时间，个体单一的线性时间感受被打破。多屏幕的阵列形成有特定内涵的空间场域。在玛丽·露西尔（Mary Lucier）的作品《荒原》（*Widerness*）中，七个放在不同样式的柱子上的电视机混合播放着三盘同时放映的录像带，历史时间与神话时间之间形成了强烈的冲突，^[15]带给观众不同于现实时空的时空体验。此外，多屏中的时间还可以轻而易举地展现出时空的跳跃感。譬如，美国艺术家克里斯蒂安·马克雷（Christian Marclay）的经典艺术作品《视频四重奏》，就以四个并列的投影屏幕展示了数百个经典好莱坞电影的片段。马克雷通过长度、速度、方向、节奏的变幻打破线性发展的时间顺序，以微妙的节奏变化建构出一个支离破碎的、约翰·凯奇式的视听世界。

五、结语

综上所述，通过对图像建构时空方式的梳理可以发现，静态图像、影像、虚拟现实图像虽然依据不同时空观自身在表现时空中拥有无数可能，但表现时空的方式却存在着根本性不同。“如今我们都知道，没有时间就没有空间。但仅仅100年前，人们还都以为时间和空间是相互独立的、是绝对的。现在我们认为这二者是同一事物的两个面，时间和空间真就是一件事。”^[16]当下，视觉艺术所容纳的范围已越来越广，艺术形态也

更加多元，表现出一种混合性特质。一件艺术作品，往往会涉及到静态图像与影像或影像与虚拟现实图像，这使得不同性质的图像会出现于同一件作品之中。图像的历史已证明，图像的时间与空间有无数可能，而如何在丰富的材料中选择适应当下社会的材料做表达才是关键。

毋庸置疑的是，日益更新的媒介技术只是艺术创作的手段，创造力才是推进艺术发展的持续动力。如前所述，从图像发展脉络阐释图像中建构时间与空间方式的迥异、理清复杂的图像史中图像与图像之间是如何突破时间的限制相互影响，是当前视觉艺术创作获取灵感的重要源泉。面对当代视觉艺术混合性的特质，如何摆脱对视觉形式的盲目效仿，把握艺术的精髓成为当代视觉艺术发展的重要问题。

艺术美在尺度，艺术着眼于人。若要创造出艺术中最动人的永恒生命力不仅需要不断深入挖掘艺术形式与社会、文化之间的关系，还需要以他者自观，去认识和理解自身的文化价值。这时，从丰富的图像史中把握艺术的本质，把握图像的本质特性就可以成为考察视觉艺术发展的一个很好的观察角度。就好比站在一个现代人的视角审视，可以更轻松地看出西方现实主义绘画中流露出的照片感与布鲁内莱斯基（Filippo Brunelleschi）和阿尔贝蒂（Leon Battista）基于单眼观察的透视理论之间存在着密切的联系，可以更理智地认识到基于科学理论、遵循同样的观察方式创造出的机械仪器——照相机，因生产模式之中存在着相似的内在逻辑，早期照片与特定时期的绘画在视觉相似性上的必然。人类离不开图像，图像也永远在发展，源源不断的图像资源可以为当下视觉艺术提供取之不尽的养料与方法论价值。

本文为2021年北京市教育委员会“科技创新服务能力建设—高精尖学科建设—美术学（分类发展）”项目（项目编号：PXM2021_014220_000061）阶段性成果。

作者简介：牛艺璇，北京电影学院美术学院2021级博士，研究方向：新媒体艺术理论。
敖日力格，北京电影学院美术学院教授，研究方向：新媒体艺术理论。

注释：

[1] [英] 大卫·霍克尼、马丁·盖福德：《图画

史：从洞穴石壁到电脑屏幕》，万木春、张俊、兰友利译，浙江：浙江人民美术出版社，2021年，第1页。

[2] 同上，第72页。

[3] [美] 巫鸿：《豹迹》，上海：上海三联书店，2022年，第94页。

[4] [法] 贝尔纳·斯蒂格勒：《人类纪里的艺术》，陆兴华、许煜译，重庆：重庆大学出版社，第96页。

[5] [法] 保罗·维利里奥：《视觉机器》，张新木、魏舒译，江苏：南京大学出版社，2014年，第6页。

[6] 同上，第130页。

[7] 同[5]，第82页。

[8] Steven Johnson, "Want to Know What Virtual Reality Might Become? Look to the Past", The New York Times Magazine, <https://www.nytimes.com/2016/11/06/magazine/want-to-know-what-virtual-reality-might-become-look-to-the-past.html/> (2023-9-17).

[9] [美] 尼葛洛庞帝：《数字化生存》，胡冰等译，海南：海南出版社，1997年，第142页。

[10] 见于E.H.贡布里希《图像与眼睛：图画再现心理学的再研究》的第253页，片段引自[德] 赫尔曼·冯·黑尔姆霍茨：《生理光学手册》（第二版汉堡和莱比锡），1896年，第86页，引文为贡布里希所译。

[11] 汪民安：《身体、空间与后现代性》，江苏：南京大学出版社，2022年，第5页。

[12] 同上，第199页。

[13] [荷] 约翰·德·穆尔：《赛博空间的奥德赛：走向虚拟本体论与人类学》，广西：广西师范大学出版社，2007年，第145页。

[14] Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MA: MIT Press, 2006, pp. 1-5.

[15] [美] 简·罗伯森：《当代艺术的主题：1980年以后的视觉艺术》，匡骁译，江苏：江苏凤凰美术出版社，2012年，第143页。

[16] [英] 大卫·霍克尼、马丁·盖福德：《图画史：从洞穴石壁到电脑屏幕》，万木春、张俊、兰友利译，浙江：浙江人民美术出版社，2021年，第76页。

图片来源：

图1. <https://www.bbc.com/culture/article/20210330-fra-angelicos-annunciation-sexual-clues-in-a-barred-window>

图2. Gallerix

图3. <https://panoramaonview.org/history>

艺术界机制视域下的康定斯基研究

Research on Kandinsky from the Perspective of Art World Mechanism

周莹 Zhou Ying

摘要：1933年底，康定斯基流亡到巴黎。虽然他因先锋的抽象创作已在德国名声大噪，但巴黎艺术圈对他的到来并未展现热情。康定斯基一方面继续投身到构建独特抽象语言的探索中，另一方面在艺术界不同类型的“中介机制”作用下传播自己的作品与理念，以期获得“艺术之都”巴黎的认可。在他人生的最后阶段，通过与画廊及美术馆、艺术书刊、艺术家团体等文化经济主体的交织与互动，他的个人品牌在巴黎逐渐成形。本文将以实证方法，围绕康定斯基作品与理论的传播活动展开研究，期望对康定斯基艺术价值的问题给出事实性解读。

关键词：艺术界机制，康定斯基，抽象艺术，传播

引言

近年来，国内有关世界艺术大师的研究，已不再局限于纯粹美学或艺术性价值的研究，而是拓展到对艺术大师及其创作的传播与接受起到推动作用的社会机制层面——这成为世界文化史研究的新阵地。例如，陈瑶对法国印象派画家在美国的传播与接受进行了梳理^[1]，徐晓庚、王圆圆从艺术界对毕加索的赞助行为探讨这位艺术家在艺术史中的地位^[2]——此类研究，笔者无法全部列举，但总体上数量还比较有限。这种从艺术社会学角度进行的研究多采用田野式调查，通过实证方法解读艺术作品与其赖以存在的社会体制之间的关系。可以说，在艺术作品抵达公众之前，这个社会体制主要构建于被称为“艺术界”的圈层，其中有艺术家、藏家、画廊、美术馆、评论家、出版商等各类文化经济主体，这些主体在各种隐性的、松散的社会规则驱动下对艺术作品给出价值判断，实施认证权力。

众所周知，康定斯基是最早引入国内的西方现代艺术家之一，中国学者对其思想理论的译介与阐释、对其绘画语言的借鉴与运用均由来已久。本文则试图通过对康定斯基

Abstract: At the end of 1933, Kandinsky went into exile in Paris. Although he had become famous in Germany for his avant-garde abstract creations, the Parisian art circle did not show enthusiasm for his arrival. On the one hand, Kandinsky continued to devote himself to the exploration of constructing a unique abstract language; on the other hand, he tried to spread his works and ideas with different “intermediary mechanisms” in the art world, hoping to gain the recognition of Paris, the “Capital of Art”. In the final stage of his life, through interweaving and interaction with cultural-economic entities such as galleries, museums, art publications, and artist groups, his personal brand gradually took shape in Paris. This article adopts empirical methods to study the communication activities around Kandinsky’s works and theories, hoping to give a factual interpretation of his’s artistic value.

Keywords: art world mechanism, Kandinsky, abstract art, communication

创作后期与艺术界群体的交互活动，为有关其艺术价值的探讨提供新的论据。

一、旅居巴黎

1932年，德绍的包豪斯学院被刚上台的纳粹政权关闭，被迫迁往柏林。1933年，包豪斯学院永久关闭。在这所研究前卫艺术的学校里，康定斯基的同事几乎全部选择流亡美国，其中包括瓦尔特·格罗皮乌斯（Walter Gropius）、约瑟夫·亚伯斯（Josef Albers）等。但康定斯基却认定巴黎才是“新巴比伦”、世界的“艺术之都”，因此将这座城市选择为自己的流亡之地。1933年12月21日，康定斯基和他的第二任妻子妮娜住进了巴黎郊区塞纳河畔的纳伊镇赛纳大街135号。不过这位在德国颇具影响力的艺术家，却未轻而易举地被巴黎艺术圈接纳，可以说，初来乍到的康定斯基随即就感受到新环境对他的抽象作品表现出的保守态度。这背后首先有着深层的社会因素——二战前的巴黎，虽然是全球艺术家的汇集之地，却始终隐藏着一股排外情绪，尤其是对北方民族（包括德国）艺术家普遍持有偏见。^[3]稍显讽刺的是，在康定斯基

放弃移居的美国，那些重量级收藏家，如所罗门·R·古根海姆（Solomon Robert Guggenheim）以及里贝·冯·埃伦维森（Hilla von Rebay）等人，却很快认可他是抽象艺术的奠基人，同时也是卓越的艺术理论家。

从另一个角度来说，巴黎艺术圈的冷淡气氛似乎也在一定程度上帮助康定斯基更专注地投入到私密的艺术探索中。正是在1934年，即到达巴黎的第一年，康定斯基将自己感兴趣的生物学——尤其是胚胎学和动物学元素带入绘画，正如作品《白色之上的黑色形状》（*Formes noires sur blanc*）所展示的那样。这种风格成为他创作后期最重要的标志之一。可以说，正是在巴黎，康定斯基逐渐放弃了在德绍包豪斯学院时期形成的极度严谨的几何构图语言，并创造出的一套融合之前数十年灵感与手法的、诗性的新抽象语言，即所谓的“大综合”抽象。^[4]

为了实现自己的艺术抱负，康定斯基在创作之外，还开始考虑如何更有效地在“冷淡”的巴黎传播自己的作品及理念，从而有望跻身世界一流艺术家之列。事实上，