

## 缪晓春：“坐天观井”式的当代寓言

黄 笃 2009年2月8日于北京

缪晓春被认为是中国新媒体艺术中最具代表性的艺术家之一。他最近的新作似乎给处于阴霾中的中国当代艺术注以强心剂——在回归学术中看到了艺术正在建立新价值秩序的信心。

缪晓春的作品“坐天观井”充分利用了最新的三维电脑技术，创造出了众多光怪陆离的蒙太奇形象和虚拟现实。他的表现方法是基于对历史图像的主观释义，尤其是把文艺复兴前后的经典绘画作为视觉表现结构的基础。虽然缪晓春的“坐天观井”依托的是博斯的“欲望花园”，但他却把成语“坐井观天”反用而变成“坐天观井”。如果说“坐井观天”是比喻人的眼光狭小，认识有限，难以把握宏观世界的本质，那么“坐天观井”则是形容即便把人放在空中反观微小的事物，也与“坐井观天”一样难以认清微观世界的本质。这两个语句无非反映了观看位置的不同，但认识事物能力的局限性是相同的。这件作品意义也正在于此。缪晓春的“坐天观井”并非要如实还原历史图像的本真性，而是在这些图像谱系中主观解读、转换和演绎出新的寓意，或以艺术家的个人情感解构历史内涵，或以自我的视觉经验关照和转译对象化的问题，制造出一种心理学意义上的媒体分析——在现实与虚拟、熟悉与陌生、亲近与疏离、自我与非我之间的纠缠中重新编织当代性的图像。在他的作品中，我们可以看到历史图像与现实图像、西方美学与中国美学、古典绘画与新媒体艺术、人与物、战争与和平、暴力与牧歌之间的相互对照、交织、重叠与替换，并在这一过程中重新书写了一种令人着迷而费解的抽象诗篇。

这是一种媒体巴洛克风格——华丽而宏伟。

这是一种纯粹当代版的寓言……

2009年2月8日，我与缪晓春进行了一次让人难忘的长谈，之所以难忘，是因为彼此的对话内容不仅涉及到以上的诸多议题，而且更有趣的是，我们两人是同一背景而走不同道路的艺术实践者——具有艺术史背景的艺术家与具有艺术史背景的策展人之间对话。彼此不同的

经验构成了对话的内容，既有对艺术史经验判断的基础，又有对艺术当代性的不同解读，既有策展人的洞察力，又有艺术家的实践描述，既有对东西方美学差异的讨论，又有对社会语境中的艺术观念的剖析。

**黄 笃**（以下简称：黄）：最近几年你的作品倍受关注，主要在国内外重要的美术馆和艺术项目中展出，也得到各种各样的评论。然而，几乎很少有人了解你个人的经历，最早受教育的情况以及如何发展到现在这个状态的过程。我想人们总是对艺术家的成长抱有某种好奇心，这样就有必要自己把个人的经历敞开心扉地讲述给读者、观众和艺术爱好者。据我的有限信息，你是学德语出身，然后转入了艺术史研究，后来又放弃了艺术史，转入绘画创作，之后又去了德国留学，又放弃了绘画转向摄影，然后又做了一系列多媒体的创作。你能否简单地讲述一下这一过程？

**缪晓春**（以下简称：缪）：一开始选择学习德语是因为没考取美术学院，所以受的大学教育是德语，德国语言文学。但还是对艺术感兴趣，所以四年德语学完之后，便考到中央美术学院学艺术史了。研究生毕业之后画了几年画。96年去了德国卡塞尔美术学院，学造型艺术，在那里看得比较多，学得也比较杂，最后的毕业创作“文化碰撞”便是摄影与雕塑的结合。摄影做的时间也不算短，从那时到现在一直在做。从2005年开始，我对用数码媒体尤其是用电脑软件来做作品很感兴趣，那一年就做了“虚拟最后审判”。之后一直到现在都是用这样一种手法在做，一直到这个展览里的“坐天观井”，这件作品也是用三维软件做的。大概就是这样这个过程。

**黄**：有一个阶段，你的摄影比较关注客观的现实——中国不断发生的巨大变化。尤其在90年代后期，或者说进入21世纪之后，中国城市化的发展突飞猛进，开始主要从几个超大城市（北京、上海、广州）波及第二线的城市（像苏州、南京、长沙、成都等）。我发现你的摄影中表现的东西都是与都市化发展有非常密切的关系，因为现代都市化发展蕴涵着在政治、社会和文化上发生的不确定性事情（矛盾、冲突、事件）。你借用摄影把这种都市孕育的变化作了记录，所谓的记录当然不是一种非常客观的记录，既有对其真实性的记录，而且也有对现实的主观分析。我想问的是，你为什么是把把这个作为一个视角去捕捉？

**繆：**都市化是我1999年从德国回国以后一直在做的一个题目。像上海双年展的“都市营造”，荷兰的“新都市现实”（鹿特丹博曼斯美术馆，Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, 2006）展里的作品都是关于都市的。近二、三十年来，中国城市化方面的发展变化实在是太大了，可能艺术家身处其中不可能没有一点感受，所以我差不多花了七、八年的时间做这样一个题目，而且是用摄影，因为摄影可以很好地反映这种变化。但是就像你刚才所说的那样，这里面也有很主观的成分，它不是一种完全客观的记录。我更多地是想把摄影做成一种像绘画一样的感觉，因为单纯的摄影总是有种片断化的感觉，像现实世界的一个切片。我想做一种幅面很大，场面很大的东西，把片断化的东西全部融到这样一个大的整个的场面里去，观众自己可以把这种片断化的东西找出来。

**黄：**你试图抓住一个瞬间的历史，一个真实的历史。那么，你如何去处理记录、真实和现实主义之间的关系呢？

**繆：**在所有的艺术媒介里面，摄影具有最本质的、最天然的记录真实的特性。无论你怎么样加入多少主观的成分在这里面，它肯定是跟现实有关系的，摄影是不能离开现实的。绘画可以出自内心，但摄影只能从现实中过来。我尊重这一点，即便我想做成像一张大的壁画一样的感觉，但所有细节都是真实的，我试图最大程度地精细地呈现出现实世界的各种细节。

**黄：**再回到你早期的摄影，你的拍摄也不是完全真实客观的对象，你在方法上并没有运用杰夫·沃（Jeff Wall）“摆拍”的方法，而是先是一个客观的拍摄，这种客观的拍摄好像与安德烈亚斯·古斯基（Andreas Gursky）的方式更近，但不同于古斯基，后期制作上似乎加入了一种散点透视的主观方法。我想问，后期制作是怎样导致了你和古斯基的区别呢？

**繆：**前期拍摄是完全客观真实的，因为我觉得拍摄有一个底线，前期拍的时候不要做太多的文章，眼前是什么拍下来再说；后期则可以完全按照主观的一种感受去重新组织，重新编排。

假如说在拍摄时，我可能记录的就是一瞬间的事情，但到了后期，可以改变它的时间性。比方说在同一幅摄影画面里，可以出现同一个人在不同的地方，这个东西就跟传统摄影的时间观念不一样了，就有点像录像：把一个人在不同时间段的动作放在同一个画面里去表现，这就改变了原来摄影当中的某种瞬间性，这是第一点。第二点，以前的摄影往往局限于摄影器

材上的物理性，比方说，它的视角，它的某一镜头所具有的视角。但是通过后期的制作，就可以把视角改变，这时候，改变了原来摄影那种完全的焦点透视，变成了有点像中国绘画的散点透视吧。

我想，西方艺术家可能没有这样一个散点透视的传统。像安德烈亚斯·古斯基，他可能就不会这样去想：我在视点改变它。另外，他可能也不太习惯于去改变一下摄影当中的那种时间的感觉，把不同时间段的东西做到同一个画面里，他可能会觉得这个也不太舒服。但对于一个中国艺术家来说，因为他有这样一个散点透视的传统，一个人物在不同的时间段出现的传统，所以他做这样一个事情的时候，他相对来说可能会自然而然一点。像以前的山水画里，一个人物可以出现在不同的地方，可以从小桥边走过来，进了亭子，和友人一起喝酒，然后又上山……所以在了一幅卷轴画里，他会把不同时间段的人物放到同一个画面里去。我有一些摄影作品就是这样做的。比方说像“庆”这样的作品里，很多的人物在不同的地方出现，从中可以看到时间的一种变化。

**黄：**这是一个最根本与西方艺术家之间区别的原则。也就是说，中国艺术中的叙事原则与西方艺术中的叙事原则是不同的。中国传统艺术的美学体现在一个人物形象反复出现在不同的空间里的故事所组成的一个画面的故事情节的整体性。

**缪：**对，它更强调一个主观的感受。我确实是从山下一直走到山上，这个过程是我经历过的，把它放在一起很自然，看到这个场景时，像看到整个故事似的。所以这是更强调主观感受的一种表现方法，在摄影里面也体现出来了，虽然摄影应该是非常客观的。

**黄：**在作品“庆”中，我们可以发现相同人物在不同地点的重复出现就是传统中国绘画美学的具体应用。那么，这种重复的观念你试图要达到怎样的目的呢？

**缪：**观众就像我一样在那儿呆了三个小时，从筹备庆典到庆典结束，他把这些事情都看到了。表面上看，像是一蹴而就，一下子拍出来的，而仔细一看，他会知道好像这不是一瞬间的事情。

**黄：**从2005年之前的摄影基本上是这样形态：一个客观的现实（缪：一个客观的呈现）

和一个内心的世界构成的一种摄影语言。我想，到了 2005 年之后，你有一个变化，就是转向了西方一些经典的大师的绘画，对绘画进行解剖。比如像尼德兰的重要画家代表博斯（Hieronymus Bosch），比如像文艺复兴的代表作——米开朗基罗（Michelangelo）的“最后审判”等。为什么你把艺术史中的作品作为一个解剖的对象？

**缪：**面对现实的、不停运动变化着的世界，我有记录并定格它的欲望；却暂时没有解剖分析进而演绎它的欲望。但对于一个已经定格的过去时代的作品，我倒是有解剖分析进而演绎它，使它重新立体起来、活动起来的想法。

艺术已经提供给我们很多可以去重新创作的材料了。幸运的是，我们跟原始人已非常不同，原始人开始做一件艺术作品的时候，他没有可供参考借鉴的。比如说洞穴壁画，他前面无任何借鉴，他画一头牛的时候，可能只是从生活里面得到一种印象，然后他就开始画。对他来说，可能就完全没有艺术史的概念。

而我们现在做作品的时候，既可从现实世界出发，也可以从一个与现实世界平行的艺术世界，从前面的艺术史开始出发。这是很有意思的。

那好，我们现在有这样一个非常长的艺术史，里面有那么多东西，这时我完全可以把它拿过来，作为一种原料来重新创作。而且做这件事情的时候，也根本不用顾忌这是西方艺术史上的东西，这是中国艺术史上的东西，这是尼德兰的，这是意大利的，这是德国的，这是英国的……可能这些东西都不需要考虑，都只是前人留给我们的一种文化遗产。

而且我选的这些作品无论构图还是人物，都是西方艺术史上最复杂的一些作品。像米开朗基罗的“最后审判”或博斯的“欲望花园”。后来我一直想，我作为一个东方人选择这些作品的时候，也许比一个西方艺术家更有勇气一点。我们设想一个意大利的艺术家，他拿米开朗基罗这件作品重新演绎的时候，不知他会有怎样的一个想法，会不会有一种畏惧感。但我反正记得，我拿他这件作品来做我的三维作品的时候，好像我心里觉得很愉快，对，一种很愉快的感觉，一点负担都没有。也许是无知无畏吧。

**黄：**事实上，有的艺术家的创作依赖的是个人的直觉，有的艺术家的创作则依靠的是个人

的知识、经验和判断力的积累。你之所以能把西方的大师作为一个分析对象，还是与你的艺术史研究经验很有关系。如果你没有艺术史研究的基础，可能很难去判定要拿这个作品去做，而不是拿那个作品去做，我想这可能还是一个不同的地方。

**缪：**可能也有这个方面的原因吧。

**黄：**我仔细看了你的个人资料，其中你有这样一段很有意思的个人表述：博斯的作品只是一个“我的起点，我实际上并不特别关心博斯的作品试图表现什么，我想反映这个作品的灵魂，这是更重要的，否则我可能就成为一个艺术史家，而不是一个艺术家了。我的作品并不阐释博斯作品的内容，它只是借用博斯作品的形式来表现我自己的想法。”我想问：“我想反映这种表达的灵魂”……？

**缪：**可能这是从英文的译本再返回来的一种文本，不太准确。我有个中文的版本。我大概是这样的意思：博斯他做的是他那个时代的一个寓言，它作品里面有很多细节，每个细节都是一个寓言，有很多的寓言在里面。博斯的寓言我其实 90% 都不懂，这时我想说，我一定不要去把它们弄懂！我不是在做艺术史的研究。据说已经有人把博斯这张画里的寓言全部研究了一遍，写了很厚的一本书，里面所有的寓言都是有出处的。但我一定要用我自己的语言来做，就是把它里面所有的东西都置换掉，置换成现代的物品，然后做一个现代人的寓言，表达我对我这个时代的一种看法和一种感受。我想到最后会形成这样一个局面：我不懂博斯的作品，它所代表的意义到底是什么我不懂；但如果博斯看到我的作品的话，他可能也不懂，他都不知道这是些什么东西，比如这个航天器，它是可以飞上天的，但他那个时代肯定没有这个东西，他一看：这是个什么怪物？他的画里也有很多乱七八糟的怪物，他的想象，奇奇怪怪的像梦境一样，我也不懂，我也不想弄懂它。他可能也不懂我的比喻，我的想法，但我觉得这样做就有意思了。

我们各说各的事情，他说他的时代，他的想法，他的感受；我说我的时代，我的想法，我的感受。我觉得这是两个平行的东西。让他的作品作为我的一个出发点，我利用了他的结构，比如说利用了他天堂、人间、地狱的结构，用他画面的构图，但只是利用它这些形式，里面所有的东西都全部置换掉了，包括人物、背景、所有的道具全部置换掉，这就完全是我这个时代的东西，我自己的东西了。

他做他的梦，我做我的梦。

**黄：**那就行了，你只是借用了博斯的画的结构，以及他叙事的格局（**缪：**对，是这样。）那你实际上是编制了另外一套寓言，那么，这另外一套寓言里的寓意是什么？

**缪：**那就是现代人的一种梦境。现代人关于生跟死的一种想法，现代人关于人的种种欲望，关于人性的种种弱点的一种看法。

可以对照着来看。比方说他的“死亡的舞蹈”，在他那儿是一个长得像树一样的人，脑袋上有一圈人在跳舞，每个人代表什么东西我都不知道；那我的“死亡的舞蹈”，是在一个笔记本电脑上，一个骷髅在笔记本电脑上跳舞。这个意象在他那个时代是不会有。假如我们打核战争，最后可能就是摁下去一个电脑指令，他想象不到指令是在电脑上发出去的。他也想象不出我们人类到今天，已经发明了这么强大的武器，可以把这个地球毁灭成千上百次。于是我的“死亡的舞蹈”在动画中是这样：在一台笔记本电脑上，死神在跳舞，核战争开始了，毁灭……这完全是现代人的一种恐惧，现代人的一种担忧。

**黄：**也就是说，你做的这个作品中实际上是一个“置换”？

**缪：**对。尤其是关于亚当夏娃的概念，全都得换掉，这也是这个作品比较难的一点：因为这个作品只使用了“一个”三维模型，这个三维模型又是一个男性的，不可能同时表达男女两性，最后就想到这样一个办法：把亚当换成一个机器人，把夏娃换成维纳斯。我这样想：我们现代人就像造物主一样，按照我们的意愿造了很多机器人，按照我们的指令去工作，从这个意义上说，这有点像上帝创造了亚当，然后跟亚当说，你必须按照我的规定去做。其次是维纳斯，卢浮宫里那个断臂的维纳斯，一般认为是最美丽的维纳斯之一。但我觉得很有意思的是，为什么我们一直觉得这个断臂的维纳斯最美？我想是不是有这种可能性：这个维纳斯是没有手臂的，没有手臂就意味着她不可能再去摘禁果，而伊甸园的夏娃摘了禁果。从这个意义上来说，可以用这个形象替换原来的夏娃，这又完全是一个现代人的想象。

类似的例子在这个作品里有很多，可能每个细节我都要做这样的工作。

**黄：** 你的这个作品中实际上也是与波斯有一致的地方。尽管它们有寓言指向上的不同，但也有其一致性的和永恒的东西。

**缪：** 对。

**黄：** 比如说表现的关于从生到死，或者从天堂看到地狱，从地狱回望天堂，或者从开始看到结束，从结束再回顾起始，我觉得这个正是寓言的意义，即使你是表现或隐喻了当代的现实，或是对未来展望的观念，这个作品在整体上还是与波斯作品中的寓意存在相一致性的东西，只是说，空间变了，时间也变了……

**缪：** 对。它的结构，比如说生啊，死啊，天堂、人间、地狱啊，这些大的结构是一样的，但是视点不一样。在波斯的作品里，天堂、人间、地狱这三部分是一种平行的、或是一种……前后的关系，可能在时间上也是相互递进的关系。但是通过九联屏，经过三维的置换以后，它变成了一种相互缠绕的关系。借助侧屏与正屏的关系，就可以像你刚才说的那样，从天堂看到地狱，从地狱又回望天堂。这样就变成了一个上下缠绕的结构，就不是一个平行的结构了。它是一个相互有关系的结构，尤其通过侧屏，把这三个空间连接到了一起。

讨论的问题是一样的，都是生啊死啊，但观察这件事情的方式可能是不一样的。

**黄：** 不同之处就在于，你是运用了一种现代技术把它还原出来，实际上是改变了一个时间和空间的关系和方式。在西方艺术传统中，它一直存在一种洛各斯（logos）的东西，就是“逻辑”。它源于古希腊文明，后来逐渐发展和演变成了“矛盾”，或者说是二元对立的東西。我想，作为一位中国艺术家，你这里不是要把这样一个洛各斯（或逻辑）以及这种二元对立作为表现的、分析的对象，而是要把像中国美学中的那一种混沌、那一种模糊，或者说一种相辅相成的关系给抽离出来和表现出来。这跟我们不把阴阳作为对立（缪：对）去看待一样，你是不是从这个角度去考虑的呢？

**缪：** 我觉得这是最有意思的地方。西方的想法是非上即下，非好即坏。但是到了我这儿……其实中国人做作品的时候，他有一种潜意识的东西，就是他可能觉得好不一定是完全的好，



坏不一定是完全的坏。然后作品里面也会出现那种可能相互矛盾的东西，或者是跟那种完全逻辑的东西不一样的东西。这个甚至是我一开始做“虚拟最后审判”时就已经发现了。当我用这一个模型置换米开朗基罗所有这些人的形象的时候，我突然就发现这里面好像没有好人与坏人的区别——因为用的是同一个模型：谁是好？谁是坏？然后连天堂地狱的区别都没有了，连上跟下的区别也没有了。这时候我突然觉得，我能容忍这些东西，我能容忍这种混淆在一起的感觉。后来想想，我可能从一个最深层的原因上说，跟中国的这种哲学观念有关系，就像你刚才所说的。

所以，虽然我可以拿一个现代的媒介做作品，也可以拿一个西方的作品作为元素来演绎，但最后它还是下意识的出现了很中国的东西，很东方的东西。

**黄：**所以你作品里那些大师作品的叙事原则，通过你的一个当代视角的解读，解读的那种隐喻——当代式解读的隐喻，不是还原一个历史的客观的隐喻，而是转化成了一个你对过去、现在、未来的新的隐喻。

**缪：**对，这是我真正感兴趣的地方。

**黄：**还有一个问题。对于博斯的这幅名作“人间乐园”，你在创作的时候，为什么要采用中国式的屏风这样一个方式？

**缪：**我们也可以不把它看成一个屏风。屏风有一个实用的作用，它为了能站住，就必须要把折起来。另外屏风它每一个画面之间还是一个平行的关系。而到了我这儿，外表上看去像一个屏风，但其实它的作用已经不是屏风了。因为它这两屏（指着九联屏中的两幅侧屏图）是起到一个从这儿往那儿看的作用，它是为了达到把三个场景连起来的目的，做出来的像一个屏风的形式，但其实它已经不是了。

另外跟西方祭坛画上的形式也是不一样的。祭坛画相互之间的关系还是时间上的关系（黄：嗯）。不存在空间上的相互观照。

**黄：**你是建立了另外一个空间意义上的关系。

**缪：**对，空间意义上的关系。因为中国的屏风，它的几个画面或者是同一个画面，或者是相互平行的关系。比方说，春夏秋冬，它是一个时间上的关系，它不存在空间上的关系。

**黄：**嗯，恰恰你利用了屏风建立了一个空间关系……

**缪：**我是想建立一个空间关系，而建立这个空间关系，又是利用了一个三维软件的技术手段（黄：嗯）。可以完全精确地建立一个“相互之间的空间”的关系。但是古代就不太可能建立这样一种关系：要很精确地既从正面又从侧面来描绘一个大场面，吃力不讨好，几乎做不到。而现代技术很容易做到这一点。我把一个大场面建成一个三维的场景后，很容易从侧面来看这个世界。（黄：嗯）然后就可以利用一个侧屏来建立几个场景之间的一种空间上的关系。

这件作品表面上像一个屏风，所以叫它九联屏，但其实它的实质不是一个屏风，不是一个实用的装饰品。它更多的是建立了三个场景——天堂-人间-地狱——在空间上的一种联系，而空间上的联系又恰恰反映出我们刚才说的，一个东方艺术家把天堂、人间跟地狱糅在一起的这样一种你中有我、我中有你的状况。可能是最深层地反映了哲学上的或者是文化传统上的一种观点。因为他觉得，这三个东西是可以连在一起去看的，这个时候就跟非此即彼的想法不一样了。

**黄：**嗯……

**缪：**我觉得比较有意思的一点是，在利用了现代的一些技术手段之后，我们现代的一些艺术家在一件作品中的表达，可能跟古代的艺术师完全不一样了……

像博斯那个时代，他利用的就只是一个画面，哪怕就是三个……就是三联屏也好，当然这个词已经有一种很强烈的时间概念在里面，但是现代艺术家的手段就更多，也更丰富了。我可以把一个静态的东西变成一个动态的，把一个二维平面的东西变成一三维立体的空间……哪怕是一种虚拟的空间吧，它也是一种不一样的空间表达。

**黄：**我要问另一个问题：你在创作作品“坐天观井”时，开始先考虑的是静态的形式，后来转向了动态的形式，那么，是什么原因让你从静态转向动态的呢？

**缪：**其实这件作品，我一开始是静态动态一起考虑的。像当初转换米开朗基罗那张“最后审判”一样，一是把平面的东西置换成一种立体的——当然是一种虚拟的立体，这就使得我有一种能力从其它的角度来观看米开朗基罗的壁画——从侧面，从顶上，从底下——都能观看它。因为一个传统的壁画，可能只能从前面来看，但是通过三维软件的转换之后，它就可以从多个角度来看，那这就意味着把一个二维平面的东西转换成一个虚拟的三维立体的东西，这是第一步。

第二步，米开朗基罗的作品是一个静态的、无声的，到了我这儿，就可以把它变成一个动态的、有声的三维电脑动画，可以把它变成一个动态的、一个活动的东西。

“坐天观井”这件作品也一样，只不过静态的可能相对容易实现一点，动态的可能时间拉得比较长——动态的要比静态的多化半年时间。到现在为止，我还在不停地小修小改，差不多半年又下去了。

**黄：**在你的作品里边，不论是“虚拟最后审判”，还是“坐天观井”九联屏，还是三维电脑动画，都有一个很大的特点：你把你个人的身体虚拟到作品里。当它被移植到这些空间里，身体已变得非个人化了。你的身体已不是你个人了，而是一个画面的需要，是一个无所指向的、只是为了表达一个寓意的东西。为什么你把个人的身体作为一个选择的对象，植入你的画面或者你的动画里面去？

**缪：**我们现在的艺术家可以用的形象很少。我们也可以看看艺术史。像中世纪，你看全部都是关于圣经的，关于耶稣基督啊等等。但是我们现在这个时代，你可能已经没有这样的信仰了，可能就不会再用这个形象了。也许文革的时候，我们知道会用什么样的形象——工农兵的形象，或者是伟大领袖的形象。而到了我们这个时代，艺术家最容易用的可能就是他自己的形象，因为自己的形象是最容易用、最不会引起争议的——比如肖像权的问题等，是最个人的、而且可以把它符号化的这样一个形象。我问自己：除了这个形象，我现在还能用别的什么形象？我居然没有别的形象可以用。

后来我也想开了。其实仔细考量艺术史上那些艺术家的作品，他用的形象其实多多少少也是“一种”形象，是跟他自己有关系的一种形象。就拿米开朗基罗来说，他画里面的形象，你一看就知道，噢，这是米开朗基罗画的，不管男的女的都有这样一种特性在里面，甚至他画的女性形象都有一点点像男的，从这种意义上说，他用的是同一种形象。每个艺术家都好像是这样。所以后来我就想，就这么做吧。

**黄：**其实，身体包含的复杂性是显而易见的，倘若要理解和分析身体，无非也只能从这样三个层面入手：自然的身体；社会化的身体；科学的身体。而你在作品中只是把它作为表现的媒介，为什么用身体呢？

**缪：**可能身体本身有一种符号化的倾向。因为只要一穿上衣服，它就有一种代表性。比方代表某个时代，某种身份……当只用身体的时候，这些东西都会没有了。

**黄：**去掉所有的身份和背景的特征……

**缪：**所有的身份，民族特征，文化背景，什么都没有，它就只是一个“人”的形象，就只是一个“人的符号”，只代表一个“人的存在”，这时候就可以讨论一些比较抽象的问题，关于生啊死啊等等的问题。

**黄：**在你的三维电脑动画作品“坐天观井”中，除了那种田园牧歌式的意境，我还深深感受到有一种与暴力相关的问题的解读——这种暴力形态不仅发端于人为制造的战争，而且还存在一种个人意识形态的暴力，更有从科技进步中牵引出媒体信息复制的暴力。我想，你的作品似乎吻合或验证了法国哲学家鲍德里亚(Jean Baudrillard)关于暴力的理论分析。2002年，我参与了“第二届韩国汉城(现名:首尔)国际媒体双年展”(The 2<sup>nd</sup> Seoul International Media Art Biennale 2002)的策展工作，这届双年展的国际研讨会特意邀请和安排鲍德里亚(在梨花女子大学法学院礼堂)做了一次非常重要的演讲，题目是“暴力的图像与图像所受的暴力”(Violent Images and Violence done to Image)。在鲍德里亚看来，暴力存在于这样三种形态：第一种是以侵略、压迫、掠夺组成的由强权者实施的单向暴力。第二种是由历史上的暴力事件、敌对、僭越(包括分析、诠释、意义解读)的暴力。第三种是暴力形

态不同于进攻型的暴力，它是柔和的、劝诫的、抚慰性的、监控性的暴力，甚至是治疗性的、遗传性的、交往性的暴力以及透明的、无害的暴力。这也就是我们今天所说的复制程度的暴力。它具体体现在信息、媒体和图像之中，也就从中引申出图像的暴力，它的主要后果就是导致了现实性的消失。在一幅图像中内容的暴力与载体的暴力被区分开来，载体转化为信息，在载体和信息融合过程中暴力则油然而生。显然，鲍德里亚对暴力形态的分析颇具启发性。在你的作品中，你是不是对暴力有这样的解析，具体通过计算机后期的虚拟性制作表达出对这些问题的思考呢？

**缪：** 对，也许某种隐秘不可见的暴力形态对我们的影响更为深远。在录像的最后出场的机器人，它由 11 个电视机屏幕组成。屏幕上播放的便是刚刚发生的救火队员在大火中狂奔的情景。

我们这个时代的特点之一是，某个事件发生的同时必定会有某种图像的记录。无论是恐怖袭击还是自然灾害等等，这个记录又在事件之后被不断地在全球范围内重复播放，这个事件便因此而被放大了无数倍，迫使无数人——与之相关的或与之不相关的人——都要去共同面对。

**黄：** 你的作品“坐天观井”很容易让人联想到了 2007 年威尼斯双年展俄国馆的艺术家小组 AES+F [Tatiana Arzamasova (A)、Lev Evzovich (E)、Evgeny Svyatsky (S) 和 Vladimir Fridkes (F)] 的作品“最后的暴动”(Last Riot)，他们也创作了一个宏大叙事的历史性作品。他的作品里，当然跟你的作品的方法上是不一样的，但在形式上——我讲的形式是在视觉语言上有相似的地方——是一组由三个屏幕组成的录像装置，它采用由真人表演实拍和加上 3D 动画后再合成的方式，制成半圆形 180 度视角的视频作品。

其实，AES+F 在制作上采用了当代艺术的普遍商业生产方式，选用的人物都是来自经纪公司签约的专业模特，甚至采用的道具都是来自著名体育品牌 Adidas 的运动鞋、短裤、棒球棍和高尔夫球杆，影片中还反复出现“伊云”矿泉水。也许既符合商业合作的需要，又隐含了对全球化的批判。AES+F 的作品在观念上具有鲜明的文化针对性——描绘了宗教、文明和文化之间的冲突，而这一切都是借以青春少年的美好形象来贯穿一场自始至终的厮杀。AES+F 不仅从现实性上分析了暴力，而是还从对暴力的解析中表达对人类目前境遇的绝望、愤怒与

批判。这件作品正是在极其精到的细节和美丽惊艳的镜头下再现了完美而生动的情节冲突和矛盾。该小组的作品里有一种蒙太奇的东西——融合日本寺庙、中国龙、油田、伊斯兰教清真寺、基督教的古罗马遗迹、冰山、沙漠、荒原、吊桥、迪斯尼乐园的旋转木马、军事基地的帐篷、飞机、球杆、军刀等，都是通过蒙太奇的手法糅合在一起。它也有一种寓意指向——一生与死、暴力与战争、传统与现代之间的冲突给人的内心造成的不安和焦虑。你的作品中也蕴涵了这种矛盾和冲突的寓意。我想最终的意图都是跟人类的发展有关系的。那么，你怎么看你的作品在观念和语言上与俄罗斯小组 AES+F 的作品之间的区别呢？

**缪：**我觉得这是一个最好的问题！而且这两件作品，什么时候能够放在一起看，那是最有意思的。因为这两个作品有那么多可以比较、可以讨论的地方。

AES+F 用的是真人模特表演，实际拍摄和三维虚拟场景相结合，用抠像（Primatte Keyer）技术合成到三维场景中。因而虽然从头至尾比划了无数次杀戮的动作，但没有一刀是真正切下去的，这是人命关天的事情，轻易表演不得；而我这儿，因为是自始至终都用三维虚拟技术，都是从电脑中生成的，与现实人物和现实场景没有关系，因而可以虚拟地把人一层层削皮，一片片切割，又可以把人物先变成土豆和黄瓜的材质，再行削皮切片之事，以取得用真实拍摄的方式达不到的视觉效果。

他们的作品中出现各种不同肤色的形象，以青少年男女为主，个体之间有差异。与他们前些年做的静态摄影作品一脉相承；我只用一个自我的三维形象和这个形象的复制拷贝，个体之间无差异，仅把他当作普遍意义上的“人”的符号来使用。这个形象源自 2005 年开始制作的“虚拟最后审判”的作品。

AES+F 的三个屏幕中出现的图像，有时是一个图像，比如大的场景，有时可能是三个不同的图像拼合在一起，所以投影在三个屏幕上更好一些；我的三个屏幕中出现的图像始终是一个，所以也完全可以无缝投影在一个屏幕上，只要大一点就行。之所以用分屏器分到三个屏幕上，也只是为了图像更大一点而已。

这是我有意识在不回避相似性上做一件作品。因为身处同一时代的艺术家，他们面对相同的问题，使用相同的技术手段，自然会出现相类似的艺术风貌，这样的例子在古今中外的艺术史

上比比皆是，这便是艺术的时代性。但毕竟每个艺术家有不同的生活道路，不同的文化背景，不同的审美倾向，这又在根本上形成了某种差异，这便是艺术的独特性。

其实我做这部动画做到最后，最高兴的一点是：他的作品在一个雪山的山顶上结束了；我的作品是飞到宇宙里面去了，然后所有的声音也没有了……这是我最高兴的一段。这也是我为什么最后把这个作品叫做“坐天观井”。因为从很远的一个地方来看这些事的时候，很多事情都变得微不足道了，可能这也是最后这两件作品不太一样的地方。因为俄罗斯小组的作品讨论的更多的是暴力，一想起这个录像片时，整个都是刀光剑影在那儿不停地舞动。好歹我到最后终于脱离所有这些东西了，从很遥远的地方，用一种比较超脱一点的眼光来看所有这些东西，这也许是一个中国艺术家跟一个西方艺术家不一样的地方。

也许新媒体艺术给了我们扔掉许多包袱的契机。在这个年轻的、最多只有几十年时间的领域里，令人炫目的是极其快速的硬件和软件的更新换代和随之而来的观念更新，东西方艺术家的差异大则几年小则几个月。这里什么是东方的西方的，什么是古典的现代的，什么是前卫的后卫的，什么又是中心的边缘的呢？大师和经典都很年轻，都不会给他人以标准和压力。每个艺术家都有可能去超越前一个经典，形成自己的经典，也最清楚明白地知道很快会被下一个人超越。这是艺术最活跃时期才会出现的现象，只是相比较古代而言，几百年几十年的时代被压缩成了几年甚至几个月。年轻的活跃的心灵会沉浸其中，无所畏惧。这时最重要的问题是什么呢？什么能使这件作品在技术层面上被超越之后，还有某些值得人看和值得人考虑的问题呢？

**黄：**在与俄罗斯艺术家小组 AES+F 作品的比较中，我发现该小组是把不同时间、不同空间、不同历史阶段的不相关图像碎片，经过艺术家筛选、过滤和编造，技术化地集合成了一个关于暴力的叙事画卷。相比之下，你的作品“坐天观井”并不是这样的叙事方法，显然是从更宏大的宇宙中传递出另一种信息，即从宇宙角度来反视地球世界，好像这个世界上发生的一切都是微小的，短暂的，片断的，都是一个瞬间的过程。而 AES+F 小组的作品则是从一个更具体的对象或图像出发的。我认为，如果说 AES+F 小组的艺术语言比较有文学性的叙事，而你的作品则有更抽象性的特点。

**缪：**嗯，这也是为什么我想把那个成语“坐井观天”变成“坐天观井”的原因。

在井底之蛙看来，井下的一切都舒适而优美，空间与时间的尺度都是恰当合适，它不可能生活到天上去，否则会被冻死，饿死，晒死，困死。它就是因大地而生，为大地而死。它就适合生活在井里，以井下的空间尺度考虑问题。

从天上看下来，我们看不到那只井底之蛙，也无法告诉它天有多大，不必讴歌井下生活，也不必为尺土寸地与同类自相残杀。天地之大，宇宙之辽阔，它竭其所有的能力也无法想象。

可我又何尝不是那只井底之蛙？即便换个角度和立场，让我飞上天，作“坐天观井”状，我目光依旧短视，心胸依旧狭小，依旧装不下浩浩荡荡的事物，我依旧浑浑噩噩得无以复加。

只是，我曾依稀听说，当艺术被做到出神入化、得意忘形之时，会在一瞬间突然跳离那浑浑噩噩的状态。一段旋律，一个画面，便能让人激情澎湃，浮想联翩，跨越时空，这令我无比神往，使我油然而生即便生活在井底也大有可为的豪情壮志。

—— 原载党丹：《缪晓春：坐天观井》画册，阿拉里奥画廊，北京，2009