

典藏

ARTCO CHINA

本期专题

网络社会下的

艺术生产

读天下

2018.03 今艺术

特别策划

豪瑟沃斯画廊

ISSN 2095-2112



国内刊号: CN22-1401/G2
邮发代号: 28-439
RMB 38.00



典藏

ARTCO CHINA

读天下

主管	吉林省舆林报刊发展有限责任公司
主办	吉林省舆林报刊发展有限责任公司
出版发行	长春读天下杂志有限公司
社长	魏战文
总编辑	万冰
社址	长春市人民大街4646号出版大厦裙楼201室
出品人	简秀枝
顾问	白崇亮 祝君波 高大任 陈立恒 洪三雄
电话	0431-85600385



典藏·读天下
官方微信

典藏·读天下 ARTCO CHINA

2018年3月1日出刊 Issue 48
国内统一刊号:CN22-1401/G2
全国总发行:江苏省报刊发行局
邮发代号:28-439
国际标准刊号:ISSN2095-2112
定价:RMB 38.00

订阅·读者服务专线 025-5230-3628

江苏翰明典藏文化发展有限公司
南京市秦淮区莫愁路329号24号楼302室
传真:025-8667 9128

作者投稿相关著作权声明

因应网络信息时代来临及增加传播到艺术推广之宏效,《典藏·读天下》正进行艺术网络之建构,以期能结合现代科技,服务更多读者。为兼顾投稿者权利,免生著作权纠纷,本刊特此宣达:凡受本刊邀稿,或投稿经采用者,除文稿刊登于本刊(含电子杂志版),著作人并同意本刊将文稿内容透过网络广为传播,著作人如有不同意见者,应先声明或保留。

版权所有·本刊图文非经本社同意不得刊载

总策划 | 林亚伟

执行主编 | 刘旭俊

特约主笔 | 王凯梅

企划

李素超 张亚庆
徐佳蕙 马玲玲

视觉设计 | 陈佳

特约企划

蓝玉琦 刘洋名 梁悦诗
王怡文 张筠 丁明玮
张玉音 陈意华 柯舒宁
陈芳玲 杨婉茹 游如伶

特约撰稿人

林容伊 刘榕峻 李如珊
林逸欣(英国) 邱可瑛(日本)

新媒体主管 | 李明晶

内容编辑 | 夏明

运营编辑 | 余晨安

多媒体技术 | 严雅婷(实习)

运营机构

江苏翰明典藏文化发展有限公司

事业部总经理 | 高文茂

社长特助中国区代表 | 谢盈盈

法人代表 | 吴纲

品牌运营 | 申路

行政管理部执行副总

刘静宜

信息管理 | 吴荣

营销业务部总监 | 林素珍

业务代表

刘玉锦 郑敏惠
李芊桦 邓祥彬

业务助理 | 叶伟方 芦思妍 邱敬桦

发行业务部 | 顾靛 杨航

客户经理 | 马铭婕 干诗雨

印刷 | 上海利丰雅高印刷有限公司

运营机构地址

南京市秦淮区莫愁路329号24号楼302室

电话 025-5230-3628

传真 025-8667 9128

主页 www.artouch.cn

邮箱 gumeishu@artouch.cn

北京

北京市朝阳区朝外大街乙12号

昆泰国际大厦26层2615室

电话 010-5879-7266

传真 010-5879-7255

上海

上海市浦东新区南汇路855号

世界广场34楼F座

电话 021-5882-5010

传真 021-5882-5025

西安

西安半坡国际艺术区 西安市灞桥区

纺织城西街238号

电话 029-8610-0250

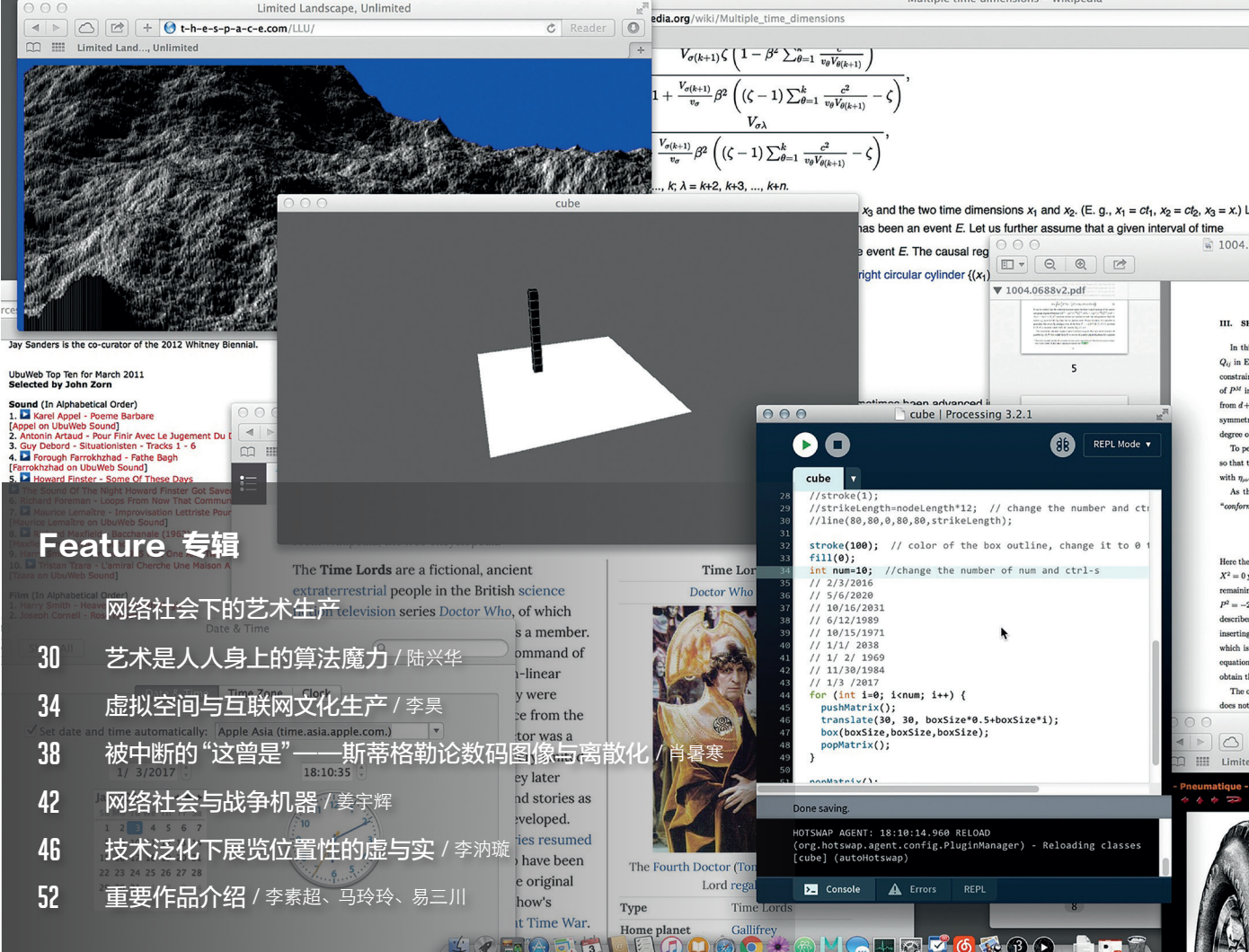
传真 029-8610-0251

海外广告代理

台湾台北市中山区中山北路一段85号

7楼 专线 86-2-2560-2220

传真 86-2-2542-0631 86-2-2567-9295



Feature 专辑

- 30 艺术是人人身上的算法魔力 / 陆兴华
- 34 虚拟空间与互联网文化生产 / 李昊
- 38 被中断的“这曾是”——斯蒂格勒论数码图像与离散化 / 肖暑寒
- 42 网络社会与战争机器 / 姜宇辉
- 46 技术泛化下展览位置性的虚与实 / 李泮璇
- 52 重要作品介绍 / 李素超、马玲玲、易三川

Column 今专栏

- 2 艺术家会梦见网络艺术吗? / 刘旭俊
- 8 “罗勃张”的收藏人生 / 洪三雄
- 10 读张宗宪传记有感 / 祝君波
- 12 打开常玉的方式 / 姚谦
- 14 Christopher Wool / 黄亚纪

Special Report 特别策划

- 16 跨越三大洲, 顶级豪门画廊豪瑟沃斯的世界扩张之道 / 林亚伟
- 22 张恩利: 养在花园里的金龙鱼: 一种观看世界的方法 / 王凯梅

- 25 马克·布拉德福德: 关乎生存与权力的超新星 / 陈芳玲

Focus 聚焦议题

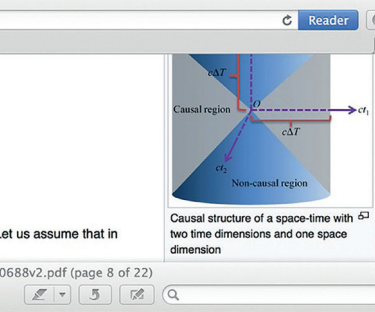
- 62 戏剧化策展作为当代策展的一种可能 / Moody
- 66 一场来自“印象魁北克”的跨界派对 / 易三川

People 人物

- 68 纽约佳士得前 CEO 史蒂文·马文斐 艺术的第二春 / 简秀枝

Artist 艺术家

- 70 杰拉尔丁·哈维尔: “现在, 让我们照料我们的花园” / 王凯梅



ADADOWS

is section I concentrate on the IT free particle in flat spacetime described by the (6). To obtain the IT shadows I will make two gauge choices and solve the two constraints $X^\mu = 0$ and $X \cdot P = 0$. This fixes two components of X^μ and two components of P^μ in terms of the remaining independent degrees of freedom, thus reducing the theory to 2 dimensions to various shadows in d dimensions. There will remain still one gauge freedom and one unsolved constraint that can remove the ghosts in the remaining timelike freedom in the shadow.

perform these steps it is useful to define a lightcone type basis $X^\mu = (X^+, X^-, X^i)$ the flat metric in $d+2$ dimensions is expressed as $ds^2 = -2dX^+dX^- + dX^i dX^i$, the Minkowski metric in d dimensions including 1 time.

as first example of a shadow, consider the following solution (8) which I call the *nil shadow*

$$\begin{aligned} X^+(r) = 1, \quad X^-(r) = \frac{1}{2}r^2(r), \quad X^i(r) = x^i(r), \quad P^+ = 0, \\ P^-(r) = 0, \quad P^i = x^i(r) \cdot p(r), \quad P^r(r) = p^r(r), \quad P^s = 0. \end{aligned} \quad (6)$$

two gauges are $X^+(r) = 1$ and $P^+(r) = 0$ for all r . The solution of the constraint fields $X^\mu = 0$ and the solution of the constraint $X \cdot P = 0$ yields P^+ as given above. The d degrees of freedom which were named as x^i, p^i are still subject to the constraint $P^+ P^- + P^i P_i = 0$ which takes the form $p^2 = 0$. This phase space $(x^i(r), p^i(r))$ the free massless IT relativistic particle in d dimensions. This is confirmed by the gauge choices into the original action, yielding $S = \int dr (\dot{x}^i p_i - \frac{1}{2} \dot{x}^2 p^2)$, the action for the free massless relativistic particle. One can also start from the action of motion for $X^\mu(r), P^\mu(r)$, insert the gauge fixed configuration above, and obtain equations of motion of the free massless relativistic particle.

original action had an $SO(d,2)$ global symmetry. The global symmetry of the action disappears since the action is gauge invariant. However, it becomes hard to notice



Reviews 评论意识

- 76 见证传奇:
博伊斯与白南准的“第二次握手”/ 舒桐
- 78 “根茎”——以德勒兹之名? / 林梓
- 82 打败威士忌的一泡尿 / 李素超
- 84 现成物的转化与重组 / 李素超
- 86 旋梯, 无休止的迂回重现 / 马玲玲
- 88 在 0:00 来到自我撕扯的临界点 / 徐佳蕙
- 90 “所有”是让他安心的流逝光阴 / 孟宪晖
- 92 在所有媒介之上, 喻红都曾经来过 / Dyelong

Book Reviews 书棚议事

- 95 一本随身携带的永不闭幕回顾展 / 刘旭俊

- 96 匿名的拇指姑娘 / 门婕聪
- 97 本月荐书 / 马玲玲

Unlimited 无边界

黑镜第四季

- 98 《卡利斯特号星舰》:
这绝不是 happy ending / 张潇潇
- 100 《方舟天使》: 女孩不需要无菌生活 / 丁思諤
- 102 《鳄鱼》: 被追踪的主体性 / 徐佳蕙
- 104 《绞死 DJ》: 关于爱情的二律背反 / 巧思
- 106 《金属头》: 游荡在非典型“黑镜”的荒原 / 徐佳蕙
- 108 《暗黑博物馆》: 有关意识和身体的主体迷思 / 王玉超



```
package pm;

public class SwitchTest{ public static void main(String[] args)
{
    for(int i=1;i<=9;i++){ for(int j=1;j<=i;j++)
{ System.out.print(j+"*"+i+"="+i*j+"\t"); } System.out.println(); } }
```

```
package pm; public class SwitchTest { //
// //>=90 A // 80~89 B // 70~79 C // 60~69 D // <60 E public
static void main(String[] args) { int s=87; switch(s/10)
{ case 10 :System.out.println("A");break; case 9 :System.out.
println("A");
break; case 8 :System.out.println("B");break;
case 7 :System.out.println("c");break;
case 6 :System.out.println("D");break;
default :System.out.println("E");break; } } }
```

技术泛化下 展览位置性的虚与实



▲ 珍妮特·艾克曼,《1.8 Renwick》, 2015, Wonder at Renwick Gallery (图片来源: Bristol Herald Courier)

文 | 李汭璇

“我们的设备在哪，我们就在哪”（We are where our devices are），新媒体学者埃里克·戈登(Eric Gordon)在《网络的位置性》（Net Locality）一书中如是说。手机与各种定位技术的发展，包括近年大热的虚拟现实（Virtual Reality，又称VR）和增强现实（Augmented Reality，又称AR）等，促使人们开始讨论“地点”（place）这一概念在数字时代的转变。以往，我们的群体和圈子都是依附于地点的，比如公司、学校……而如今，能够标



▲ Steegmans Mangrané, 《Phantom》, 2015 (摄影/李沛璇)

示我们所在、描述个体特征的地点有了新的涵义：你刚刚结束了在旧班级微信群里与昔日好友的亲切闲聊；半小时后又转至slack工作组和海外的同事开一场远程会议……为了诠释在发达线上通讯中的社交特性，社会学家玛丽·翠可（Mary Chayko）使用“可携带的社群”（portable communities）一词来形容当代的虚拟社区。人类凭借着技术与工具，真正地做到了“不出户，知天下”。中国当代艺术学者龚剑、石青和鲁明军曾经进行过一场关于视觉、技术与认知的对话。其中他们谈论到，媒体技术发展的一系列产物，从暗箱、电视、广告到摄影等，构建了一个对人眼感知方式的“权力控制系统”。如今，透过屏幕看世界的我们，也早已习惯了上下滚动式的阅览。那么，异军突起的虚拟与增强现实等技术又会给人的感知带来怎样的改变呢？

VR、AR在艺术界的养成

在新当代艺术博物馆（New Museum）2015年的三年展“围绕观众”（Surround Audience）里，一位观众的动作略带滑稽：这位先生头上套着一件装置，双手微伸往前摸索，却不能走出脚下的圈圈。他一会儿自顾地发笑一会儿惊叹，最后摘下眼罩，若有所思地笑着递给了下一位观众。这是艺术圈内较先驱的一场沉浸式的虚拟现实体验。艺术家斯特格曼斯·曼格拉内（Steegmans Mangrané）在《幽灵》（Phantom（2015））中展现了巴西大西洋森林里的一景：他利用3D扫描仪进行拍摄，再将景象数据处理成可供VR观看的模式。Oculus公司为该作品赞助了设备Oculus Rift，以文艺的方式向大众亮相。戴上这件“神盔”，参观者瞬间被“传输”到了一个如视频游戏一般的黑白森林里。他们能清楚地看到叶竿上昆虫轻扇着翅膀、能听见林中的窸窣作响，低头却看不到双脚、伸手也不见五指，体验游离于真实与不真实之间。

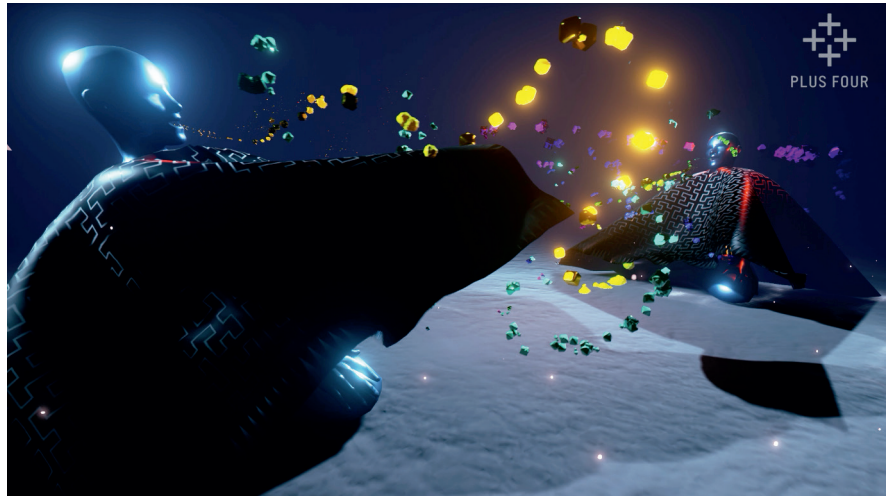
随后，以VR为艺术媒介的作品如雨后春笋一般出现在大大小小的展览里。在旧金山著名的创客空间“灰色地带”所主办的Gray Area Festival 2016艺术节上，极客们成对地面对面盘坐并戴上名为《VVVR》（2016）的装置，双双坠入一个动画世界。视图器中，观众的虚拟化身——两个中性打扮的人偶，正席地坐于一片偌大的沙漠里进行冥想。同年夏季，任天堂实验室推出了风靡全球的增强现实游戏“Pokémon Go”，很快地，AR技术也开始渗入了艺术界。伦威克美术馆（Renwick Gallery）几乎在同时发行了一款名为“Wonder 360”的APP，观者可以在下载后通过AR或VR的方式观看该馆已谢幕的展览《神奇》（Wonder）。2017年春，为迎接“爱之夏”五十周年，伯克利美术馆暨太平洋电影档案馆（Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive）发行了一款叫“Free the Love”的APP，鼓励人们在AR化的旧金山湾区上空放飞“爱之气球”。

走不出的“边框”

与以往的摄影或视频艺术不同，当今的新媒体以其强大的交互功能打破了时间的壁垒、无疑在网络层面拉近了人与人之间的距离。在《VVVR》的体验动画里，当一个用户向他的冥想搭档喊出声调不同的词语时，他的



▲
“Wonder 360” APP, 伦威克美术馆
(图片来源: Wonder 360)
Plus Four,《VVVR》, 2016 ▶
(图片来源于网络)



人偶会从口中吐出一连串形态各异的图形飞向对方。这件作品为参与者营造出一个非常亲密的空间，两人之间的互动是实时且专属的。同时，观众也在某种意义上成为了这件作品的联合创作者，在艺术家构建的场景里制造新的个性内容。

但是，用户间的亲近却极可能在以牺牲与物理世界的沟通为代价。人类社会的上一次人机关系变革也许发生在过去的这十年：随社交网络的兴起而来的是人们

在面对面交流上的隔阂。“世界上最遥远的距离莫过于我们坐在一起，你却在玩手机。”这句话一时间成为对智能手机社会的一句经典嘲讽。那么，VR与AR今后的普及是否会影响到日常生活？虽然我们还很难回答这个问题，但回顾前年六月，“Pokémon Go”的玩家们为了捕捉稀有精灵或不惜翻墙闯入私人用地、或失足掉下河中，等等。在这些事故中，未经规范便投入市场的技术像是横空滋生的“邪教”。玩家们的精神世界被剥离

出现实，在架空的社区里互道衷情却无视眼前的安危。

“Pokémon Go”的安全隐患似乎印证了人机交互学科里一直存在的担忧：虚拟现实的装置很有可能会将我们带入一种离身（disembodiment）的状态。值得寻味的是，Oculus Rift这款产品名字里的“rift”正是“分裂”之义。我们需要先把自身从现实中“分裂”出来才得以享受浸入式体验。也许，沟通与隔阂从来都是一体共生的，而新科技只是让这AB两面的对比更加清晰。

这种剥离之感体现在观众与艺术品的互动上也颇为明显。在观看《幽灵》的时候，人眼见到的虽然是一望无际的大自然，但由于程序的设定，当观众将要踏出脚下圆环时，面前的“枝叶”立刻凝化成一堵视觉屏障，营造出难以形容的“鬼打墙”的效果。尽管周围没有真实的栅栏，但人们大都在环线内停下了脚步。艺术家在

作品中嵌入了强烈的主观思维，引导观众以既定的角度来欣赏一小片风景。其实，这种视觉上的处理，与以第一人称为视角的沙盒冒险游戏非常相似。即便玩家在游戏中有极大的活动自由度，却依然跳不出创作者的预设。制作方凭借代码的“诡计”支配着用户的选择，并占据着绝对的上帝之视角。

石青在和龚剑、鲁明军的对话里提到，人眼里本没有构图的存在，但摄影的出现带动了艺术家对监视器的依赖。“边框美学”这类视觉中的意识形态随着技术革新不但没有被校正反而越来越重。科学扮演着“帮凶”的角色，加深了这种视觉的“欺骗”。观之我们的VR、AR的话题，这种意识上的操控和误导是确实存在的。以运用在观展方式上的AR技术为例：笔者曾在现场参观过《神奇》，也通过“Wonder 360”回顾过增强现实化的



▲ Cristoforo Munari, 《Still Life with Blue and White Porcelain》, 1690
(图片来源: the Nasher Museum of Art at Duke University)

线上版本。使用APP的好处是你可以屏蔽嘈杂的人群，并快速浏览完所有角落，但这种以“上、下、左、右地移动或旋转”的方式程序化了整个观展体验。在实地欣赏模式中，你也许会因为躲避前方拍照的人群、退后几步而听到了角落里艺评人的回声；也许会因为走累了想歇歇、在大展厅的地板上躺下欣赏珍妮特·艾克曼（Janet Echelman）的编织物在多色灯光下的梦一般的特效。目前的技术还无法支持这些充满人性的真实观看选择。

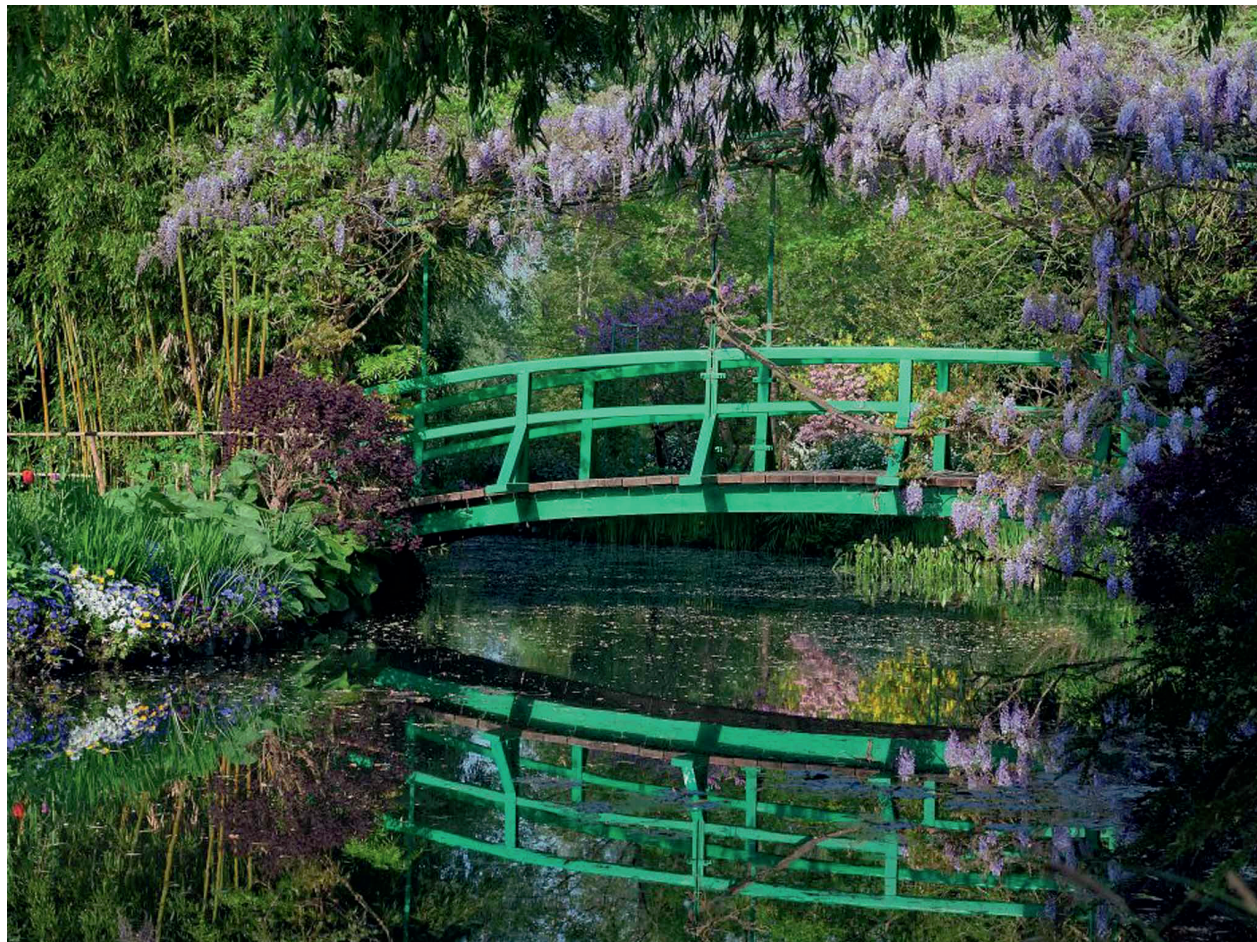
游离于虚拟世界与物理世界之间

如果在未来，当VR或AR技术变得更加精湛了，线上展览是否会替代掉美术馆与画廊里的展览呢？这个问题在近年的艺术圈时常被提起。从艺术观众对体验和心

理享受的追求来看，被数字化的展览还难以取代实体展览的价值，尽管在这个过程中，观众与场馆、展览内容之间的关系可能会有所变化。

如前文所提到的，当我们进入数据时代，尤其是人手拥有一部终端设备后，“地点”的概念不再是静止的，而是可携带的。“可携带的地点”开始与“空间”（space）分离，从而也难以带入真实空间中因为距离、光影、时差等产生的体验。早在二十世纪中期，策展史已不再以藏品为中心、开始发展进入唯体验是瞻的展览时代。展览的空间逐渐大于保存藏品的空间，而艺术展的形式也不仅限于物品的陈列，更多地融入了交互装置、行为、讲座以及研讨会等多式多样的内容。这类展览将美术馆转化为独立于馆藏而存在的体验式空间，成为传达艺术思想的平台。巡回展览的流行也更进

▼ 莫奈花园的桥景 (图片来源: The Independent)





◀ 莫奈,
《Bridge over a Pond of Water Lilies 》, 1899
(图片来源: 大都会艺术博物馆)

油画的语境来还原贵族生活的场景，甚至在细节上更为精准。但是，静物画作的本质是拥有者对私有物品的炫耀，而照片更多象征了其欣赏者和拥有者对美好生活的憧憬，所以非常适合被使用在宣传材料上。比画作廉价许多的摄影无误地表现了物品的材质，画面的逼真感使观者禁不住地想去触摸，但恰是这种近乎完美的对图像的复刻，折射出了拥有者对实物的渴求。我们还可以试想，莫奈在他的花园里创作了无数的印象派写生，但他也许根本不屑于在客厅挂上一幅精致描绘花园的摄影作品。他有足够的底气去摒弃那些对花草优美形态的细腻描写，因为他本就拥有一整座花园；而崇拜莫奈的后人也许也会收藏一张在前去花园追忆、膜拜后买下的摄影明信片。莫奈的画作展示了艺术家本人在其生命里已充分享受过的事物，虽然轮廓是模糊的，绚丽色彩歌颂的是他曾拥有过的事实和情绪。但是，莫奈花园的摄影品从本质上来说是追捧者们对自己求之而不得的心理慰藉。

同理，观者通过自身肉眼所看展览而得到的体验与打开网站或APP通过3D摄像机之眼浏览数字化展览的观后感是不一样的。肉眼观看、甚至听觉、嗅觉、触觉等带来的体验会停留在观者的脑中，而掏出相机拍摄仅仅出于纪念或记录等需求。那么，无论数字化重现展览的技术多么精湛，线上展览只是一个更丰富的档案储存地而已，对于没能赶上展览档期或是日后需要回顾研究的人来说，确实会起着重要的参考作用，但不存在完全替代的威胁。假如策展人们搭建一个纯粹的线上展览，也只是侧重于视觉表现的一种新的展览形式。然而，当代艺术的自身发展早已超出了视觉领域，那么自然也不会被困于一个视觉化的囹圄之中。再说，若是制作完全独立于空间外的线上虚拟展览，那策展人还需要受限于建筑、需要遵循重力原则吗？虚拟空间作为展览途径有着许多天马行空的可能性，它的价值存在于与物理世界相反的范畴，所以，就更谈不上对实体展览的威胁了。📌

一步弱化了地点的重要性。目前，美国史密森尼博物馆（Smithsonian）与英特尔合作的VR探索项目、Google Arts & Culture的VR导览以及国内的雅昌数字展览平台等，皆仅限于在视觉上对展厅陈列和策展文字进行的复刻，其实本质上与博物馆的语音导览或是网站上的目录并无差别。它们同属于被记录下来、被数字化的地点，也许是很好的文献和档案，但不能替代观者在真实空间里所获得体验。这正如自从六七十年代电视文化和录影技术兴起后，博物馆以及旅游景点斥资制作纪录片一样，那些可销售可收藏的影像依然没有阻止游客的亲身前往。

在《观看之道》（Ways of Seeing）一书中，John Berger将油画与那个年代的摄影宣传品（publicity）做了对比。在他看来，逼真的摄影技术取代了油画的描绘功能，但二者的受众在背景和目的上却是不同的。我们以一幅十七世纪的静物油画以及二十一世纪的瓷器广告照片为例来阐述他的观点。照片从内容和构图上都借用了