

画破狗 Drawing Pogo

2017.6.1 – 2017.7.29

Opening Party: 2017.6.1 19:00-23:00

艺术家：董大为、董菁、金宁宁、李维伊、廖国核、林奥劼、刘鼎、娜布其、宋拓、叶甫纳、张达、张淼

Artists: Dong Dawei, Dong Jing, Jin Ningning, Li Weiyi, Liao Guohe, Lin Aojie, Liu Ding, Nabuqi, Song Ta, Ye Funa, Zhang Da, Zhang Miao

策展人：周翊

Curator: Zhou Yi

艺术总监：唐昕

Artistic Director: Tang Xin

泰康空间（北京市朝阳区崔各庄乡草场地艺术区红一号院 B2）

Taikang Space (Red No.1-B2, Caochangdi, Cuigezhuang, Chaoyang District, Beijing, CHINA)

泰康空间 2017 年夏季展览“画破狗 Drawing Pogo”于 6 月 1 日向公众开放。作为古老的艺术门类，“画”在历史和社会的更迭中更加广泛和深入地影响着人们的生产、生活以及认知世界的方式。“画破狗 Drawing Pogo”将立足于对当代艺术现场的观察与研究，并将“画”放置到更加广阔的视界中，以提示其意义的嬗变与未来发展的可能。本次展览特邀周翊担任策展人，他将与 12 位参展艺术家一起，通过糅合图像、视音频、装置、文字、光线等媒材，试图改变传统意义上艺术展览的感官体验环境，共同打开“画”的边界。这也是泰康空间在一贯注重关注历史的基础上，同时坚持立足最当下的艺术现场进行拓展与表达的一次尝试。

关于展览

Drawing 通常译为素描，但它所指代的（范畴）远比素描广义。

素描是为绘画成品，painting 所作的准备工作或练习；Drawing 的内在逻辑却更接近汉语中动词的画。画（动词）除了在艺术领域扮演重要角色，也同样适于艺术领域之外——它不一定像绘画那样基于对现实的模仿，也无需考虑观众。西方 Painting（绘画）传统是在架上对世界描摹，一幅作品就像墙上的窗户；drawing（画）则是在案头对世界的模拟和重新想象，尝试创造一个替代。因而，建筑行业里的设计图也叫 drawing，再比如医学行业中的解剖图叫 anatomical drawing。通常 drawing（画）所承载的信息含量远胜于审美价值，这是它没有像 painting（绘画）那样在当代艺术系统中被拷问的原因。英文用到 drawing 的地方不能随意替换成 painting，就像汉语里也不能随意将“图”置换成“画”。以多重身份的画家达芬奇为例，如果真的可以依据他所绘制的那些手稿制造出武器，那他的画与画之间也只是表象相似，目的却不尽相同。

大写绘画（Painting）的命运注定要延续它自身悠久的传统——而画（drawing），总是欢迎被重新定义。展览中我想做的，是将作为动词的画从绘画体制里剥离出来看。画在真实世界有广泛用途，这些功能不可能被人的惯性所限制，方便直接、易于传播的新方式必然会被采用。上世纪工业革命初期，拼贴形式让一部分画家的创作速度能跟上时事报道，他们对即时晒观点的需求如此迫切，以至于宁可专业功夫让位给剪刀和胶水。这一步的选择似乎证明了画画该是种脑力劳动。眼下任何人可

以随心所欲地获得、截取图像，一方面拼贴倒退向手绘靠拢，比剪刀和胶水更便携强大的 PS 工具帮助构造、美化形象，并最终达到真假难辨的视觉效果。另一方面，在技术无所不能之处，人为刻意的痕迹又重新成为看点。如某类毁三观的自制图像被冠以“画质感人”的标签，在互联网上迅速发酵传颂。

不得不说，新媒体时代用媒材、平面、手工这些标准来划定画的范围已经不成立了，同样，传统的纸上创作也未必还在继续像以前一样的事情。画在今天是什么？弃掉已经失效的标准，最后剩下的是那个目的。艺术圈讨论绘画边缘化的今天，流行文化却明确偏执于绘制形象。朋友告诉我耽美派（TANBI）文学和动画作者不拍照，不允许自己的和创造的形象以不完美的真人形象传播，且为了满足受众的审美洁癖这类文学也不会被拍成电影。真人版《攻壳机动队》上映时，我也曾担心“秋裤”毁形象而犹豫要不要看。如果试着分析这种心态，其实可以理解为某种“不完美”定论预设——不管现实演绎与虚拟原生多么吻合，现实也总是不完美、有缺憾的，这既是价值判断，也是现实之下的比较常态。因此，挑剔的观者会一边奢望期待，一边小心翼翼，怕把“完美”毁坏。再进一步地，当 3D 虚拟技术赶上平面形象的创造力呢？此时演绎偶尔突破观者的期待。这在内心的投射是，知道“不可能”才是正常，把虚拟和现实对应上——虽然不需要时时刻刻出现这种情况——总会伴随惊喜让人意外。

从我身上类似的能记起的跨越时代的共情，大概是我小时候上课时无论怎样也要在课本的边边角角画满东西。因为，关乎想要逃离（活在另一个世界）的愿望，画是甩掉肉身的路径。

很久以前读过达芬奇写给他自己看的笔记，反复强调文字和音乐在身临其境这一点比不上视觉。今天画是什么，跟人的这种需求有关系。押井守最近在真人版《攻壳机动队》采访中说，电影正在被游戏一步步反超。他体验到玩游戏不会有 The End，也没必要有，他说：“游戏是一种不需要结束的全新形式，只要准备好开放世界的环境和角色，剩下的就让玩家自己创作故事就好了……游戏可以让每个人在离开时都有着不一样的体验，100 个人就有 100 种不同的故事。”他说得太对了，现在做什么都不得不想想这个。

周翊

2017 年 5 月

注：押井守采访日语原文链接 <http://www.gizmodo.jp/2017/04/oshii-mamoru-interview.html>

后记：我的编辑校对看后说这篇是谷狗英翻中过来的，于是她又帮我改回人话。谷狗也是一种破狗。

