

粉丝艺术：如同稚子一般对话世界

——从米老鼠版权到期说开去

花晖

2024年伊始，大名鼎鼎的米老鼠版权到期，虽然指向的仅仅是那个1928年在《威利号汽船》中出现的最初版形象，但足以让各个领域的艺术家们向“米老鼠自由”迈出了前所未有的第一步。以公版米老鼠为主角的电影与游戏谋划已久，被第一时间推向市场，而更多网友们创作的手绘米奇纷纷上线，向心中永远的玩伴致敬，亦掀起了一波粉丝艺术的热潮。

何为“粉丝艺术”？

从“为爱发电”到局外人艺术

粉丝艺术迄今未有清晰而完整的定义，当充满热情的观众、读者、观展人，与爱好至上的创作者身份重合在一起，其大致的行动方向便是为表达和执着寻找一个出口。粉丝艺术以最初的动漫作品开始，逐步以小说、绘画、影像、角色扮演等各种形式出现在垂直社区乃至进入大众视野。

有着科幻文学诺贝尔奖美誉的“雨果奖”，于1967年开始设立“最佳粉丝艺术家奖”。就在数月于成都结束的第81届世界科幻大会上，来自香港的摄影师文复明，以名为“科幻和幻想世界建设者”的组照获此殊荣。这些街拍式的肖像快照，以科幻作家、编辑、艺术家为影像中心，捕捉与展现了奇迹世界背后的平常人物与日常状态。他们是奇迹发电的群体，而摄影师作为粉丝，无疑成为了其中一员。

“雨果奖”的影响力显然有助于粉丝艺术加速摆脱“亚文化”的既有标签，但一连串问题在于：非专业人士的创作是否能够归入正式的艺术行为？他们的创作准则又是什么？当大多数作品依然被画廊、博物馆等严肃机构排除在外，粉丝艺术的现实价值又是什么？

当我们揣着这些问题，对粉丝艺术追本溯源，不由便来到局外人艺术这一概念，一种被普遍认同的说法是：“局外人”的前身是法国画家让·杜布菲创立的原生艺术。杜氏收集了大量儿童以及非职业艺术家的作品，并尝试学习他们无视既有绘画规则与创作技法的原生特征，于20世纪40年代末自成一派。随后英国作家罗杰·卡迪纳使用了“局外人”来定义那些没有受过正统艺术教育或培训的创作者，但这一定义至今都边界模糊，常常与民间艺术、非主流艺术等概念缠绕不清。因而，放弃清晰界限，我们不妨将其视为一种集合性的创作输出，这种创作的主张在于：不由艺术史中汲取灵感、经验与方法，并在创作目的、趋势等方面尽量与主流保持最小接触。

局外人艺术因而呈现出一种随心所欲的交流状态，创作者以自身的经历、观察、喜好与想象，来与观者互动，当然很多时候，观者的存在及理解并非他们的初衷，实际上不少作品直至创作者离世多年方才呈于世间。当信息传递或是意



图取悦的另一方缺位，创作的自由显而易见。在威廉·霍金斯、亨利·达格、比尔·特雷勒等人的作品中，放弃焦点透视等基本原则的构图随处可见，舞者、野兽、草木，皆如纸片般松散散撑满画面；创作物料则进一步扩展至记号笔、蜡笔、蛋壳、旧报纸、超市小票乃至取款机收据。自娱自乐的涂鸦、自言自语的构思，在多元艺术宇宙中，提供了一种不求逻辑、摆脱套路、无法预测、如同与孩子对话般的乐趣与惊讶。

再一个值得一提的名字是弗里达·卡罗。六岁患小儿麻痹，腿脚不便却没法阻止她成为上天入地的假小子，18岁遭遇几近致命的车祸，于生命至暗之刻，

绘画门外汉的她穿着石膏、钢丝做成的胸衣，在创作中开始找寻光亮的通道。“我从来不画梦境，我画的是自己的现实。”弗里达并不承认自己是超现实主义或是魔幻现实主义，但在《与猴子的自画像》《两个弗里达》《迭戈和我》等众多她籍以成名的自画像中，扎辫子的黑猴、浓墨重彩的热带植物、分裂的心脏与悬浮的血管等诸多向梦境偏移的要素，带来了强烈的视觉张力及心理冲击。“我的画是对我自己最坦白的表达。”在弗里达达标志性的眉下，从来都是坚毅无畏的眼神，现实的目光与失控在她的表达中，折射出一种儿童的不谙世事，就像苦难在童话中只是“很久很久以前”的那

段开场白，穿上水晶鞋才是最后的结局。村上隆在发表的“幼稚力宣言”中，旗帜鲜明地喊出了“当今世界，儿童是高度的成人化；而成人，是高度的儿童化。幼稚，是一种力量，是一种市场。”你很难为纷繁的局外人艺术归拢一些明显的共同基调，但毫无疑问能感受到那些“成人童话”的力量。

从梦的凝视到美学新动向

“我花了四年学会像拉斐尔那样画画，却花了一生才学会像孩子一样画

画。”这句广为流传的毕加索宣言与村上隆的“幼稚力”异曲同工。以毕氏之名出场“带货”的Naïve Art(稚拙艺术)，随着近期不少画展与一众艺术博主的自媒体普及，开始为中国观众所认知。

“稚拙派”艺术是“局外人”艺术的分支，其代表人物有海关官员亨利·卢梭、邮局职员路易·维凡、子承父业的园丁安德烈·鲍尚，还有马戏团摔跤手卡米尔·邦布瓦等等。这批“斜杠”画家的创作内核依旧是自然随性、无所拘束、不晓疲倦的生命冲动，所以当你站在《女孩与娃娃》《龙虾与静物》《山崖与海》等作品前，就可以发现：从生活片段中抽离出的原材料包罗万象，当为它们加上一层孩



① ③
②

①以亨利·卢梭为代表的“稚拙派”被发掘并“打包”进艺术史后，成为后印象与立体主义之间的一段桥梁。稚拙艺术单纯概括的造型、率真直接的表达延续到后世，成为扁平风的鼻祖。图为卢梭作品。

②让·杜布菲收集了大量儿童以及非职业艺术家的作品，并尝试学习他们无视既有绘画规则与创作技法的原生特征，于20世纪40年代末自成一派。图为杜布菲作品。

③村上隆的艺术被称为“超扁平”，一来指向童心未泯、忽略技巧地只用二维图形转呈及消解三维世界，二来指向压扁复杂的艺术标准、去除冗余的审美需求，让一切回归简单与本真。图为村上隆作品。

子般想象与构建世界的滤镜后，变形、夸张、再造中竟产生出梦境般的真实及涌动。与弗里达不同，卢梭大方地于现实之外陈述自己的《梦》：初恋情人横卧在丛林里的沙发上，奇花异草间狮子、大象、鸟雀仿佛在月光下偷偷观察并小议议论她的美貌。卢梭笔下描绘的一切，在他说来只不过是“少女梦见自己被运到热带丛林时的景象”，而这些景象的源泉是画家的回忆，加之他常去的巴黎植物园与动物园。

这种梦中梦结构便有了《盗梦空间》般的呼应，当你在凝视梦境的时候，梦境也正在凝视着你，这种不由自主的交流正如回到酣睡多梦的稚儿时代，你没法控制梦的进程，因为你正在积极地为自己创造并投身那个假象世界。

值得注意的是：以亨利·卢梭为代表的“稚拙派”，风格更易纳入后印象主义，当他们被发掘并“打包”进艺术史后，便成为后印象与立体主义之间的一段桥梁。稚拙艺术单纯概括的造型、率真直接的表达，给了毕加索莫大感触，延续到后世，则成为扁平风的鼻祖。这一贡献也令稚拙派从林林总总的“局外人”中脱颖而出，独树一帜。

而对于扁平风的深入讨论，则必然又要回到村上隆这一“局外人”的特例。村民拥有东京艺术大学的博士学位，妥妥的科班出身，在决意抛去过往所有的知识与概念后，村民从零开始，以“幼稚力”开启创作新历程。融合米老鼠和刺猬索尼克为原型的Mr. DOB，凭着锋利牙齿的怪诞模样，走红当代艺术与潮玩两界，彩色缤纷的咧嘴笑脸花朵更是艺展与商场的常客。村民将这一切称为“超扁平”(Superflat)，一来指向童心未泯、忽略技巧地只用二维图形转呈及消解三维世界，二来指向压扁复杂的艺术标准、去除冗余的审美需求，让一切回归简单与本真。

显见的是，扁平风在世界范围内，已进入当代美学的各个领域，从插画、雕塑到家具、建筑，乃至各类操作界面。从市场的角度看，演进后的稚拙艺术已大步进入主流序列，村上隆的单元作品《727》曾拍过亿日元，亦有艺术学院开始教授相关美学原理与创作技法，伪稚拙艺术(Faux Naïve Art)应运而生。这就令人相当费解：当我们离开孩童般的纯粹、天真及无所限制，稚拙的梦该从何而来？归根结底，大小孩是扮不出来的。

毋庸置疑，形式繁多、内容广泛的“局外人”创作，亦是艺术史上不可忽视的一股力量，影响了艺术发展的进程。无论是已经正式走进展馆乃至拍卖场的稚拙艺术，还是网络媒体视野下的粉丝创作，在其所属的时代，都代表了一种新的美学动向，大众关注及市场潜力，值得人们给予更多关注。

(作者为上海交通大学媒体与传播学院副教授)

艺·见

中国传统绘画何以让人不止于仰望

范昕

相比色泽亮丽、质地醇厚的西方油画，中国传统绘画从视觉上对于大众似乎并不友好，往往纸张泛黄甚至斑驳，颜色亦显得有些单调。也因而，面对中国传统绘画，尤其是古画，很多人抱以一种仰望的心态，看得“不明觉厉”，却谈不上真正的喜欢，更别提读懂了。近年来，尽管舞蹈《只此青绿》《忆江南》带火了王希孟的《千里江山图》、黄公望的《富春山居图》，古装剧《清平乐》《大宋宫词》带火了崔白的《双喜图》、顾闳中的《韩熙载夜宴图》，可这些毕竟只是基于古画的二度文艺创作，极大地拓宽了古画的受众面，当人们真正走进博物馆美术馆，面对原作，难免发现与之仍然隔着一道鸿沟。

最近笔者无意中邂逅的两个展览——上海云起美术馆的“久仰了中国画”大型沉浸式光影艺术展(以下简称“久仰”展)和南京德基艺术博物馆的“金陵图数字艺术展”(以下简称“金陵图”展)，均试图在大众传播与古画原作之间，架起沟通的桥梁。它们的创新路径各不相同，两者之间却有一些共性耐人咀嚼，为中国传统绘画走向大众、被观者真切感知，提供了一些新的启发。

两个展览分处的两家展馆均位于艺术气息浓郁的现象级商业综合体，一个是外观魔幻的天安千树，一个是超豪华的德基广场。展馆的地理位置决定了其所办展览必然有别于传统博物馆、美术馆里的展览，更多面向没有专业背景的普通观众，很可能就是商场里三三两两闲逛的顾客。也因而，两个展览均呈现出通俗、亲民的文旅融合特质，大量运用了大众喜闻乐见的新兴科技手段。

在“久仰”展中，出片率极高的沉浸式国风光影秀，可谓最能牵引大众走进展厅的磁石。大大小小多块屏幕环绕而成的沉浸式光影展厅，足达上千平方米，循环播放着约200幅传世中国画制作而成的全长50分钟的光影动画，讲述中国美术史的故事。主播放区域之外，一左一右两个环形区域则为拍照“专供”，不少观众特意穿着马面裙、对襟襦裙等汉服美美地拗着造型。

前沿科技的赋能，在“金陵图”展中更得以尽显。展览聚焦的金陵图，为清代冯宁所作的《仿杨大章画〈宋院本金陵图〉》。这是最能代表南京的一幅画，生动描绘了宋代南京的城市面貌和各阶层人民的社会生活，堪称“南京版《清明上河图》”。全长近110米、高3.6米的大屏幕，是展览的核心，将金陵图放大百倍，并全球首创“人物入画，实时跟随”的互动观展模式。戴上智能手环，观众便可选择化身九位角色中的一人，以第一人视角“走入”古画，与533位“画中人”对话交流，解锁趣味道具，获得惊喜彩蛋，完成一系列小游戏。在自主探索的过程中与金陵图浸润的历史文化进行多层次互动。背后集结好莱坞电影科技、军工级定位系统、次世代三维声效等方面的顶级技术团队，由近400名工作人员历时两年实现技术突破，将室内高精度定位系统(UWB)、Unity引擎与自主研发的智能管理系统三者互联互通。

显然，不断迭代的数字技术，瞄准观众的认知需求与兴趣点，创造了越来越新鲜、有趣、难忘的观展体验。事实上，如今深借借力新兴科技手段的文化艺术产品不在少数，但真正能实

现文化艺术知识或内涵有效传播的并不多，很多不过是在制造一种花哨却空洞的噱头。如何让饱满的内容与高明的技术高度相融？如何将科技的运用建立在对文化艺术的足够尊重、充分挖掘、新颖阐释上？这关系到传统类艺术展览能否真正深入人心。

让我们再度审视前述两个展览。先说“久仰”展。仅仅说它是沉浸式光影展，未免小瞧了它。时下的沉浸式光影展大多止于视觉震撼、感官冲击，故事逻辑线却相当薄弱，有的俨然就像升级版PPT播放，置身其中，观众情绪很燃，摆拍很嗨，走出展厅却留不下什么。“久仰”展在光影展示部分之前，设置了由五个篇章构成的静态展示区作为长长的铺垫，不仅展示中国历朝历代70多张名画的高清复制品，还附有很多有趣的历史、文化、艺术知识“彩蛋”，例如唐代女子化妆有哪些繁琐的步骤，宋代由皇上亲自命题的艺考都考了些什么，古人也喜欢撸猫解压等等，并且配套了长达半小时的人工导览。囊括更多作品的光影展示，则分八个篇章，隐隐显出一条故事线，不少篇章能与静态展示区的内容形成互文。其中不少故事给笔者留下深刻印象，例如以《步辇图》《明皇幸蜀图》《韩熙载夜宴图》《瑞鹤图》等古画串起的“历史的变迁”，选取《朝川图》《上阳台帖》《寒食帖》等道出王维、李白、苏轼等文学家名家的故事“诗词闪光时”。

再看“金陵图”展。数字画卷暗藏的宋代繁华密码，实现的若干互动，都有扎实的学术研究作为支撑，并且都能在同场展出的冯宁《仿杨大



▲南京德基艺术博物馆“金陵图数字艺术展”现场

章画《宋院本金陵图》高清图复制品(原作为展馆馆藏)中找到对应。例如，今天大家熟悉的外卖小哥在画面中无处不在，那是一位位头顶食盘的酒店伙计。如是情形恰与宋代孟元老在《东京梦华录》中的记载能够形成对应——当时的小白领、小商人等稍富裕的人家已经懒得下厨，习惯购买外卖了。一千年前的宋朝人也与今天的人们一样，十分在意自己的星座，只不过那时十二星座名为“十二星官”。入画的观众在即将出城时，会邂逅坐在遮阳伞下占卜星座运势的占卜先生，输入自己的出生年月日，即可看到与自己同一星座的宋代大咖。与今人有时打趣“处女座”不同，宋人喜欢黑“摩羯座”，认为这个星座的人命途多舛。摩羯座名人苏轼就曾写文自嘲“仆乃以磨蝎为命，平生多得谤誉”，算是当时关于星座的名梗。循着数字画卷细细走上一趟，不但能解锁宋代的潮流日常生活，还能一窥古都南京繁华与变迁的印迹。

由此可见，这两个展览予人的获得感，来自技术恰如其分地扮演好大众与文化艺术之间“中间人”的角色，而不喧宾夺主，技术带来的想

象释放无论飞得如何高也总有一根引线将人们的关注点牵引至画作本身，而非无源之水。这些都使得展览避免了空余华丽却扁平的感官刺激或滑向哗众取宠的娱乐化表达，通俗而不庸俗、低俗、媚俗。

中国传统绘画面向当代人的“转译”并非易事。一方面在于，作为中华优秀传统文化的重要组成部分，中国传统绘画在图像、技法之外，还承载着中国传统哲学讲究的“天人合一”“道法自然”“刚柔相济”“虚实相生”等诸多观念，很多时候需要透过画面表象，方能窥见中国文化的要义。另一方面则在于，尽管在中国古代，挂画、赏画渗入日常——宋人称之为“四般闲事”的雅致生活方式中，就包括挂画、赏画，然而今天的社会文化较之千百年前已然发生巨大变化。

因而，让大众面对中国传统绘画不再只有仰望，更拥有感情上的可亲近，任重而道远。在此过程中，传统文化蕴含着焕发新生的可能，借今天的视角反向溯流而上，让古与今在回流交融中绽放新的光亮。