

媒体时代的 建筑与艺术

费菁



建筑与艺术

费菁

中国建筑工业出版社



建筑是混合媒介装置作品。在电脑和网络为技术支

维多·阿康契

Vito Acconci, 1940 -

60年代以来涉猎过多种创作媒介，当过诗人、诗刊编辑。60年代末放弃他自称的语言行为而记载肢体行动，利用照片和录像记录自己私下或街头陌生人的各种活动，探讨私密与公众、隐蔽与明了、信任与冒犯、记者与观者的关系。70年代中期放弃表演，专事雕塑装置创作，近年开始涉足建筑和景观设计，其助手多为建筑专业人员，作品不再署个人姓名，而称阿康契工作室。

约瑟夫·阿尔伯斯

Josef Albers, 1888-1976

德裔美籍艺术家和教师。1893年到1920年间，先后在柏林、慕尼黑和魏玛包豪斯学习艺术，1922年起担任包豪斯玻璃和家具设计工作室主任教师，1925成为该校教授。1933年移居美国，执教于黑山学院，培养的学生有许

观众可以踏上作品铿锵作响，与以往雕塑作品大异其趣。安德烈被认为是极少主义雕塑创作的主将。

理查德·阿诗瓦格

Ricahard Artschwager, 1924-

童年在新墨西哥度过，40年代末在康奈尔大学主修理科，后往纽约人奥赞方工作室学校学习艺术。他称50年代的作品为家具，后受劳生伯、约翰斯和迪苏维若等人作品的影响，用木板、纤维板加塑料涂层，作品似画亦似雕塑，形象厚实且有重量感，最常见的主题是探讨雕塑和绘画中的空间视觉。

约翰·包蒂萨瑞

John Baldessari, 1931-

早年曾在加州圣地亚哥州立学院学习艺术，50年代中到70年代，曾在加州和纽约等地多所艺术院校执教，对年轻一辈艺术家

下，自写宣言与自己的行动画一同展出。60年代中期，反抽象艺术，创作具象表现画。1969年开始作倒置肖像和风景。1978年后为卡尔斯鲁尔艺术学院教授。1979年始作木雕塑，80年代初和90年代在柏林教书。

麦克·毕德娄

Mike Bidlo, 1953-

自80年代初期以来，将自己创作建立于重演或复制过去一些艺术家的创作过程之上，所选择的艺术家不仅是其个人欣赏的，而且要求他们的作品已成为本世纪的偶像，极其忠实地遵照原作尺寸和创作过程。80年代复制70余幅毕加索各时期女性肖像画，引起评论界关注。喷漆为其过去5年间的积累作品，受杜尚1917年喷漆的启发，强化视觉研究，所有黑白画的风格、形式、技法都具有极大变化，从精确再现写实，到抽象表现，从即兴草图到

撑手段的媒体时代，建筑本身也是媒介。作为媒介，

多成为国际著名艺术家，如德库宁和劳生伯等。1950年起长期担任耶鲁大学艺术学院设计系主任，学生包括塞若等多位战后著名艺术家。

阿尔伯斯从20年代即对抽象几何绘画有浓厚兴趣，创作于50年代的组画向方形致敬，是他最为著名的作品之一。他主张色彩是主要的而不是从属于形式的绘画构成要素。阿尔伯斯是公认的波普和极少主义艺术先驱之一。

卡尔·安德烈

Carl André, 1935-

美国雕塑家。年轻时曾在宾州铁路局工作，开过火车、扳过道岔。创作之初，斯岱拉的黑色画系列和布朗库西雕塑都曾给予其灵感。60年代初，以直接放在地上的单元化木制作品引起艺术界注意。其后材料扩展为铁、铝和铜板等金属材料，制成标准单元，现场拼接成有规律的几何形，

具有影响。从60年代后期以来，他在自己的创作中，运用字词、语句、照片、解说词和霓虹管，其中的照片形象，多来源于电影剧照、电视和平面广告，与这些形象同时出现的文字跟画面形象往往毫无关联，与观者因习惯而期待的图文统一背道而驰。以这样的手段破除完整的、线性的、按图索骥式的传统欣赏方式，质疑图像和文字记录表现真实或真理的能力，包蒂萨瑞想说明，人所感知的无非是幻觉。他的创作也是对艺术创作和艺术的社会地位和作用的评论。

乔治·贝兹里茨

(原名乔治·克恩)

Georg Baselitz(Georg Kern), 1938-

50年代后期在东柏林美术和工艺学校学习，1957年到1962年在西柏林艺术学校继续油画学习。1961年自起艺名贝兹里茨。在布莱东超现实主义宣言影响

厚重水粉不一而足，十分自由。

翁伯托·波丘尼

Umberto Boccioni, 1882-1916

是20世纪初著名意大利画家和雕塑家。世纪之交时，在罗马学习艺术，后游学巴黎，深受印象主义尤其是修拉作品的影响。定居米兰后的1910年，与马里涅蒂和巴拉等人签发《未来主义画家宣言》。转年又赴巴黎，与立体派人士如毕加索、勃拉克和评论家阿波里奈尔等人交往，在自己的创作中尝试融合立体派和未来派对速度和运动的概念。1912年，起草《未来主义雕塑家宣言》。第一次世界大战结束前夕，在军事训练中身亡。

让-马克·布斯塔曼特

Jean-Marc Bustamante, 1952-

生于吐鲁斯，1969到1972年在吐鲁斯大学学习，1973至1975

A black and white photograph of a sculpture by Du Shao. The sculpture consists of a bicycle wheel with a dark rim and many thin spokes, mounted vertically on a simple wooden stool. The stool has a round seat and four legs. The background is a plain, light-colored wall with some shadows. The lighting is dramatic, coming from the side, creating strong highlights and shadows.

建筑与周围发生的一切相互反射相互参照相互调整。

目录

艺术家小传

阿康契 Acconci 5

包蒂萨瑞 Baldessari 5

凯吉 Cage 8

达博文 Darboven 32

费拉拉 Ferrara 32

嘎瑞恩 Garrin 34

哈林 Haring 34

印第安那 Indiana 64

约翰斯 Johns 64

凯利 Kelly 88

9 概念

39 总图

65 平面

这里对现当代艺术作品进行建筑式阅读。

列维 LeWitt 90

麦考伦 McCollum 90

内洪 Nahon 96

欧登伯格 Oldenburg 118

白南準 Paik 118

劳生伯 Rauschenberg 120

萨利 Salle 132

泰瑞恩 Therrien 161

沃霍尔 Warhol 163

图录 展览与收藏 198

致谢 199

97 立面

133剖面

155细部

183说明

年开始研习摄影，后二年在毛里求斯生活。70年代末到80年代初，为巴黎《艺术鉴赏》杂志担任摄影工作。除摄影作品外，布斯塔曼特还创作许多概念艺术作品。

约翰·凯吉

John Cage, 1912-1992

是20世纪具有影响力的作曲家。年轻时学习建筑和音乐，30年代起专攻作曲，曾从师勋伯格学习。第二次世界大战期间，结识自欧洲移民美国的蒙德里安、杜尚和布莱东，并从那时起开始了与当代著名舞蹈家康宁汉的长期合作。二战结束后，在黑山学院任教，此期创作的实验音乐作品运用许多罕见乐器和当时刚出现不久的计算机。结识了劳生伯和约翰斯，参加并组织了早期的偶发艺术活动。在音乐中加入日常生活的声音，仿佛是随意地罗列和堆砌，是凯吉作品一大特色，打破传统艺术观念，扩展音乐的定义，是他对20世纪音乐的突出贡献。

卡斯塔奈达 / 莱曼

Castaneta / Reimann

这两位女艺术家同时在卡内基梅隆大学学习雕塑和摄影，后在戴维斯加州大学学习。自90年代初以来合作雕塑和装置，她们运用工业材料和建筑施工中的技术手段，质疑当代人对家庭生活的舒适和稳定的观念，探讨其中蕴藏的文化内涵。

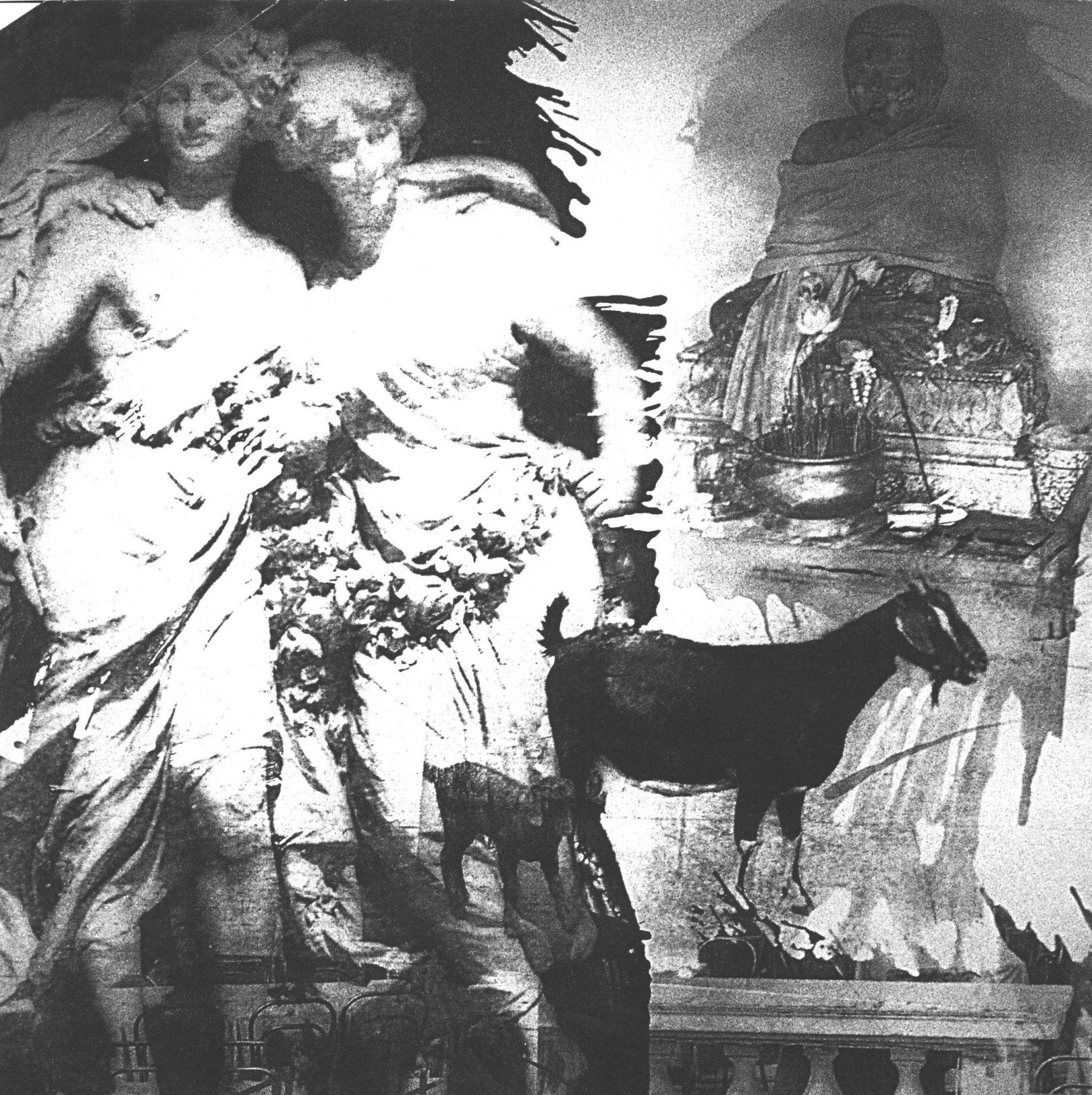
约翰·张伯伦

John Chamberlain, 1927-

50年代初在芝加哥研究院学校学习，后在黑山学院学习、任教。此间，受史密斯影响，创作金属材料抽象雕塑，具有粗糙的工业产品形象，开始展露对加工过程和材料的特别关注。1957年到纽约后，在作品中加进废弃汽车部件，1959年后全由汽车废料创作，强调直觉和材料带来的力度感，仿佛是德库宁和克莱恩作品的三度化。运用汽车这一大众生活中最常见的物体，与波普艺术此时发展同步。60年代后，除用绘画、录像和摄影等媒介外，在雕塑中又加入聚合材料和融化

概念

概念设计的关键，是向旧有观念挑战。大胆对待在人们脑中已定型为神圣不可侵犯的东西，打破对历史偶像的畏惧心理，才能深切体验到自己的创造和独立存在之重要，不被旧的东西束缚手脚。



今人古人东方西方自然人工动物器物……皆成素材
所欲，敢于不以环境和文脉之类作挡箭牌，表明的
历史传统，不敢一刻漏说久远的发明与创造。



我所用。对历史的东西敢于截取，敢于随心
是在今天生活和今人能力的局限。否则，来



今人与古人对话，发生在任何时刻任何场所，无论
区和新城區，可以撞在一起，建立新的关系。具备
和设计水平不断提高。



这时空是现实的还是虚拟。古建筑与新建筑、老城
这个根本的观念和态度，才谈得上评判标准的更新



振聋发聩令人吃惊之类，经不起时间消磨。大量信息，必须平易近人。一种大大咧咧的随意，仿佛凡



息互相淹没，迅速失去原意和力度。艺术要找到知
人皆易懂皆可，自己动手就可实现，轻松愉快。

如同在超市购物，做什么买什么，要多少买多少，
难吃甚至很可口。一旦适应并欣赏这种不分主次、
大台阶、传统序列和气派驾驭。处理手法不是概念



有半成品加现成调料，不必计较烹调手艺，不会太
没有主角配角的调配盘，设计就不会被雄伟壮阔的
设计。